

Benutzerhandbuch

DORICO ELEMENTS⁴

Personal Music Notation System



Das Steinberg Documentation-Team: Cristina Bachmann, Martina Becker, Heiko Bischoff, Lillie Harris, Christina Kaboth, Insa Mingers, Matthias Obrecht, Sabine Pfeifer

Übersetzung: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, GiEmme Solutions, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Roland Münchow, Boris Rogowski, Sergey Tamarovsky

Dieses Dokument bietet verbesserten Zugang für blinde oder sehbehinderte Menschen. 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, 2023.

Alle Rechte vorbehalten.

Dorico Elements_4.3.30_de-DE_2023-03-30

Inhaltsverzeichnis

9	Neue Funktionen	192	Videos
16	Einleitung	199	Schreiben-Modus
16	Plattformunabhängige Dokumentation	199	Projektfenster im Schreiben-Modus
16	Struktur der Dokumentation	216	Eingeben und Bearbeiten
17	Typographische Konventionen	218	Rhythmisches Raster
18	Tastaturbefehle	219	Eingabemarke
19	So können Sie uns erreichen	225	Noteneingabe
20	Dorico-Konzepte	266	Notenwerte
20	Design-Philosophie und übergeordnete Konzepte	271	MIDI-Aufnahme
21	Projekte in Dorico	278	Notationselemente eingeben
21	Modi in Dorico	431	Noten/Objekte auswählen
22	Partien in Dorico	440	Objekte bearbeiten
23	Spieler in Dorico	447	Nicht druckbare Objekte ausblenden
23	Instrumente in Dorico	448	Navigation
24	Einblendfelder	453	Instrumentenfilter
25	Noten und Pausen in Dorico	457	Hinweise
26	Rhythmische Position	458	Einfügen-Modus
27	Layouts in Dorico	463	Anordnungs-Werkzeuge
28	Seitenvorlagen in Dorico	477	Transpositions-Werkzeuge
28	Tastaturbefehle in Dorico	486	Musikalische Transformationen
30	Optionen-Dialoge in Dorico Elements	505	Partien trennen
31	Benutzeroberfläche	505	Kommentare
31	Projektfenster	512	Notensatz-Modus
45	Arbeitsumgebung einrichten	512	Projektfenster im Notensatzmodus
54	Farbeinrichtung	516	Objekte grafisch verschieben
59	Spracheinrichtung	521	Wiedergabe-Modus
60	Programmeinstellungen-Dialog	521	Projektfenster im Wiedergabe-Modus
62	Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog	530	Spuren
68	Kurzbefehlleiste	538	Abspielmarke
73	Projekt- und Dateiverwaltung	540	Noten wiedergeben
73	Hub	543	Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren
75	Neue Projekte beginnen	544	Spuren stummschalten/Solo schalten
76	Projekte/Dateien öffnen	546	Wiederholungen bei der Wiedergabe
78	Projekte aus anderen Dorico-Versionen	549	Swing-Wiedergabe
78	Fehlende Schriften (Dialog)	552	Transport-Fenster
80	Projekt-Info (Dialog)	555	Wiedergabevorlagen
82	Projektvorlagen	563	Endpunkte
83	Datei-Import und -Export	572	Drucken-Modus
107	Automatisch speichern	572	Projekt-Fenster im Drucken-Modus
110	Projekt-Backups	577	Layouts drucken
111	Nur-Lesen-Modus	582	Layouts als Grafikdateien exportieren
112	Einrichten-Modus	586	Drucker
112	Projektfenster im Einrichten-Modus	587	Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren
125	Spieler, Layouts und Partien	589	Doppelseitiger Druck
127	Spieler	590	Seiten- und Papiergröße
133	Ensembles	592	Grafikdateiformate
136	Instrumente	595	Anmerkungen
169	Spielergruppen	596	Seitenformatierung
172	Partien	597	Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern
176	Layouts	598	Seitenränder ändern
183	Spieler-, Layout- und Instrumentennamen	599	Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden
191	Partienamen und Partietitel	600	Standard-Notenzeilengröße ändern
		601	Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern

602	Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/ Systemen ändern	735	Notenschriften-Dialog
603	Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen	737	Expression-Maps
606	Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen	757	Percussion-Maps
607	Layouts auf linken Seiten beginnen	764	Wiedergabe-Anweisungen
608	Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben	767	Notationsreferenz
609	Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird	768	Einleitung
609	Partie-Überschriften ein-/ausblenden	769	Vorzeichen
610	Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/ einblenden	769	Vorzeichen löschen
611	Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern	770	Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen
612	Ränder	772	Größe von Vorzeichen ändern
616	Notenzeilengröße	772	Vorzeichen stapeln
619	Notenzeilenspationierung	775	Alterierte Primen
623	Notenabstand	776	Mikrotonale Vorzeichen
625	Verteilen	777	Regeln für Vorzeichendauer
630	Systemumbrüche	781	Artikulationen
633	Rahmenumbrüche	782	Artikulationen kopieren und einfügen
637	Tacets	782	Artikulationen löschen
640	Zusammenführen	782	Positionen von Artikulationen
640	Einzelstimmenformatierung übertragen	786	Artikulationen bei der Wiedergabe
644	Seitenvorlagen	787	Takte
648	Partie-Überschriften	787	Taktlängen
651	Rahmen	787	Takte/Zählzeiten löschen
659	Notenrahmenverkettungen	790	Takte aufteilen
661	Eigenschaften	792	Taktstriche
661	Eigenschaften-Bereich	792	Partie-Optionen für Taktstriche
663	Lokale und globale Eigenschaften	793	Arten von Taktstrichen
663	Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern	797	Systemtaktstriche in Systemen mit einer Notenzeile ein-/ausblenden
664	Werte in numerischen Wertefeldern ändern	798	Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen
666	Key-Editor	801	Taktzahlen
666	Key-Editor-Bereich	801	Taktzahlen ausblenden/anzeigen
678	Noten im Key-Editor	802	Taktzahl-Einfassungen ausblenden/anzeigen
688	Gespielte und notierte Notenwerte	803	Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen
691	Spielanweisungen-Editor	804	Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden
692	Anschlagstärke-Editor	805	Absatzstile für Taktzahlen ändern, die in Layouts verwendet werden
695	Dynamik-Editor	805	Positionen von Taktzahlen
701	MIDI-Pitch-Bend-Editor	809	Taktzahländerungen
702	MIDI-CC-Editor	811	Untergeordnete Taktzahlen
708	Tempo-Editor	813	Taktzahlen und Wiederholungen
712	Histogramm-Werkzeug	814	Verbalkung
716	Transformieren-Werkzeug	814	Partie-Optionen für Balkengruppierung
718	Key-Editor-Konfigurationen	815	Balkengruppierung nach Metren
720	Mixer	816	Noten manuell verbalken
720	Mixer-Bereich	818	Stärke von Balken ändern
721	Mixer-Fenster	819	Balkenplatzierung relativ zur Notenzeile
722	Mixer-Kanäle	820	Balkenneigungen
725	Kanäle anzeigen/ausblenden	822	Zentrierte Balken
726	Durch Kanäle scrollen	824	Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen
726	Höhe von Kanälen ändern	828	Balkenecken
726	Lautstärke von Kanälen ändern	828	Sekundäre Balken
727	Panorama von Kanälen verändern	831	Triolen und N-tolen innerhalb von Balken
728	Inserts in Kanäle laden	832	Pausen innerhalb von Balken
729	Das Hall-PlugIn ändern	832	Halsstummel
731	Bibliothek	833	Fächerbalken
731	Layout-Optionen (Dialog)		
733	Partie-Optionen-Dialog		

834	Gruppieren von Noten und Pausen	908	Allmähliche Dynamikwechsel
835	Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren	915	Niente-Gabeln
837	Klammern und Akkoladen	917	Gruppen von Dynamikanweisungen
838	Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern	919	Verbundene Dynamikanweisungen
841	Sekundäre Klammern	921	VST Expression-Maps für Lautstärkearten
843	Verschachtelte Unterklammern	922	Generalbass
844	Akkordsymbole	923	Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen
845	Akkordkomponenten	924	Generalbass an Pausen anzeigen
845	Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen	925	Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen
851	Positionen von Akkordsymbolen	926	Generalbass-Haltelinien
856	Akkordsymbol-Regionen	929	Positionen von Generalbass
857	Akkordsymbole transponieren	933	Darstellung von Generalbass
858	Akkordsymbole umdeuten	936	Fingersätze
859	Grundton und Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen	936	Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze
860	Anordnung von zusammengesetzten Akkordsymbolen ändern	937	Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern
861	Hintergrund von Akkordsymbolen löschen	938	Vorhandene Fingersätze ändern
863	Akkordsymbole in Klammern	939	Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern
867	Aus MusicXML importierte Akkordsymbole	941	Größe von Fingersätzen ändern
868	Akkorddiagramme	942	Einfassungen und Unterstriche bei Fingersätzen anzeigen
869	Akkorddiagramm-Komponenten	943	Einzelne Fingersätze in Kursivschrift anzeigen
869	Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen	943	Fingersätze anzeigen/ausblenden
872	Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen	944	Fingersätze löschen
874	Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden	944	Erinnerungs-Fingersätze
876	Akkorddiagramm-Form ändern	946	Fingersätze für Instrumente mit Bündeln
877	Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen	951	Fingersatz-Slides
881	Schlüssel	954	Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen
882	Schlüssel nach Vorschlägen anzeigen	955	Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden
883	Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen	956	Aus MusicXML-Dateien importierte Fingersätze
883	Schlüssel am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden	958	Saitenanzeigen
884	Oktave von Schlüsseln ändern	959	Saitenanzeigen löschen
885	Schlüssel mit Oktavangaben	960	Positionen von Saitenanzeigen
887	Oktavzeichen	962	Titelei
888	Positionen von Oktavzeichen	962	Layout-Transpositionstext bearbeiten
889	Oktavzeichen im Notensatz-Modus	964	Vorschläge
890	Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge	965	Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge
892	Stichnoten	966	Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln
893	Dynamikanweisungen	967	Vorschläge in normale Noten umwandeln
893	Arten von Dynamikanweisungen	967	Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen
894	Positionen von Dynamikanweisungen	968	Größe von Vorschlägen
899	Dynamikanweisungen in Klammern setzen	968	Durchstreichung von Vorschlägen
899	Hintergrund von Dynamikanweisungen löschen	970	Hälsen von Vorschlägen
901	Dynamikniveaus ändern	971	Vorschlagsbalken
902	Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen	971	Vorschläge bei der Wiedergabe
902	Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen	972	Fermaten und Pausen
903	Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern	973	Arten von Fermaten
904	Stimmabhängige Dynamikanweisungen	974	Arten von Atemzeichen
905	Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen	974	Arten von Zäsuren
		974	Positionen von Fermaten und Pausen
		978	Tonarten
		979	Tonartanordnungen
		979	Arten von Tonarten
		980	Tonarten am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden
		981	Positionen von Tonartangaben

- 982 Erinnerungs-Tonartangaben
 982 Enharmonisch äquivalente Tonarten
- 985 Tonale Systeme**
 985 Gleichmäßige Unterteilung der Oktave (EDO)
- 986 Liedtext**
 986 Arten von Liedtext
 988 Silbentypen in Liedtext
 989 Liedtext kopieren und einfügen
 991 Liedtext exportieren
 991 Filter für Liedtext
 993 Positionen von Liedtext
 999 Liedtextbearbeitung
 1001 Liedtext in Kursivschrift anzeigen
 1002 Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern
 1003 Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien
 1004 Liedtext-Zeilenummern
 1006 Strophenummern
 1007 Elisionsbögen
- 1009 Noten**
 1009 Notenkopf-Sätze
 1015 Saiten Noten zuweisen
 1016 Breite von Hilfslinien ändern
 1018 Notenköpfe anzeigen/ausblenden
 1019 Verbindung von Punktierungen ändern
 1020 Optionen für Noten und Pausen anzeigen
- 1023 Notenköpfe in Klammern**
 1024 Klammern um Notenköpfe anzeigen
 1026 Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen
 1027 Klammern um Akkorde trennen
 1028 Notenkopfklammern im Notensatz-Modus
- 1032 Notenhäse**
 1032 Notenhalsrichtung
 1036 Halslänge
 1038 Notenhäse ausblenden
- 1039 Obertöne**
 1040 Noten in Obertöne umwandeln
 1041 Harmonischen Teilton ändern
 1042 Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen
 1043 Darstellungen/Stile von Obertönen
- 1048 Ornamente**
 1048 Ornamentintervalle ändern
 1049 Positionen von Ornamenten
- 1052 Triller**
 1053 Trillerzeichen ausblenden/anzeigen
 1053 Geschwindigkeit von Trillern ändern
 1054 Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen
 1055 Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen
 1055 Trillerintervalle
 1063 Triller bei der Wiedergabe
- 1066 Arpeggio-Zeichen**
 1066 Arten von Arpeggio-Zeichen
 1069 Länge von Arpeggio-Zeichen
 1069 Allgemeine Platzierungskonventionen für Arpeggio-Zeichen
 1070 Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit ändern
 1071 Wiedergabedauer von Arpeggios ändern
- 1073 Glissando-Linien**
 1074 Glissando-Linien durch leere Takte
 1074 Stil von Glissando-Linien ändern
 1075 Glissando-Linien-Text ändern
 1076 Glissando-Linien im Notensatz-Modus
 1077 Glissando-Linien bei der Wiedergabe
- 1079 Gitarren-Bendings**
 1081 Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives
 1083 Gitarren-Post-Bends
 1084 Vibratohebel-Dive-and>Returns
 1085 Bending-Intervalle
 1086 Haltelinien für Gitarren-Bendings ausblenden/ anzeigen
 1087 Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern
 1088 Vorzeichen an Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ausblenden/anzeigen
 1088 Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends löschen
 1089 Gitarren-Bendings im Notensatz-Modus
- 1095 Gitarrentechniken**
 1095 Vibratohebel-Techniken
 1096 Tapping
 1098 Hammer-Ons und Pull-Offs
 1099 Noten als Ghost-Notes anzeigen
 1100 Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern
 1101 Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern
 1102 Gitarrentechniken löschen
- 1103 Jazz-Artikulationen**
 1104 Jazz-Ornamente
 1105 Positionen von Jazz-Artikulationen
 1106 Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern
 1106 Linienstil von Jazz-Artikulationen (smooth) ändern
 1107 Jazz-Artikulationen löschen
- 1108 Seitenzahlen**
 1108 Ziffernstil für Seitenzahlen ändern
 1109 Seitenzahlen ausblenden/anzeigen
- 1111 Harfen-Pedalangaben**
 1112 Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern
 1113 Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/ anzeigen
 1115 Rahmen um Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen
 1117 Positionen von Harfenpedal-Schaubildern
 1117 Teilweise Harfen-Pedalangaben
- 1120 Pedallinien**
 1121 Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals
 1127 Positionen von Pedallinien
 1129 Pedallinien teilen
 1130 Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien
 1134 Pedallinien-Zeichen in Textform
 1137 Pedallinien bei der Wiedergabe
 1137 Aus MusicXML-Dateien importierte Pedallinien

- 1138 Spielanweisungen**
- 1139 Text zu Spielanweisungen hinzufügen
- 1140 Hintergrund von Spielanweisungen in Textform löschen
- 1141 Spielanweisungen ein-/ausblenden
- 1142 Positionen von Spielanweisungen
- 1144 Fortsetzungslinien für Spielanweisungen
- 1149 Gruppen von Spielanweisungen
- 1153 Linien**
- 1155 Linienkomponenten
- 1156 Positionen von Linien
- 1161 Länge von Linien
- 1164 Stil des Mittelstücks von Linien ändern
- 1165 Abschlüsse von Linien ändern
- 1166 Richtung von Linien ändern
- 1166 Text zu Linien hinzufügen
- 1173 Linien im Notensatz-Modus
- 1174 Studierzeichen**
- 1174 Positionen von Studierzeichen
- 1175 Abfolge von Studierzeichen ändern
- 1176 Abfolgeart von Studierzeichen ändern
- 1177 Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen
- 1178 Marker**
- 1178 Marker ausblenden/anzeigen
- 1179 Vertikale Position von Markern ändern
- 1180 Markertext bearbeiten
- 1181 Timecodes von Markern ändern
- 1181 Marker als wichtig definieren
- 1183 Timecodes**
- 1184 Ursprünglichen Timecode-Wert ändern
- 1184 Vertikale Position von Timecodes ändern
- 1185 Timecode-Häufigkeit ändern
- 1187 Wiederholungsenden**
- 1187 Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern
- 1189 Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen
- 1190 Positionen von Wiederholungsenden
- 1190 Wiederholungsenden-Text bearbeiten
- 1191 Darstellung von einzelnen Abschnitten in Wiederholungsenden ändern
- 1192 Haken von Wiederholungsenden verlängern/kürzen
- 1192 Wiederholungsenden in MusicXML-Dateien
- 1193 Wiederholungsmarker**
- 1194 Index für Wiederholungsmarker ändern
- 1195 Wiederholungsmarker-Text bearbeiten
- 1196 Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen
- 1197 Positionen von Wiederholungsmarkern
- 1198 Wiederholungsanzahl
- 1201 Taktwiederholungen**
- 1202 Länge der wiederholten Phrase in Regionen mit Taktwiederholungen ändern
- 1203 Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen
- 1203 Anzahl von Taktwiederholungen
- 1206 Gruppierung von Taktwiederholungen
- 1209 Nummerierte Taktregionen**
- 1210 Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen
- 1210 Zahlen in nummerierten Taktregionen
- 1215 Rhythmusstriche**
- 1215 Regionen mit Strichnotation
- 1217 Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten
- 1221 Regionen mit Strichnotation teilen
- 1221 Notenhäse in Regionen mit Strichnotation ausblenden/anzeigen
- 1222 Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation
- 1225 Stimmen mit Strichnotation
- 1228 Pausen**
- 1228 Allgemeine Platzierungskonventionen für Pausen
- 1229 Implizite und explizite Pausen
- 1231 Partie-Optionen für Pausen
- 1232 Pausenfarben ausblenden/anzeigen
- 1232 Pausen vertikal verschieben
- 1233 Pausen löschen
- 1235 Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden
- 1236 Mehrtaktpausen
- 1240 Bindebögen**
- 1241 Allgemeine Platzierungskonventionen für Bindebögen
- 1246 Bindebogenstile
- 1250 Krümmungsrichtung von Bindebögen
- 1252 Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen
- 1253 Eingebettete Bindebögen
- 1255 Verknüpfte Bindebögen
- 1257 Bindebogensegmente
- 1258 Bindebögen im Notensatz-Modus
- 1264 Bindebogenhöhe
- 1265 Versatz von Bindebogenschultern
- 1267 Bindebögen bei der Wiedergabe
- 1268 Notenzeilenbeschriftungen**
- 1269 Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen
- 1271 Notenzeilenbeschriftungen an System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/anzeigen
- 1272 Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen
- 1273 Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen
- 1276 Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden
- 1277 Spielergruppen-Beschriftungen
- 1278 Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits
- 1280 Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen
- 1281 Notenzeilen**
- 1282 Layout-bezogene Optionen für Notenzeilen
- 1282 Zusätzliche Notenzeilen
- 1283 Ossia-Notenzeilen
- 1284 Systemtrennzeichen
- 1286 Systemobjekte
- 1287 Systemeintrückungen
- 1289 Divisi**
- 1290 Tabulatur**
- 1291 Rhythmische Elemente in Tabulaturen

- 1291 Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/ anzeigen
- 1293 Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern
- 1295 Tempomarkierungen**
- 1296 Arten von Tempomarkierungen
- 1297 Komponenten von Tempomarkierungen
- 1299 Positionen von Tempomarkierungen
- 1301 Tempotext ändern
- 1302 Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen
- 1303 Metronomangaben
- 1307 Allmähliche Tempoänderungen
- 1310 Tempogleichungen
- 1312 Textobjekte**
- 1313 Arten von Text
- 1317 Absatzstil von Text ändern
- 1318 Textobjekte am Anfang von Systemen ausrichten
- 1319 Vermeidung von Textkollisionen aktivieren/ deaktivieren
- 1319 Textobjekte mit Rändern versehen
- 1322 Hintergrund von Textobjekten löschen
- 1323 Textobjekte ausblenden/anzeigen
- 1325 Haltebögen**
- 1326 Haltebögen und Bindebögen
- 1327 Haltebogenstile
- 1330 Krümmungsrichtung von Haltebögen
- 1332 Nicht standardmäßige Haltebögen
- 1334 Laissez-Vibrer-Haltebögen anzeigen/ ausblenden
- 1334 Haltebögen löschen
- 1335 Haltebogenketten trennen
- 1336 Haltebögen im Notensatz-Modus
- 1339 Höhe von Haltebögen
- 1341 Versatz von Haltebogenschultern
- 1344 Taktarten**
- 1345 Taktarttypen
- 1347 Erinnerungs-Taktartangaben
- 1348 Auftakte
- 1349 Große Taktartangaben
- 1352 Stile für Taktartangaben
- 1356 Positionen von Taktartangaben
- 1356 Taktartangaben ausblenden/anzeigen
- 1357 Austauschbare Taktarten beenden
- 1358 Darstellung von Taktartangaben ändern
- 1359 Tremolos**
- 1360 Allgemeine Platzierungskonventionen für Tremolos
- 1361 Tremolos in Haltebogenketten
- 1363 Geschwindigkeit von Tremolos ändern
- 1363 Tremolos löschen
- 1364 Rhythmische Positionen von Noten mit Tremolos
- 1364 Tremolo-Striche verschieben
- 1367 Triolen und N-tolen**
- 1367 Eingebettete Triolen/N-tolen
- 1369 Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln
- 1370 Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln
- 1371 Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben
- 1371 Triolen-/N-tolen-Balken
- 1372 Triolen-/N-tolen-Klammern
- 1376 Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse
- 1379 Ungestimmte Perkussion**
- 1379 Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente
- 1380 Perkussions-Kits und Schlagzeuge
- 1382 Partie-Optionen für ungestimmte Perkussion
- 1382 Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben
- 1383 Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits
- 1384 Darstellungsarten für Perkussions-Kits
- 1387 Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente
- 1393 Perkussions-Legenden
- 1398 Stimmen in Perkussions-Kits
- 1400 Ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus
- 1401 Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln)
- 1402 Stimmen**
- 1403 Partie-Optionen für Stimmen
- 1403 Stimmfarben ausblenden/anzeigen
- 1404 Überlappen von Notenköpfen in gegenüberliegenden Stimmen erlauben/nicht erlauben
- 1405 Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten
- 1408 Ungenutzte Stimmen
- 1408 Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden
- 1410 Glossar**
- 1424 Stichwortverzeichnis**

Neue Funktionen

Neue Funktionen in Version 4.3.0

Noten nach Notenwert trennen

- Sie können Noten jetzt in mehrere kürzere Noten auftrennen. Siehe [Noten nach Notenwert trennen](#).

Wiederholungs-Taktstriche

- Wenn Sie einleitende Wiederholungs-Taktstriche zu einem Bereich mit ausgewählten Objekten hinzufügen, fügt Dorico Elements jetzt automatisch abschließende Wiederholungs-Taktstriche am Ende der Auswahl hinzu. Siehe [Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben](#) und [Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben](#).

Wiederherstellungs-Schlüssel

- Wenn Sie Schlüssel zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, fügt Dorico Elements jetzt am Ende der Auswahl automatisch Wiederherstellungs-Schlüssel hinzu. Siehe [Schlüssel mit dem Einblendfeld eingeben](#) und [Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben](#).

Ansichtsoptionen im Notensatz-Modus

- System- und Rahmenausfüllungsanzeigen werden jetzt im Notensatz-Modus angezeigt. Siehe [Systemausfüllungsanzeigen](#) und [Rahmenausfüllungsanzeige](#).

Layout-Transpositions-Token

- Es steht ein neues Token zur Verfügung, das anzeigt, ob Layouts in klingender oder transponierter Notation stehen. Standardmäßig nutzt es dazu Ihre Einstellung für die Anzeigesprache von Instrumenten, aber Sie können den Text in jedem Layout unabhängig von anderen Layouts ändern. Siehe [Token](#) und [Layout-Transpositionstext bearbeiten](#).

Verbesserungen am Key-Editor

- Sie können jetzt mehrere Instrumente gleichzeitig im Key-Editor anzeigen, um Daten wie MIDI-CC-Punkte für alle ausgewählten Instrumente gleichzeitig einzugeben. Siehe [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#).
- Sie können jetzt MIDI-CC- und Dynamikpunkte aus dem primären Instrument im Key-Editor in alle sekundären Instrumente kopieren. So lassen sich Daten einfach zwischen verschiedenen Spuren synchronisieren. Siehe [Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) und [MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#).
- Das Histogramm- und das Transformieren-Werkzeug sind jetzt neben dem Anschlagstärke-Editor auch im MIDI-CC-Editor verfügbar. Siehe [Histogramm-Werkzeug](#) und [Transformieren-Werkzeug](#).
- Sie können jetzt Konfigurationen von Editoren im Key-Editor speichern, um sie schnell erneut zu öffnen. Siehe [Key-Editor-Konfigurationen](#).

Verbesserungen am Liedtext

- Es ist jetzt möglich, den gesamten Liedtext im Projekt als reinen Text zu exportieren. Siehe [Liedtext exportieren](#).

Notenköpfe ausblenden

- Sie können jetzt die Notenköpfe einzelner Noten ausblenden und dabei einen angemessenen Notenabstand beibehalten. Siehe [Notenköpfe anzeigen/ausblenden](#).

Notengruppierung in Regionen mit Strichnotation

- Sie können jetzt die Gruppierung und den Notenwert von Rhythmusstrichen in Regionen mit Strichnotation ändern, zum Beispiel um in 6/8 sechs Striche statt zwei punktierte Striche anzuzeigen. Siehe [Notengruppierung in Regionen mit Strichnotation](#).

Textverbesserungen

- Sie können jetzt unterschiedliche Rahmenstile für Textobjekte auswählen. Siehe [Stil von Textobjektrahmen ändern](#).

Tremolos in Haltebogenketten

- Sie können jetzt beim Eingeben von Tremolos festlegen, dass Einzelnoten-Tremolos nicht an der ersten oder letzten Note in Haltebogenketten angezeigt werden sollen. Siehe [Tremolos in Haltebogenketten](#), [Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben](#) und [Tremolos mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben](#).

Neue Funktionen in Version 4.2.0

Verbesserungen am Key-Editor

- Der Percussion-Editor befindet sich jetzt wieder im Key-Editor. Außerdem können Sie jetzt das **Schlagzeugstock**-Werkzeug verwenden, um für jedes einzelne ungestimmte Perkussionsinstrument Noten mit einem unterschiedlichen rhythmischen Notenwert einzugeben. Siehe [Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben](#).

Neue Funktionen in Version 4.1.0

Farbverbesserungen

- Eine neue **Farben**-Seite wurde zu den **Programmeinstellungen** hinzugefügt. Sie beinhaltet neue Optionen, mit denen Sie die Farben einstellen können, die für unterschiedliche Zwecke im Notenbereich verwendet werden, unter anderem für die ersten acht Stimmen in jeder Notenzeile. Außerdem können Sie hier die Farben für Noten/Seiten umkehren; standardmäßig werden dadurch weiße Noten auf einem schwarzen Hintergrund angezeigt. Siehe [Farben im Notenbereich ändern](#) und [Farben umkehren](#).

Partien drucken/exportieren

- Sie können jetzt festlegen, welche Partien Sie drucken bzw. exportieren möchten. Daraufhin druckt/exportiert Dorico Elements alle Seiten, auf denen die ausgewählten Partien enthalten sind. Siehe [Partien drucken \(Dialog\)](#).

Seitenvorlagen-Abweichungen

- Sie können jetzt Seitenvorlagen-Abweichungen in Dorico Elements entfernen. Siehe [Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#).

Partie-Überschriften

- Sie können jetzt die Token ändern, die in Partie-Überschriften in Dorico Elements enthalten sind. Siehe [Partie-Überschrift bearbeiten \(Dialog\)](#).

Eigenschaften-Bereich

- Sie können jetzt Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich nicht nur über ihren Aktivierungsschalter aktivieren, sondern auch indem Sie auf ihren Namen klicken. Siehe [Eigenschaften-Bereich](#).

Liedtext-Verbesserungen

- Sie können jetzt die Formatierung individueller Liedtexteinheiten bearbeiten, um zum Beispiel einzelne Zeichen zu unterstreichen. Siehe [Liedtext bearbeiten \(Dialog\)](#).

- Sie können den für einzelne Liedtexteinheiten verwendeten Absatzstil übergehen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einen Absatzstil mit geringerer Ausdehnung für Liedtext in engen Systemen verwenden möchten. Siehe [Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern](#).

Neue Funktionen in Version 4.0.0

Highlights

Kurzbefehlleiste

- Mit der neuen Kurzbefehlleiste können Sie nur anhand Ihrer Computertastatur Befehle ausführen und Positionen ansteuern. Siehe [Kurzbefehlleiste](#).
- Sie können bestimmten Befehlen Kurzbefehlleisten-Aliase zuweisen, um zum Beispiel Ihre häufigsten Befehle über kürzere Eingaben zu erreichen. Siehe [Kurzbefehlleisten-Aliase zuweisen](#).

MIDI-Verbesserungen

- Der Umgang mit importierten/geöffneten MIDI-Dateien wurde umfassend verbessert. Sie können jetzt Spuren bestimmten Stimmen, Spielern und Spielanweisungen zuordnen und Ihre Einstellungen speichern, um sie bei späteren Importen wiederzuverwenden. Siehe [MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#).
- Während der MIDI-Aufnahme transkribiert Dorico Elements jetzt automatisch mehrere gleichzeitige Parts in separate Stimmen, etwa bei kontrapunktischer Klaviermusik. Je nach Ihren Einstellungen für MIDI-Aufnahme und Quantisierung kann Dorico Elements auch Bindebögen, Tremolos, Triller, Pedallinien, Triolen/N-tolen und Vorschläge erkennen. Siehe [MIDI-Aufnahme](#).

Spieler-Reihenfolge

- Standardmäßig werden Spieler jetzt in alphabetischer Reihenfolge sortiert, unabhängig davon, in welcher Reihenfolge Sie sie zum Projekt hinzufügen. Sie können die Einstellung für die Spieler-Reihenfolge im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus ändern. Siehe [Spieler-Bereich](#).
- Sie können jetzt Spieler als Solisten festlegen, zum Beispiel bei einem Konzert für Solovioline und Orchester. Solisten werden anders behandelt als andere Spieler: Ihre Instrumente werden nicht zusammen mit anderen Instrumenten derselben Art nummeriert und automatisch an der konventionellen Partiturposition – über den Streichinstrumenten – positioniert. Siehe [Spieler als Solisten festlegen](#).

Funktionen von Dorico Elements

- Die maximale Anzahl von Spielern, die Sie in einem einzelnen Projekt verwenden können, wurde auf 24 angehoben, so dass Nutzer von Dorico Elements für größere Ensembles wie Bigbands und mittelgroße Orchester komponieren können. Siehe [Spieler](#).
- In Dorico Elements ist jetzt grafische Bearbeitung im Notensatz-Modus möglich, so dass Sie die grafischen Positionen von Objekten anpassen und auf weitere Eigenschaften zugreifen können. Siehe [Notensatz-Modus](#).
- Der **Notationsoptionen-Dialog** ist jetzt auch in Dorico Elements verfügbar. Darin können Sie Partie-bezogene Standardeinstellungen ändern, zum Beispiel für die Gruppieren von Balken, Noten und Pausen in unterschiedlichen Metren. Siehe [Partie-Optionen-Dialog](#).
- Sie können jetzt auf Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen zugreifen, um das Erscheinungsbild von Akkordsymbolen nach Ihren Wünschen anzupassen. Siehe [Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#).

Kapodaster

- Sie können jetzt Kapodaster für einzelne Instrumente mit Bündeln definieren. Dadurch können Sie unabhängig festlegen, wie sich Kapodaster auf notierte Tonhöhen und Akkordsymbole/-diagramme auswirken und so einer Reihe von unterschiedlichen Notationsanforderungen gerecht werden. Siehe [Kapodaster](#).

Untere Zone

- Die untere Zone, früher »unterer Bereich« genannt, enthält jetzt mehrere unterschiedliche Bereiche, darunter die Klaviatur-, Griffbrett- und Drumpads-Bereiche, mit denen Sie Noten eingeben können, sowie die Mixer- und Key-Editor-Bereiche, mit denen Sie die Wiedergabe anpassen können. Siehe [Untere Zone \(Schreiben-Modus\)](#).

Instrumentenfilter

- Mit Hilfe von Instrumentenfiltern können Sie in der fortlaufenden Ansicht ausschließlich die Notenzeilen von ausgewählten Instrumenten anzeigen. Sie können einfach umschalten, um nur die Notenzeilen im Filter oder alle Notenzeilen im Layout anzuzeigen. Siehe [Instrumentenfilter](#).

Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus

- Der Einfügen-Modus wurde um zusätzliche Funktionen erweitert, mit denen Sie seinen Gültigkeitsbereich ändern können. Sie können jetzt zum Beispiel einstellen, dass sich der Einfügen-Modus auf alle Spieler in Partien auswirken und außerdem die Dauer des aktuellen Takts ändern soll. Siehe [Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#).
- Sie können jetzt auch eine Stop-Position in jeder Partie festlegen, um zu verhindern, dass sich eingefügte Noten auf Notenmaterial hinter dieser Position auswirken. Siehe [Stop-Positionen für den Einfügen-Modus festlegen](#).

Musikalische Transformationen

- Dorico Elements bietet jetzt mehrere Werkzeuge zum Transformieren von Tonhöhen und Rhythmik, einschließlich solcher zum Umkehren und Invertieren von Tonhöhen. Siehe [Musikalische Transformationen](#).
- Die Funktionen des Einblendfelds für Notenwerkzeuge wurden um neue musikalische Transformationen erweitert. Sie können Noten aus anhand von speziellen neuen Dialogen transformieren. Siehe [Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#).

Wiedergabe-Modus

- Der Wiedergabe-Modus wurde sowohl in Bezug auf sein Erscheinungsbild als auch auf seine Funktionalität vollständig überarbeitet. Spuren werden jetzt in einer Spur-Übersicht angezeigt, wobei im Spur-Inspector und im Key-Editor Bearbeitungsoptionen zur Verfügung stehen. Siehe [Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#).
- Die Pianorolle wird jetzt im Key-Editor statt in der Spur-Übersicht (zuvor »Event-Anzeige« genannt) angezeigt. Siehe [Key-Editor](#).
- Im Rahmen des neuen Key-Editors wurden leistungsstarke Histogramm-Steuerelemente eingeführt, mit denen Sie verschiedene Bearbeitungsschritte ausführen können, unter anderem für nicht aufeinanderfolgende Noten. Siehe [Histogramm-Werkzeug](#).
- Erscheinungsbild und Funktionen des Mixer wurden vollständig überarbeitet. Neben dem **Mixer**-Fenster kann er im Schreiben-Modus, Notensatz-Modus und Wiedergabe-Modus auch als Bereich in der unteren Zone angezeigt werden. Siehe [Mixer](#).

Bibliothek

- Dialoge für visuelle Objekte und Optionen in der Bibliothek stehen jetzt in einem neuen **Bibliothek**-Menü zur Verfügung. Damit können Sie auch aus allen Modi auf diese Dialoge zugreifen. Siehe [Bibliothek](#).

Nummerierte Taktregionen

- Mit Hilfe von nummerierten Taktregionen können Sie Taktzahlen in bestimmten Regionen ohne zusätzliche Notationselemente anzeigen. Dies kann Interpretinnen beim Spielen von repetitiver Musik dabei helfen, den Überblick darüber zu behalten, wie viele Takte vergangen sind. Siehe [Nummerierte Taktregionen](#).

Weitere neue Funktionen

Sprachverbesserung

- Änderungen der Programmsprache werden jetzt sofort wirksam, ohne dass Sie Dorico Elements neu starten müssen. Siehe [Programmsprache ändern](#).

- Sie können jetzt die für Instrumentennamen verwendete Sprache ändern und dabei auch die Namen aller im Projekt vorhandenen Instrumente zurücksetzen, so dass sie der neuen Einstellung folgen. Siehe [Sprache für Instrumentennamen ändern](#).
- Sie können jetzt die Sprache ändern, die für Datum- und Zeit-Token verwendet wird. Siehe [Sprache für Datum- und Zeit-Token ändern](#).

Neu gestalteter Hub

- Der Hub wurde neu gestaltet und enthält jetzt die Seite **Neue erzeugen**, auf der Sie grundlegende Projektinformationen angeben können, indem Sie zum Beispiel den Projekt-Titel hinzufügen, eine Taktart auswählen und eine anfängliche Anzahl von Takten festlegen. Siehe [Hub](#).

Ensemble-Auswahl

- Wenn Sie Ensembles hinzufügen, können Sie jetzt individuelle Ensembles erstellen und für zukünftige Projekte speichern. Die Ensemble-Auswahl verfügt auch über einen Standard-Tastaturbefehl. Siehe [Ensemble-Auswahl](#) und [Benutzerdefinierte Ensembles erstellen und speichern](#).

Werkzeugfelder im Schreiben-Modus

- Für einige Funktionen im Noten-Werkzeugfeld stehen jetzt zusätzliche Optionen zur Verfügung, wenn Sie auf ihre Schalter klicken und halten. Unter anderem können Sie auf diese Art das Einblendfeld für Triolen und N-tolen öffnen. Siehe [Noten-Werkzeugfeld](#).
- Sie können jetzt im Schreiben-Modus über das Notations-Werkzeugfeld zwischen dem Zugriff auf Bereiche und Einblendfelder wechseln. Siehe [Notations-Werkzeugfeld](#).

Akkordsymbol-Verbesserungen

- Sie können jetzt Akkordsymbole auf Grundlage der Harmonien von ausgewählten Noten erzeugen. Siehe [Akkordsymbole aus Noten erzeugen](#).
- Sie können die Anordnung von Akkordsymbolen für Polychords oder Akkorde mit einem alterierten Basston ändern. Siehe [Anordnung von zusammengesetzten Akkordsymbolen ändern](#).
- Sie können jetzt auch den Hintergrund von Akkordsymbolen löschen. Siehe [Hintergrund von Akkordsymbolen löschen](#).
- Sie können jetzt Klammern um Akkordsymbole anzeigen, auch einzelne linke oder rechte Klammern bei einzelnen Akkordsymbolen in Klammern. Siehe [Akkordsymbole in Klammern](#).
- Bei Spielern, für die die Anzeige von Akkorddiagrammen eingestellt ist, können Sie jetzt auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird. Siehe [Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#).

Notentext einfügen (Dialog)

- Der neue Dialog **Notentext einfügen** macht es Ihnen einfacher, Musiksymbole wie Noten-Glyphen und Vorzeichen zu Textobjekten und Textrahmen hinzuzufügen. Siehe [Notentext einfügen \(Dialog\)](#).

Verbesserungen für Generalbass

- Sie können jetzt *tasto solo*-Angaben und Bezifferungen in Klammern eingeben und auch nur eine einzelne Klammer an jeder Bezifferung anzeigen. Siehe [Generalbass-Einblendfeld](#) und [Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#).

Notenschreibung

- Es wurde ein neuer Dialog zum automatischen Umdeuten von Noten hinzugefügt, in dem Sie die Noten angeben können, die Sie umdeuten möchten, und allgemeine Voreinstellungen auf die Auswahl anwenden können. Siehe [Noten automatisch umdeuten \(Dialog\)](#).
- Sie können Notenschreibungen jetzt in andere Layouts kopieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten ursprünglich in einem Einzelstimmen-Layout umgedeutet haben,

aber diese Schreibungen auch im Gesamtpartitur-Layout anwenden möchten. Siehe [Notenschreibungen in andere Layouts kopieren](#).

- Außerdem können Sie Änderungen an Notenschreibungen entweder im aktuellen Layout oder in allen Layouts zurücksetzen. Siehe [Notenschreibungen zurücksetzen](#).

Verbesserungen an der Verteilung

- Es gibt neue Optionen, um das Verteilen in Layouts einfacher zu machen, zum Beispiel Verschieben von Takten in nächste/vorige Systeme und Sperren/Zurücksetzen ganzer Layouts. Siehe [Takte in andere Systeme verschieben](#), [Layouts sperren](#) und [Verteilung zurücksetzen](#).
- Außerdem gibt es jetzt eine Programmeinstellung, mit der Sie festlegen können, ob System-/Rahmenumbrüche innerhalb von Takten erlaubt werden sollen oder nicht. Wenn Sie Umbrüche innerhalb von Takten nicht erlauben, können Sie für einen Umbruch am Anfang eines Takts ein beliebiges Objekt in diesem Takt auswählen. Siehe [Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#).

Artikulationen einfügen

- Sie können jetzt Phrasen kopieren und nur ihre Artikulationen und Jazz-Artikulationen in andere Phrasen einfügen. Siehe [Artikulationen kopieren und einfügen](#).

Akkorddiagramm-Fingersätze

- Sie können jetzt Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen, entweder innerhalb von Punkten oder am Ende von Saiten. Sie können einzelne Fingersätze beim Bearbeiten der Form von Akkorddiagrammen ändern. Siehe [Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) und [Akkorddiagramm bearbeiten \(Dialog\)](#).

Perkussions-Verbesserungen

- Sie können jetzt mit Pausen interagieren, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, um sie zum Beispiel vertikal zu verschieben oder zu löschen. Siehe [Pausen vertikal verschieben](#) und [Pausen löschen](#).

Notenzeilen-Verbesserungen

- Sie können jetzt für jeden Spieler in jedem einzelnen Layout Spielernamen anstatt Instrumentennamen anzeigen und für jeden Spieler sowohl vollständige als auch abgekürzte Spielernamen festlegen. In Werken mit mehreren Perkussionisten wird zum Beispiel häufig »Perkussion 1« in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, unabhängig davon, welches Instrument die Interpreten aktuell halten. Siehe [Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) und [Spieler umbenennen](#).
- Es wurden zusätzliche Optionen für die Darstellung und Position von Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen hinzugefügt, einschließlich für die Anzeige von Instrumenten-Transpositionen in Klammern und ihre Anzeige hinter der Instrumentennummer. Siehe [Darstellung/Position der Instrumenten-Transposition in Notenzeilenbeschriftungen ändern](#).
- Sie können jetzt vertikale Beschriftungen für Spielergruppen links von Notenzeilenbeschriftungen anzeigen, wie es manchmal in umfangreichen Werken üblich ist. Siehe [Spielergruppen-Beschriftungen](#).

Zu guter Letzt

Speichern, Zurücksetzen und Entfernen von Standardeinstellungen in Optionen-Dialogen

- Die Option **Auf Werkseinstellung zurücksetzen** wurde zum **Programmeinstellungen**-Dialog hinzugefügt, so dass Sie die bei Bedarf die Standardwerte für die Programmeinstellungen wiederherstellen können. Siehe [Programmeinstellungen-Dialog](#).
- Nicht alle vier Methoden zum Speichern, Zurücksetzen und Entfernen von Standardeinstellungen in Optionen-Dialogen werden immer angezeigt. Früher mussten Sie eine Sondertaste gedrückt halten, um auf andere Optionen zuzugreifen, wenn Sie vorhandene gespeicherte Standards hatten. Siehe [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) und [Partie-Optionen-Dialog](#).

Projektvorschau

- Wenn Sie Projekte speichern, erzeugt Dorico jetzt Vorschaubilder des Layouts, das im Notenbereich geöffnet ist. Auf der Seite **Letzte öffnen** im Hub werden PNG-Dateien verwendet. Siehe [Projekt-Info \(Dialog\)](#).

Pedallinien-Verbesserungen

- Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen/Ändern des Pedalniveaus zu mehreren rhythmischen Positionen gleichzeitig hinzufügen bzw. von ihnen entfernen. Siehe [Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#), [Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs hinzufügen](#) und [Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#).

Stimmen ändern

- Sie können jetzt die Stimme von vorhandenen Noten anhand derselben Methoden ändern, mit denen Sie Stimmen während der Noteneingabe erstellen und zwischen ihnen wechseln. Siehe [Stimme von vorhandenen Noten ändern](#).

Fadenkreuz

- Sie können jetzt ein Fadenkreuz anzeigen, wenn Sie Objekte im Notensatz-Modus auswählen und/oder ziehen. Es vereinfacht die Ausrichtung von Objekten. Siehe [Fadenkreuz anzeigen/ausblenden](#).

Seitenvorlagen

- Die Vorlagen für einheitliche Seitenformatierung, die zuvor »Musterseiten« hießen, wurden umbenannt und werden jetzt in Dorico durchgehend als »Seitenvorlagen« bezeichnet. Siehe [Seitenvorlagen](#).

Größe Vorzeichenskala

- Sie können jetzt die Größe von Vorzeichen unabhängig von Notenköpfen ändern. Siehe [Größe von Vorzeichen ändern](#).

Verbesserungen an Taktzahlen

- Sie können Zahlen in untergeordneten Taktzahlenfolgen jetzt ausblenden und nur Buchstaben wie »a«, »b« und »c« anzeigen. Siehe [Untergeordnete Taktzahlen hinzufügen](#).

Verbalkungs-Verbesserungen

- Sie können jetzt die Abstände zwischen Balkenlinien und die Stärke der Balkenlinien für einzelne Balken ändern. Siehe [Abstände zwischen Balkenlinien ändern](#) und [Stärke von Balken ändern](#).
- Im neuen Dialog **Benutzerdefinierter zentrierter Balken** können Sie jetzt zentrierte Balken für Balken erzwingen, die ausschließlich Noten auf einer Seite der mittleren Notenzeilenlinie enthalten. Siehe [Zentrierte Balken erzeugen](#).

Schlüssel und Tonarten nach dem ersten System ausblenden

- Sie können jetzt für jede einzelne Partie Schlüssel und Tonarten am Anfang von Systemen mit einer einzelnen Notenzeile ab dem zweiten System ein-/ausblenden. Diese Konvention wird häufig in handschriftlichen Leadsheets eingesetzt. Siehe [Schlüssel am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) und [Tonarten am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#).

Vorschläge

- Sie können jetzt vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln und umgekehrt. Siehe [Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) und [Vorschläge in normale Noten umwandeln](#).

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 am besten durchdachte Programm auf dem Markt.

Wie alle Produkte von Steinberg wurde Dorico von Grund auf von einem Team aus Musizierenden 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 liefert. 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 echte Musizierende dies tun würden 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 Team von Steinberg Dorico

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 und mit dunklem Design erstellt.
- Einige Funktionen, die im **Datei**-Menü von Windows verfügbar sind, finden sich unter macOS im Menü mit dem Programmnamen.

Struktur der Dokumentation

In unserer Dokumentation unterteilen wir Informationen je nach ihrem Inhalt in drei Arten von Themen.

Beschreibungen der Benutzeroberfläche

Hier werden die Funktionen von Elementen auf der Benutzeroberfläche beschrieben und die einzelnen Optionen und Einstellungen von Dialogen, Bedienfeldern und anderen Objekten aufgelistet.

Beschreibungen von Konzepten

Dieser Typ Informationseinheit beschreibt grundlegende Konzepte hinter bestimmten Funktionen oder Bedienkonzepte in der Software.

Beschreibungen von Vorgängen

Hier finden Sie Schritt-für-Schritt-Anleitungen für bestimmte Aufgaben. Außerdem enthält diese Informationseinheit oft Beispiele, die veranschaulichen, warum diese Schritte nützlich sind, sowie eine kurze Zusammenfassung des Ergebnisses und ggf. der zu beachtenden Auswirkungen.

Durch diese Aufteilung von Informationen eignet sich unsere Dokumentation am besten als Referenz, wenn Sie bestimmte Informationen oder Anweisungen benötigen. Sie ist nicht als Handbuch gedacht, das Sie von vorn bis hinten lesen müssen.

TIPP

Bei der Beschreibung einer Option auf der Benutzeroberfläche werden Sie keine Schritt-für-Schritt-Anleitung finden, die Ihnen erklärt, wie Sie diese Funktion verwenden, und im Gegenzug finden Sie bei den Vorgehensweisen keine Beschreibung der einzelnen Elemente der Bedienoberfläche. Um allgemeine Informationen zu Objekten oder Konzepten zu finden, empfehlen wir Ihnen, nach ihren Namen zu suchen, zum Beispiel nach »Dynamikanweisungen«. Um Anleitungen für bestimmte Aktionen zu finden, empfehlen wir Ihnen, ein relevantes Verb in Ihre Suche einzuschließen, zum Beispiel »verschieben«.

Am Ende der meisten Informationseinheiten finden Sie Links zu weiteren Informationseinheiten, die verwandte Themen enthalten. Auch in der Seitenleiste finden Sie verwandte Themen in der Dokumentationsstruktur.

Typographische Konventionen

In dieser Dokumentation verwenden wir strukturelle Elemente und Textauszeichnungen, um Informationen zweckmäßig zu präsentieren.

Strukturelle Elemente

Voraussetzung

Beschreibt Aktionen oder Bedingungen, die Sie abgeschlossen bzw. erfüllt haben müssen, bevor Sie damit beginnen können, die nachfolgenden Schritte auszuführen.

Vorgehensweise

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

Wichtig

Informiert Sie über ernsthafte Risiken, zum Beispiel solche, die sich auf das System oder die verbundene Hardware auswirken oder zu Datenverlust führen könnten.

Hinweis

Informiert Sie über Probleme oder andere relevante Aspekte.

Tipp

Gibt weitere Informationen oder macht nützliche Vorschläge.

Beispiel

Gibt Ihnen ein Beispiel.

Ergebnis

Zeigt das Ergebnis einer Vorgehensweise.

Weitere Schritte

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

Fettgedruckter Text zeigt an, dass es sich um den Namen eines Menüs, einer Option, einer Funktion, eines Dialogs, eines Fensters und so weiter handelt.

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 entweder die Reihenfolge an, in der einzelne Menüs geöffnet werden müssen, oder Anweisungen zum Navigieren in dem Dialog, der am Anfang der Abfolge genannt wird.

BEISPIEL

Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Stimme ändern > [Stimme]**.

Sie können diese Option unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Bearbeiten** ändern.

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. Viele Tastaturbefehle unterscheiden sich von Betriebssystem zu Betriebssystem, einige jedoch nicht. In diesem Leitfaden wird zwischen ihnen unterschieden.

Wenn in Tastaturbefehlen je nach Betriebssystem unterschiedliche Sondertasten verwendet werden, werden diese durch einen Schrägstrich voneinander abgetrennt, wobei zuerst die Windows-Sondertaste und dann die macOS-Sondertaste angegeben wird.

BEISPIEL

Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste bedeutet: Drücken Sie **Strg-Taste - Alt-Taste - Pfeil-nach-unten-Taste** unter Windows, **Befehlstaste - Opt-Taste - Pfeil-nach-unten-Taste** unter macOS.

Wenn Tastaturbefehle je nach Betriebssystem vollkommen verschiedene Tasten erfordern, werden sie zuerst mit dem Windows-Tastaturbefehl und dann mit dem macOS-Tastaturbefehl angegeben.

BEISPIEL

Strg-Taste (Windows) oder Opt-Taste (macOS) bedeutet: Drücken Sie die **Strg-Taste** unter Windows und die **Opt-Taste** unter macOS.

So können Sie uns erreichen

Im **Hilfe**-Menü können Sie auf zusätzliche Informationen zugreifen.

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.

Dorico-Konzepte

Dorico basiert auf einer Reihe von Schlüsselkonzepten, die auf seiner Design-Philosophie basieren.

Wir empfehlen Ihnen, sich mit diesen Konzepten vertraut zu machen, da dies Ihre Fähigkeit zur effizienten Arbeit mit Dorico erheblich steigern und Ihnen einen einfacheren Umgang mit diesem Handbuch ermöglichen wird.

Design-Philosophie und übergeordnete Konzepte

Bei der Entwicklung einer Notationssoftware wie Dorico, die besonders für Benutzer interessant sein dürfte, die bereits mit Notationsanwendungen vertraut sind, ist eine umfassende Auseinandersetzung mit dem Design erforderlich. Dorico 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 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 die Gruppe von menschlichen Musizierenden, 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 Musizierenden entsprechen, die ein oder mehrere Instrumente spielen. Spieler können entweder einzelne Personen sein, die mehr als ein Instrument spielen (zum Beispiel eine Oboistin, die außerdem Englischhorn spielt), oder Gruppen, in denen jeder nur ein Instrument spielt (zum Beispiel acht Geiger).

Ein wichtiger Unterschied zwischen Dorico 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 Partien 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 Partien beliebig kombinieren können.

Die Design-Philosophie von Dorico bietet viele Vorteile. Einer der wichtigsten ist die Möglichkeit, unterschiedliche Partitur-Layouts mit demselben Noteninhalt zu erstellen. So können Sie zum Beispiel im selben Projekt eine Dirigentenpartitur, in der so viele Instrumente wie möglich in einer geringeren Anzahl von Notenzeilen zusammengeführt sind, eine Gesamtpartitur mit den Noten jedes Spielers in separaten Notenzeilen, ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout mit ausschließlich Klavier- und Gesangsnotenzeilen für Chorproben und eine Einzelstimme für jeden einzelnen Spieler erstellen, die nur dessen Noten enthält.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusammenführen](#) auf Seite 640

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

Projekte in Dorico

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

Zum Beispiel können Sie ein einzelnes Projekt erstellen, das alle Präludien und Fugen aus Bachs »Das Wohltemperierte Klavier« als separate Partien enthält. In diesem Fall könnten Sie ein Layout haben, das nur die Partien für Buch 1 enthält, und ein weiteres Layout mit den Partien für Buch 2.

Neben der notierten Musik werden in Projekten auch andere relevante Informationen wie die verwendete Wiedergabevorlage gespeichert.

Dorico-Projekte werden als `.dorico`-Dateien gespeichert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien in Dorico](#) auf Seite 22

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 27

[Optionen-Dialoge in Dorico Elements](#) auf Seite 30

[Seitenvorlagen in Dorico](#) auf Seite 28

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 555

Modi in Dorico

Die Modi in Dorico stellen eine logische Abfolge der Arbeitsphasen beim Erstellen eines Musikstücks dar. Sie können jedoch jederzeit zwischen ihnen wechseln, je nachdem, wie Sie persönlich arbeiten möchten.

Dorico Elements enthält die folgenden Modi:

Einrichten

Im Einrichten-Modus können Sie die grundlegenden Elemente Ihres Projekts einrichten: Instrumente und die dazugehörigen Spieler, Partien, Layouts und Videos. Außerdem können Sie das Zusammenspiel zwischen diesen Elementen festlegen, indem Sie zum Beispiel ändern, welche Spieler bestimmten Layouts zugewiesen werden.

Sie können im Einrichten-Modus Noten im Notenbereich anzeigen und zwischen der Anzeige anderer Registerkarten und Layouts wechseln, aber keine Elemente im Notenbereich auswählen oder mit ihnen interagieren.

Schreiben

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

Sie können Noten und Objekte im Schreiben-Modus grundsätzlich nicht grafisch auf der Seite verschieben. Grafische Anpassungen sind nur im Notensatz-Modus in Dorico Pro möglich.

Notensatz

Im Notensatz-Modus können Sie Feinabstimmungen an der Position, Größe und Darstellung von Noten und anderen Objekten vornehmen und das Layout der Seiten in Ihrem Projekt festlegen, wozu auch das Bearbeiten und Erstellen von Seitenvorlagen gehört.

Sie können im Notensatz-Modus grundsätzlich weder Noten bzw. Notationselemente löschen noch ihre rhythmischen Positionen oder Tonhöhen ändern. Dadurch werden Fehler beim Notensatz verhindert.

Wiedergabe

Im Wiedergabe-Modus können Sie den Klang Ihrer Musik bei der Wiedergabe ändern. Zu diesem Zweck können Sie die Wiedergabevorlage ändern und VST-Instrumente zuweisen, Automationsdaten eingeben, den Mix anpassen und die klingende Dauer von Noten bei der Wiedergabe ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre notierten Notenwerte hat.

Drucken

Im Drucken-Modus können Sie Ihre Layouts drucken oder als Grafikdateien exportieren. Wenn Sie Layouts drucken, können Sie das Papierformat und andere Optionen wie doppelseitigen Druck oder Booklet-Druck einstellen. Wenn Sie Layouts exportieren, können Sie verschiedene Grafikdateitypen wie PDF oder PNG auswählen und die Informationen festlegen, die in den Namen der exportierten Dateien enthalten sein sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einrichten-Modus](#) auf Seite 112

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 199

[Notensatz-Modus](#) auf Seite 512

[Drucken-Modus](#) auf Seite 572

[Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 521

Partien in Dorico

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 Musicalnummer oder eine kurze Skalen- oder Blattspielübung mit einer Länge von nur wenigen Takten. Ein einzelnes Projekt kann eine beliebige Anzahl von Partien enthalten.

Jede Partie kann, unabhängig von anderen Partien, Noten für eine beliebige Kombination von Spielern enthalten. Zum Beispiel sind Blechbläser in den zweiten Sätzen klassischer Symphonien oft stumm, weshalb Sie sie aus der Partie für den zweiten Satz entfernen, in den Partien für

andere Sätze aber behalten 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 könnte, die darin etwas zu spielen haben.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125

[Partien](#) auf Seite 172

[Tacets](#) auf Seite 637

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

Spieler in Dorico

In Dorico kann ein Spieler für einen einzelnen Musizierenden oder mehrere Musizierende innerhalb derselben Sektion stehen. Spieler halten Instrumente, weswegen Sie mindestens einen Spieler zu Ihrem Projekt hinzufügen müssen, bevor Sie Instrumente hinzufügen können.

- Ein Einzelspieler steht für eine einzelne Person, die ein Instrument oder mehrere Instrumente spielen kann. Beispiele dafür sind eine Klarinettistin, die außerdem Alt-Saxophon spielt, oder ein Perkussionist, der Bassdrum, Clash-Becken und Triangel spielt.
- Ein Satzspieler steht für mehrere Personen, die allesamt dasselbe Instrument spielen. Ein Violin-Satzspieler könnte zum Beispiel für die acht Pulte der Violine-1-Sektion eines Orchesters stehen; ein Sopran-Satzspieler könnte für die gesamte Sopran-Sektion in einem gemischten Chor stehen.

HINWEIS

Satzspieler können nur ein Instrument halten.

Das Spieler-Konzept in Dorico vereinfacht den Umgang mit Dingen wie Instrumentenwechseln, Divisi und der Zusammenführung von Noten für mehrere Spieler in einer kleineren Anzahl von Notenzeilen erheblich.

Außerdem können Sie Spieler in Gruppen kombinieren, um zum Beispiel im Rahmen eines großen Orchesterwerks Spieler neben der Bühne von Spielern auf der Bühne zu trennen. Eine Gruppierung von Spielern führt dazu, dass sie in einer Partitur zusammen positioniert, unabhängig von Spielern außerhalb der Gruppe nummeriert und gemäß der Art von Ensemble, die für das jeweilige Layout eingestellt ist, durch Klammern verbunden werden.

Spieler können jeder Kombination von Layouts und Partien zugeordnet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125

[Spieler](#) auf Seite 127

[Spielergruppen](#) auf Seite 169

[Divisi](#) auf Seite 1289

[Zusammenführen](#) auf Seite 640

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 839

Instrumente in Dorico

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

In Dorico werden Instrumente von Spielern gehalten, ebenso wie echte Instrumente von menschlichen Spielerinnen und Spielern gehalten werden. Satzspieler können nur ein Instrument, Einzelspieler jedoch mehrere Instrumente halten. So lassen sich Instrumentenwechsel leichter umsetzen, etwa wenn eine Oboistin, die außerdem Englischhorn spielt, von einem Instrument zum anderen wechselt.

Jedes Instrument erhält automatisch seine eigene Notenzeile, aber wenn Instrumentenwechsel erlaubt sind, können die Noten für mehrere Instrumente, die vom selben Einzelspieler gehalten werden, in derselben Notenzeile angezeigt werden, solange es keine Überlappungen gibt.

Dorico 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. Dadurch, dass diese Eigenschaften vordefiniert sind, können Projekte einfacher und schneller richtig eingerichtet werden. Indem Sie zum Beispiel das Horn-Instrument mit der richtigen Transposition und Schlüsseinstellung für sein Einzelstimmen-Layout auswählen, müssen Sie keinen Layout-spezifischen Schlüssel mehr eingeben. Ebenso gibt es ein Pauken-Instrument, bei dem automatisch alle Tonartangaben ausgeblendet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

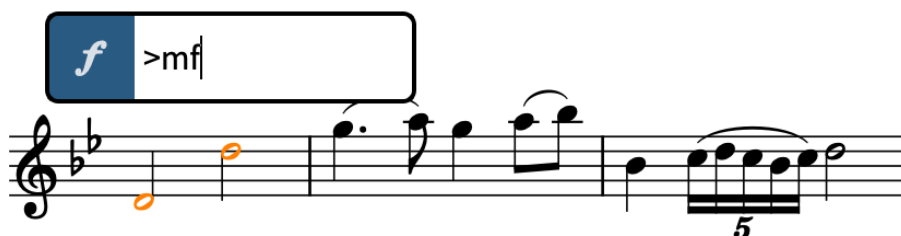
[Instrumente](#) auf Seite 136

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 138

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

Einblendfelder

Anhand von Einblendfeldern können Sie ausschließlich mit Hilfe Ihrer Computertastatur verschiedene Notationselemente eingeben und Aufgaben wie die Transposition einer Reihe von Noten ausführen. Es handelt sich bei ihnen um temporäre Wertefelder, die Texteingaben für verschiedene Objekte und Aufgaben verarbeiten, und es gibt spezifische Einblendfelder für unterschiedliche Zwecke.



Das Dynamikanweisungen-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe

Einer der Hauptvorteile von Einblendfeldern besteht darin, dass Sie sie während der Noteneingabe verwenden können: Wenn Sie zum Beispiel die Position erreichen, an der Sie eine neue Taktart eingeben möchten, können Sie das Taktarten-Einblendfeld öffnen, die gewünschte Taktart eingeben und dann mit der Eingabe von Noten fortfahren.

Für viele Notationselemente sind spezifische Eingaben erforderlich, die jedoch einheitlich und logisch strukturiert sind. Triolen und N-tolen werden zum Beispiel immer als Verhältnis wie 3:2 oder 5:4 angegeben. Tonarten werden durch Großbuchstaben für Durtonarten und Kleinbuchstaben für Molltonarten ausgedrückt. Taktarten werden durch getrennte Zahlenreihen ausgedrückt: Gängige Taktarten nutzen einen Schrägstrich, zum Beispiel 3/4 oder 6/8.

Während der Noteneingabe werden Notationselemente – abhängig davon, welches Element Sie mit dem jeweiligen Einblendfeld eingeben – entweder auf der aktuell ausgewählten Note (normalerweise die letzte eingegebene Note) oder an der aktuellen, durch die Eingabemarke angezeigten rhythmischen Position eingegeben.

Sie erkennen Einblendfelder immer am Symbol auf ihrer linken Seite; hier werden dieselben Symbole verwendet wie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters. Mit dem Notations-Werkzeugfeld können Sie den Bereich des jeweiligen Notationselements anzeigen/ausblenden. Dies ist eine andere Möglichkeit zur Eingabe von Notationselementen.

Sie können Einblendfelder nur im Schreiben-Modus verwenden, da dies der einzige Modus ist, in dem Sie Noten und andere Notationselemente zusammen eingeben und die Tonhöhe von Noten ändern können. Einblendfelder werden über der obersten Notenzeile geöffnet, in der die Eingabemarke aktiv oder ein Objekt ausgewählt ist, und an der Position der Eingabemarke oder der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Objekts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Noteneingabe](#) auf Seite 225

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Rechte Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 209

Noten und Pausen in Dorico

In Dorico wird die Notation und Teilung von Noten und Pausen semantisch aufgrund von Regeln festgelegt, die auf Konventionen basieren. Das bedeutet, dass sich Noten- und Pausenwerte ändern und später von Ihrer ursprünglichen Eingabe abweichen können.

Dorico kann je nach Kontext aufgrund der folgenden Schlüsselkonzepte aktualisieren, wie Noten und Pausen notiert werden:

1. Noten werden als Einheit behandelt, selbst wenn sie als Haltebogenkette mit mehreren verbundenen Noten angezeigt werden.
2. Die Abstände zwischen den Noten, die Sie eingeben, werden automatisch mit impliziten Pausen gefüllt.

In Verbindung mit Taktarten und der Dorico-eigenen Auslegung ihrer jeweiligen Metren ermöglicht Ihnen dies, lediglich die gewünschten Noten mit dem erforderlichen Notenwert einzugeben. Sie müssen zum Beispiel keine Pausen zwischen Noten eingeben und keine Haltebögen für Noten eingeben, die die Takthälfte überschreiten. Wenn Sie die Taktart später ändern oder Noten rhythmisch verschieben, so dass sie früher oder später beginnen, aktualisiert Dorico die Notation von Noten und Pausen, indem es zum Beispiel eine Viertelnote als zwei gebundene Achtelnoten notiert, wenn sie einen Taktstrich überquert, oder zwei Achtelpausen zu einer einzelnen Viertelpause zusammenlegt, wenn sie jetzt im selben Takt stehen.

Wenn Sie vorhandene Noten durch Haltebögen verbinden, können sie zu einer einzelnen Note werden, zum Beispiel zu einer halben Note anstelle von zwei gebundenen Viertelnoten, oder auch zu einer Haltebogenkette mit mehr Noten. Der Grund dafür ist, dass Haltebogenketten in Dorico als einzelne Noten aufgefasst werden und Dorico Noten abhängig von ihrem Wert, der vorliegenden Taktart und der Position der Noten im Takt entsprechend notiert und verbalkt. Ebenso können sich Noten ändern, wenn Sie Noten direkt nach ihnen eingeben, da sich dadurch der Kontext ändert. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn eine mit einer Achtelnote verbundene Viertelnote zu einer punktierten Viertelnote wird, wenn auf sie keine Pause, sondern eine Achtelnote folgt.

TIPP

Wenn Sie im Schreiben-Modus einen Teil einer Haltebogenkette auswählen, wird die ganze Haltebogenkette ausgewählt, da es sich bei ihr um eine einzelne Note handelt. Sie können dennoch Notationselemente wie Dynamikanweisungen mitten in Haltebogenketten eingeben,

indem Sie die Eingabemarke aktivieren und an die gewünschte rhythmische Position in der Haltebogenkette verschieben.

Sie können zum Beispiel einzelne Noten- und Pausenwerte erzwingen, wenn Sie Unterteilungen innerhalb einer Haltebogenkette angeben möchten, die vom vorliegenden Metrum abweichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten](#) auf Seite 1009

[Haltebögen](#) auf Seite 1325

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1229

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 815

[Partie-Optionen für Balkengruppierung](#) auf Seite 814

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 269

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 255

Rhythmische Position

In Dorico stehen Noten und Notationselemente an rhythmischen Positionen, die anhand ihrer Stelle innerhalb der gesamten musikalischen Zeit in der Partie berechnet werden, nicht anhand ihrer Position in einem bestimmten Takt mit einer bestimmten Taktart.

In Dorico versteht man unter musikalischer Zeit die Anzahl von Zählzeiten ab dem Beginn jeder Partie. Zum Beispiel fasst Dorico die Zeitposition einer Note nicht als Zählzeit 3 in Takt 4 innerhalb eines 4/4-Taktschemas auf, sondern als Zählzeit 15, unabhängig von der Taktart und der Position der Note im Takt.

Diese Methode ermöglicht sehr flexibles Arbeiten. Da Noten und Notationselemente in Dorico unabhängig von Takten und Taktarten behandelt werden, können Sie zum Beispiel die Taktart ändern, ohne die zeitliche Abfolge von Noten im Verhältnis zueinander zu ändern oder Pausen am Ende jedes Takts hinzuzufügen. Stattdessen werden die Taktstriche einfach an andere Positionen verschoben und die Notengruppierung wird nach Bedarf aktualisiert, indem zum Beispiel eine Viertelnote als zwei durch einen Haltebogen verbundene Achtelnoten notiert wird, wenn ihr Notenwert nach der Änderung über einen Taktstrich hinausgeht oder die Takthälfte überschreitet. Sie können sogar schon mit dem Schreiben von Noten beginnen, bevor überhaupt eine Taktart festgelegt wurde.

Daher können Sie Noten mit Hilfe des Einfügen-Modus einfach an spätere oder frühere rhythmische Positionen verschieben, ohne dass dies das Risiko von Notationsfehlern birgt. Außerdem bedeutet es, dass Sie Notationselemente unabhängig von Noten behandeln können, da Elemente an eine bestimmte rhythmische Position gebunden und nicht fest mit Noten verbunden sind.

In Dorico ist die rhythmische Position von Noten und Notationselementen von ihrer grafischen Position auf der Seite entkoppelt. Der Vorteil dabei besteht darin, dass Sie Objekte an der Position in den Noten eingeben können, an der sie ausgeführt werden müssen, und sie danach grafisch verschieben können, ohne dass sie sich auf andere Noten beziehen oder unbeabsichtigt Mehrtaktpausen unterbrechen. Dies ist zum Beispiel hilfreich, wenn Sie möchten, dass Streicher ab dem Anfang eines Takts *Pizzicato* spielen, Sie die *pizz.*-Angabe jedoch aufgrund der engen vertikalen Abstände ein wenig zur Seite verschieben wollen. Verbindungslinien verbinden Notationselemente mit den rhythmischen Positionen, auf die sie sich beziehen, damit immer klar ist, wohin sie gehören. Sie werden jedoch nicht gedruckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834
[Verbalkung](#) auf Seite 814
[Taktarten](#) auf Seite 1344
[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242
[Noten](#) auf Seite 1009
[Eingabemarke](#) auf Seite 219
[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458
[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218
[Anmerkungen](#) auf Seite 595

Layouts in Dorico

Layouts verbinden musikalische Inhalte, welche durch Partien und Spieler dargestellt werden, mit Regeln für Seitenformatierung und Notensatz. Sie ermöglichen es Ihnen, eine paginierte Musiknotation zu erstellen, die in verschiedenen Formaten gedruckt oder exportiert werden kann. In Einzelstimmen-Layouts werden normalerweise nur die Noten für einen Spieler angezeigt, während Partitur-Layouts die Noten aller Spieler im Projekt enthalten.

Ein typisches Projekt für ein Ensemble enthält mehrere Layouts. Standardmäßig enthalten Dorico-Projekte ein Gesamtpartitur-Layout mit allen Noten für alle Spieler sowie ein Einzelstimmen-Layout für jeden Spieler, das nur dessen Noten enthält. Sie können jedoch so viele Layouts wie nötig erstellen.

Wenn Sie den ersten Spieler zum Projekt hinzufügen, erstellt Dorico automatisch ein Gesamtpartitur-Layout und ein Einzelstimmen-Layout. Für jeden folgenden Spieler, den Sie zum Projekt hinzufügen, erstellt Dorico ein Einzelstimmen-Layout und weist alle Einzelstimmen-Layouts dem vorhandenen Gesamtpartitur-Layout zu.

Layouts können alle Kombinationen aus Spielern und Partien enthalten. Sie beinhalten die musikalischen Inhalte dieser Spieler und Partien, unter anderem die Noten, die jedes Instrument spielt. Wenn Sie zum Beispiel die Tonhöhe einer Note in der Gesamtpartitur ändern, wird die Tonhöhe dieser Note auch im entsprechenden Einzelstimmen-Layout geändert.

Sie können praktisch jeden Aspekt der Seitenformatierung in jedem Layout unabhängig steuern, darunter die Notenabstände, die Notenzeilenlänge, die Seitengröße, Ränder und Verteilung, also die Positionen von Systemumbrüchen und Seitenwechseln. Änderungen an diesen Aspekten in einem Layout haben keine Auswirkungen auf andere Layouts. Wenn Sie zum Beispiel Systemumbrüche in ein Einzelstimmen-Layout einfügen, wird an der Verteilung in der Gesamtpartitur nichts verändert.

Entsprechend können Sie das Erscheinungsbild vieler Objekte mit Hilfe von lokalen Eigenschaften in nur einem Layout ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf andere Layouts hat. Sie können zum Beispiel Textobjekte im Gesamtpartitur-Layout ausblenden, aber in Einzelstimmen-Layouts anzeigen.

Die Standardformatierung von Seiten in Layouts wird durch Seitenvorlagen bestimmt. Standardmäßig nutzen Gesamtpartitur-Layouts und Einzelstimmen-Layouts unterschiedliche Seitenvorlage-Sets. Sie können jedoch jedem Layout ein anderes Seitenvorlage-Set zuweisen.

Wenn Sie Layouts löschen, werden dadurch keine Noten aus dem Projekt gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176
[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125
[Seitenformatierung](#) auf Seite 596
[Verteilen](#) auf Seite 625

- [Zusammenführen](#) auf Seite 640
- [Eigenschaften](#) auf Seite 661
- [Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 663
- [Seitenvorlagen](#) auf Seite 644
- [Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 645
- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 646
- [Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 599
- [Layouts drucken](#) auf Seite 577
- [Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 582

Seitenvorlagen in Dorico

Mit Seitenvorlagen in Dorico Elements können Sie eine einheitliche Seitenformatierung erzielen, indem Sie dieselben Anordnungen von Rahmen auf mehrere Seiten und in verschiedenen Layouts anwenden.

Rahmen sind Kästen, in denen Sie Text, Noten und Grafiken anzeigen können. Die Standard-Seitenvorlagen enthalten einen großen Notenrahmen, der einen Großteil der Seite einnimmt, sowie Textrahmen oben und unten. Auf der ersten Notenseite werden Projekt-Titel, Textdichter und Komponisten in Textrahmen angezeigt. Ab der zweiten Seite werden in Textrahmen die Seitenzahl und der Partie-Titel für die oberste Partie auf der jeweiligen Seite in Partituren und der Layout-Name in Einzelstimmen angezeigt.

Alle Seiten in Ihren Partituren und Ihren Einzelstimmen beziehen ihre Standardformatierung von Seitenvorlagen.

HINWEIS

- In Dorico Elements können Sie keine Seitenvorlagen bearbeiten oder neue erstellen. Dies ist nur in Dorico Pro möglich.
- Das Ändern einzelner Seiten in Layouts wird in Dorico Elements als Seitenvorlagen-Abweichung betrachtet. Dazu zählt zum Beispiel das Bearbeiten des Titels oder der laufenden Kopfzeile im Schreiben-Modus. Seiten mit Seitenvorlagen-Abweichungen werden nicht automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

Wenn Sie die am oberen Seitenrand angezeigten Informationen ändern möchten, also den Titel und die laufende Kopfzeile, die Sie nicht auswählen können, empfehlen wir Ihnen, dies im Dialog **Projekt-Info** zu tun, um Seitenvorlagen-Abweichungen zu vermeiden. Der Titel am oberen Rand der ersten Seite ist der Projekt-Titel. Die laufende Kopfzeile auf den nachfolgenden Seiten nutzt den Partie-Titel für die oberste Partie auf dieser Seite in Partituren und den Layout-Namen in Einzelstimmen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Seitenvorlagen](#) auf Seite 644
- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 646
- [Rahmen](#) auf Seite 651
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80

Tastaturbefehle in Dorico

Die Tastaturbefehle in Dorico sind logisch und einheitlich aufgebaut und können mit einer Standard-Computertastatur ausgeführt werden, ohne dass ein numerischer Ziffernblock erforderlich ist.

BEISPIEL

- Mit den Pfeiltasten an sich können Sie die Auswahl im Notenbereich in die jeweiligen Richtungen verschieben.
- Die **Alt/Opt-Taste** modifiziert ausgewählte Elemente.
Wenn Sie zum Beispiel im Schreiben-Modus die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit den Aufwärts/Abwärts-Pfeiltasten verwenden, werden Noten nach Notenzeilenposition transponiert; wenn Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit den Rechts/Links-Pfeiltasten verwenden, werden Noten/Objekte rhythmisch verschoben. Wenn Sie im Notensatz-Modus die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit einer beliebigen Pfeiltaste verwenden, werden Objekte in kleinen Schritten grafisch verschoben.
- **Umschalttaste - Alt/Opt-Taste** ändert den Notenwert von Noten/Objekten im Schreiben-Modus.
Zum Beispiel verlängert **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste** Noten/Objekte um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters.
- Die **Strg-Taste/Befehlstaste** steigert den Grad, um den ausgewählte Elemente modifiziert werden.
Wenn Sie zum Beispiel im Schreiben-Modus **Strg-Taste/Befehlstaste - Alt/Opt-Taste** zusammen mit den Aufwärts/Abwärts-Pfeiltasten verwenden, werden Noten um eine Oktave transponiert: **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste** verdoppelt den Notenwert von Noten. Wenn Sie im Notensatz-Modus **Strg-Taste/Befehlstaste - Alt/Opt-Taste** zusammen mit einer beliebigen Pfeiltaste verwenden, werden Objekte in großen Schritten grafisch verschoben.
- Die **Umschalttaste** in Kombination mit Buchstabentasten öffnet Einblendfelder im Schreiben-Modus.
Zum Beispiel öffnet **Umschalttaste-D** das Dynamik-Einblendfeld; **Umschalttaste-O** öffnet das Ornamente-Einblendfeld.
- **Strg-Taste/Befehlstaste - Umschalttaste** in Kombination mit bestimmten Buchstabentasten öffnet Optionendialoge.
Zum Beispiel öffnet **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L** die **Layout-Optionen**; **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N** öffnet die **Notationsoptionen**.

Die Standard-Tastaturbefehle in Dorico hängen von Ihrer Einstellung für die Tastatursprache ab, die standardmäßig Ihrer Einstellung für die Programmsprache entspricht.

Sie können verfügbare Tastaturbefehle auf die folgenden Arten anzeigen:

- Wählen Sie **Hilfe > Tastaturbefehle**, um das Fenster **Dorico Tastaturbefehle** zu öffnen, das einen Überblick über alle verfügbaren Tastaturbefehle bietet.
- Suchen Sie unter **Programmeinstellungen > Tastaturbefehle** nach Tastaturbefehlen für bestimmte Funktionen oder Menüelemente. In diesem Dialog können Sie außerdem neue Tastaturbefehle zuweisen oder Standard-Tastaturbefehle ändern.
- Wenn Sie mit der Maus über ein Werkzeug oder eine Funktion fahren, dem/der ein Tastaturbefehl zugewiesen ist, wird ein Tooltip mit dem Tastaturbefehl in Klammern angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Interaktive Anzeige der Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 64

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

[Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen](#) auf Seite 65

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 66

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 67
[Programmsprache ändern](#) auf Seite 59

Optionen-Dialoge in Dorico Elements

Optionen, mit denen Sie die Darstellung der Noten und die Funktionalität von Dorico Elements steuern können, stehen je nach ihrer Art und ihrem Zweck in verschiedenen Dialogen zur Verfügung.

Wir empfehlen Ihnen, sich mit den verfügbaren Optionen in diesen Dialogen vertraut zu machen, da Sie manuelle Eingriffe und grafische Anpassungen auf ein Minimum begrenzen können, wenn Sie die am besten geeigneten Einstellungen für jedes Projekt finden.

Dorico Elements enthält die folgenden Dialoge für globale Einstellungen:

Layout-Optionen

Enthält Optionen, die je nach Layout variieren können, wie zum Beispiel Seitengröße, Notenzeilenlänge sowie Aussehen und Position der Taktzahlen. Die Optionen unter **Layout-Optionen** betreffen nur die ausgewählten Layouts, gelten aber für alle Partien in diesen Layouts.

Partie-Optionen

Enthält Optionen, die von Partie zu Partie variieren können, zum Beispiel Balkengruppierung und Regeln für Vorzeichendauer. Die Optionen unter **Partie-Optionen** betreffen nur die ausgewählten Partien, gelten aber für alle Layouts, in denen diese Partien vorkommen.

TIPP

Viele Optionen haben entsprechende Eigenschaften, die Sie für einzelne Noten und Objekte ändern können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

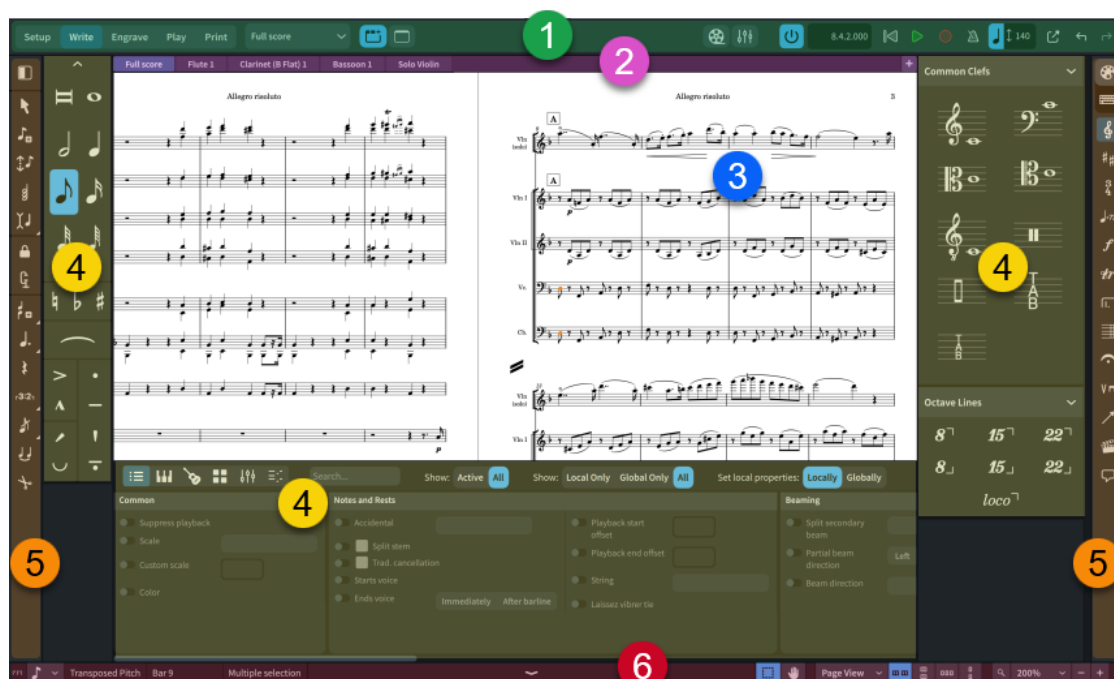
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731
[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60
[Eigenschaften](#) auf Seite 661

Benutzeroberfläche

Die Benutzeroberfläche von Dorico Elements ist so gestaltet, dass sie sofortigen Zugriff auf alle wichtigen Werkzeuge bietet. In diesem Kapitel lernen Sie die wichtigsten Aspekte der Benutzeroberfläche kennen.

Projektfenster

Im Hauptprojektfenster von Dorico Elements können Sie auf alle Optionen und Werkzeuge zugreifen, die Sie für die Arbeit an einem Projekt brauchen. Sie können mehrere Projektfenster für dasselbe Projekt oder für verschiedene Projekte öffnen.



Das Projektfenster umfasst die folgenden Bereiche:

1 Werkzeugzeile

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

2 Registerkartenzeile

Zeigt alle geöffneten Registerkarten an. Wenn Sie den Notenbereich trennen und mehrere Registerkarten öffnen, werden Registerkartengruppen angezeigt. Verfügbar im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus.

3 Projekt-Startbereich/Notenbereich/Spurübersicht/Druckvorschau-Bereich

Der zentrale Teil des Projekt-Fensters, in dem Sie an Ihrem Projekt arbeiten. Wenn Sie ein neues, leeres Projekt beginnen, zeigt dieser Bereich den Projekt-Startbereich an, in dem Sie Ihre ersten Spieler hinzufügen können. Nachdem Sie einen Spieler oder ein Ensemble hinzugefügt haben, wird dieser Bereich zum Notenbereich, in dem die Musik-Notation des aktuell ausgewählten Layouts angezeigt wird.

Im Wiedergabe-Modus enthält dieser Bereich eine Spurübersicht, in der Ihre Musik auf ähnliche Art und Weise angezeigt wird wie in einer digitalen Audio-Workstation oder »DAW«, zum Beispiel in Cubase.

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 Zonen

Die Zonen am linken, rechten und unteren Rand des Projektfensters enthalten Bereiche mit den Noten, Notationselementen und Funktionen, die Sie zum Erstellen und Bearbeiten Ihrer Musik benötigen. Je nach Modus sind in jeder Zone unterschiedliche Bereiche verfügbar.

5 Werkzeugfelder

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 75

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 51

[Mehrere Registerkarten im selben Projektfenster anzeigen](#) auf Seite 50

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 112

[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 199

[Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 521

[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 572

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile gibt Ihnen Zugriff auf Modi und Optionen der Arbeitsumgebung sowie auf den **Mixer** und die wichtigsten Transportoptionen. Sie befindet sich oben im Projektfenster und ist in allen Modi verfügbar.

Sie können die Werkzeugzeile auf eine der folgenden Arten ein- und ausblenden:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-6**.
- Wählen Sie **Fenster > Werkzeugzeile anzeigen**.



Die Werkzeugzeile enthält Folgendes:

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

Gibt Ihnen schnellen Zugriff auf die wichtigsten Transportfunktionen, einschließlich **Wiedergabe, Aufnehmen** und **Klick**.

6 Transportleiste anzeigen

Blendet das **Transport**-Fenster mit Wiedergabe- und MIDI-Aufnahme-Funktionen ein/aus.

7 Rückgängig

Hiermit können Sie Aktionen rückgängig machen.

8 Wiederherstellen

Hiermit können Sie Aktionen wiederherstellen, die mit der **Rückgängig**-Option rückgängig gemacht wurden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hub](#) auf Seite 73

[Modi in Dorico](#) auf Seite 21

[Mini-Transport](#) auf Seite 34

[Transport-Fenster](#) auf Seite 552

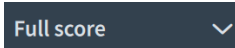
[Videos](#) auf Seite 192

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 721

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.



Registerkarten anzeigen, wenn die Registerkartenzeile ausgeblendet ist



Registerkarten anzeigen, wenn die Registerkartenzeile eingeblendet ist

Zonen ausblenden/wiederherstellen

Blendet alle offenen Zonen ein oder aus.



Zonen ausblenden/wiederherstellen, wenn Zonen angezeigt werden



Zonen ausblenden/wiederherstellen, wenn alle Zonen zuvor eingeblendet waren, nun aber ausgeblendet sind

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 39

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

Mini-Transport

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

Projekt aktivieren

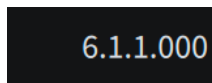


Aktiviert/Deaktiviert die Wiedergabe im Projekt. Wenn die Wiedergabe deaktiviert ist, sind Transport- und Wiedergabefunktionen nicht verfügbar.

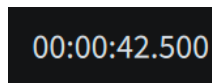
Zeitanzeige

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

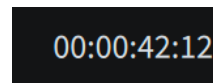
- Takte, Zählzeiten und Ticks
- Verstrichene Zeit in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Millisekunden
- Timecode in der folgenden Reihenfolge der Einheiten: Stunden, Minuten, Sekunden, Frames



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.

Rücklauf zum Anfang der Partie



Setzt die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurück.

Wiedergabe

Startet/Stoppt die Wiedergabe, entweder ab der Position der Abspielmarke oder ab dem frühesten ausgewählten Objekt, je nach Ihrer Einstellung auf der **Wiedergabe**-Seite in den **Programmeinstellungen**.



Wiedergabe bei gestoppter Wiedergabe



Wiedergabe während Wiedergabe

Aufnehmen

Startet/Beendet die MIDI-Aufnahme.



Aufnehmen außerhalb der MIDI-Aufnahme



Aufnehmen während der MIDI-Aufnahme

Klick

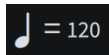


Spielt/Deaktiviert den Klick des Metronoms während der Wiedergabe und Aufnahme.

Tempomodus

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

- Sie können den Tempomodus ändern, indem Sie auf die Zählzeiteinheit klicken.
- Sie können den im Modus »Festes Tempo« verwendeten Metronomangabe-Wert ändern, indem Sie auf die Zahl klicken, um einen Schieberegler anzuzeigen, und diesen dann nach rechts/links verschieben.



Modus »Festes Tempo«



Modus »Tempo folgen«

TIPP


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

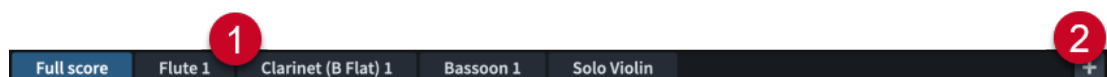
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Transport-Fenster](#) auf Seite 552
- [Noten wiedergeben](#) auf Seite 540
- [Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 538
- [Tempomodus ändern](#) auf Seite 541
- [Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 554
- [MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 271
- [Mixer-Fenster](#) auf Seite 721
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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.

- Sie können die Registerkartenzeile ausblenden/anzeigen, indem Sie in der Werkzeugzeile auf **Registerkarten anzeigen**  klicken.



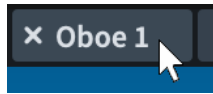
Die Registerkartenzeile enthält Folgendes:

1 Registerkarten

Zeigt alle geöffneten Registerkarten an, 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.

TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Ansicht** können Sie festlegen, ob die Registerkartenzeile in neuen Projekten standardmäßig ausgeblendet oder angezeigt wird.

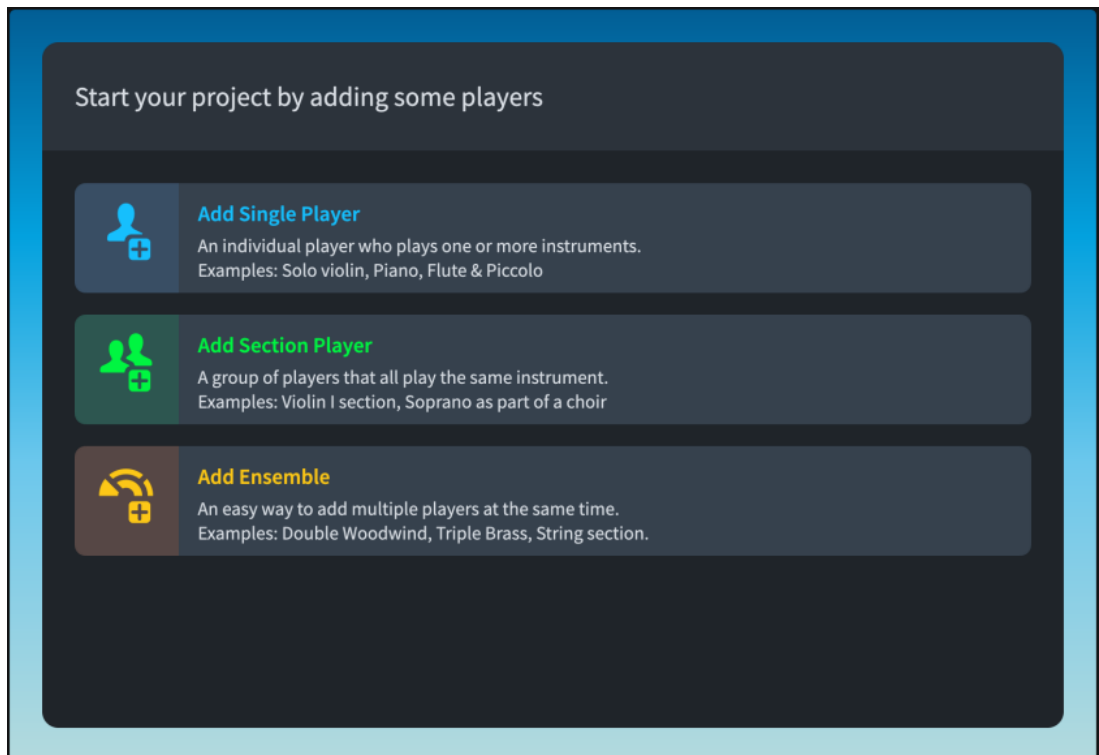
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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.

Im Projekt-Startbereich werden Karten angezeigt, mit denen Sie Spieler zum Projekt hinzufügen können.



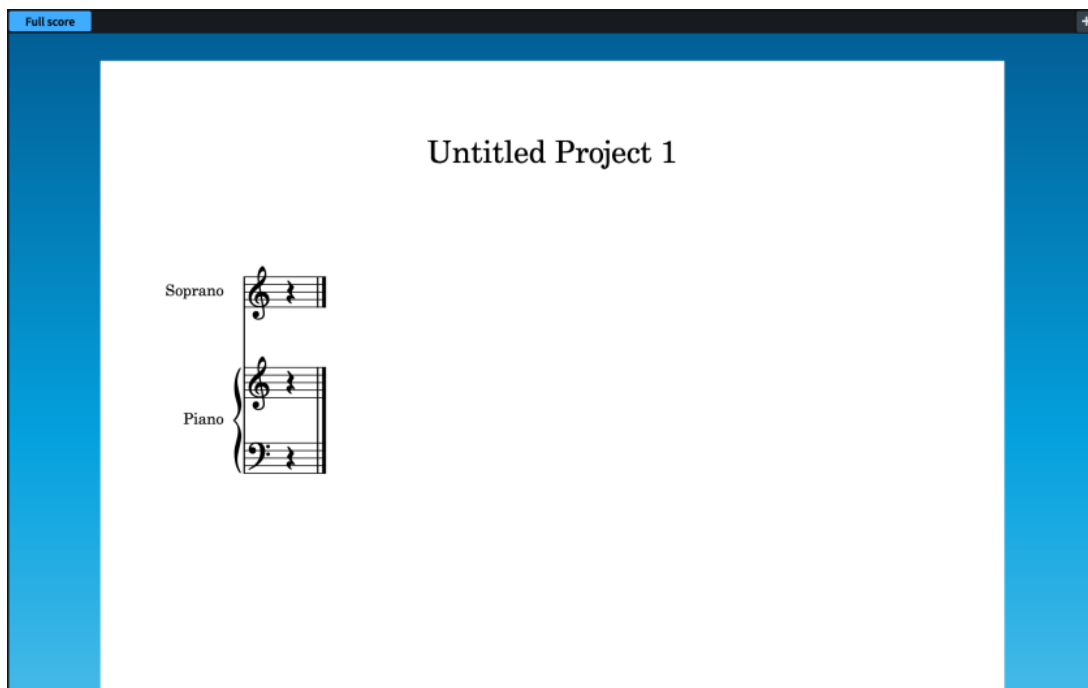
Projekt-Startbereich

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

Notenbereich

Im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus zeigt der Notenbereich die Musiknotation des aktuell ausgewählten Layouts an. Es ist der zentrale Teil des Projektfensters, in dem Sie an Ihrem Projekt arbeiten.



Notenbereich, der ein neues Chorstück in der Seitenansicht anzeigt

Im Notenbereich werden Layouts entweder in der fortlaufenden Ansicht oder in der Seitenansicht angezeigt. Im Notensatz-Modus werden Layouts immer in der Seitenansicht angezeigt. Mit der Registerkartenzeile über dem Notenbereich können Sie mehrere Layouts im Projekt gleichzeitig öffnen und zwischen ihnen wechseln. Die Scrollleisten am rechten und unteren Rand des Notenbereichs ermöglichen Ihnen das Scrollen im Layout.

Sie können die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile nutzen, um andere Layouts im Notenbereich anzuzeigen.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Navigation](#) auf Seite 448

[Layouts](#) auf Seite 176

Druckvorschaubereich

Der Druckvorschaubereich ist der zentrale Teil des Projektfensters im Drucken-Modus und 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 wird eine Vorschau des ersten Layouts angezeigt, das im **Layouts-**Bereich ausgewählt ist. Sie können durch die angezeigten Seiten scrollen, aber keine Änderungen an Layouts vornehmen. Wenn Sie Änderungen vornehmen möchten, müssen Sie in den Einrichten- oder Schreiben-Modus wechseln.

TIPP

Sie können direkt zur ersten Seite im Layout springen, indem Sie die **Pos1-Taste** drücken, und zur letzten Seite, indem Sie die **Ende-Taste** drücken. Sie können diese Tastaturbefehle auf der **Tastaturbefehle-Seite** der **Programmeinstellungen** ändern.

Wenn Sie mehrere Layouts auswählen, um sie innerhalb eines Druckauftrags zu drucken, 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

[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 572

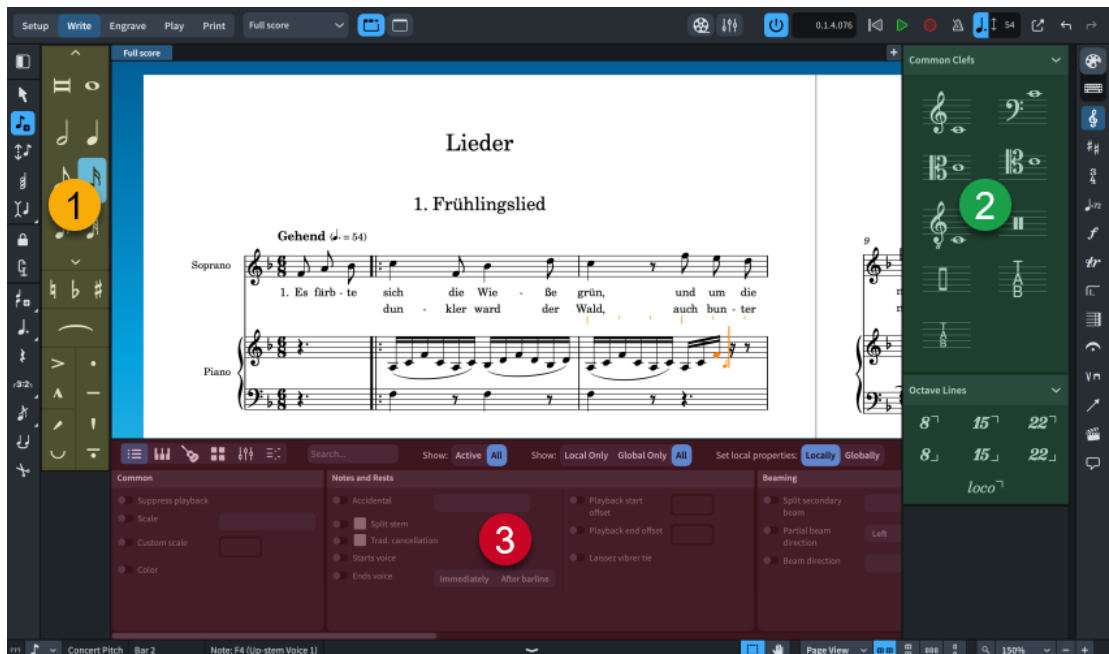
[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 573

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Zonen und Bereiche

Die Zonen am linken, rechten und unteren Rand des Projektfensters enthalten Bereiche mit den Noten, Notationselementen und Funktionen, die Sie zum Einrichten, Schreiben, Bearbeiten und Formatieren Ihrer Musik benötigen. Je nach Modus sind in jeder Zone unterschiedliche Bereiche verfügbar.

Sie können jede Zone einzeln oder alle gleichzeitig ein-/ausblenden.



- 1 Linke Zone. Im Schreiben-Modus enthält sie den Noten-Bereich.
- 2 Rechte Zone. Im Schreiben-Modus können hier entsprechend der aktuellen Auswahl im Notations-Werkzeugfeld verschiedene Bereiche angezeigt werden.
- 3 Untere Zone. Im Schreiben-Modus können hier verschiedene Bereiche wie der Eigenschaften-Bereich und der Mixer angezeigt werden.

Die Zonen enthalten in jedem Modus in Dorico Elements unterschiedliche Bereiche.

Modi und ihre Bereiche

Modus	Linke Zone	Rechte Zone	Untere Zone
Einrichten	Spieler-Bereich	Layouts-Bereich	Partien-Bereich
Schreiben	Noten-Bereich	Notationselemente-Bereiche	Eigenschaften-, Klaviatur-, Griffbrett-, Drumpads-, Mixer- und Key-Editor-Bereiche
Notensatz	Formatierungsbereich	n/a	Eigenschaften- und Mixer-Bereiche

Modus	Linke Zone	Rechte Zone	Untere Zone
Wiedergabe	Spur-Inspector und Bereich für VST und MIDI	k/A	Mixer- und Key-Editor-Bereiche
Drucken	Layouts-Bereich	Druckoptionen-Bereich	k/A

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Modi in Dorico](#) auf Seite 21
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 112
[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 199
[Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 521
[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 572
[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113
[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 121
[Partien-Bereich](#) auf Seite 124
[Noten-Bereich](#) auf Seite 204
[Rechte Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 209
[Untere Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 210
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661
[Spur-Inspector](#) auf Seite 524
[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666
[Mixer-Bereich](#) auf Seite 720
[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 573
[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 575

Werkzeugfelder

Werkzeugfelder befinden sich in manchen Modi an den rechten und linken Rändern des Projektfensters. Sie enthalten je nach aktivem Modus verschiedene Werkzeuge und Optionen, aber im Allgemeinen können Sie mit ihnen Noten/Objekte eingeben und ändern sowie unterschiedliche Bereiche in der entsprechenden Zone anzeigen.

Die folgenden Werkzeugfelder stehen in den verschiedenen Modi zur Verfügung:

Schreiben-Modus

- Noten-Werkzeugfeld auf der linken Seite des Projektfensters
- Notationselemente-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Projektfensters

Notensatz-Modus

- Notensatz-Werkzeugfeld auf der linken Seite des Projektfensters

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster](#) auf Seite 31
[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

Statuszeile

In der Statuszeile am unteren Rand der Projektfenster können Sie andere Ansichten und Seitenanordnungen für den Notenbereich auswählen.

HINWEIS

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



Statuszeile im Schreiben-Modus

1 Auswahl für das rhythmische Raster

Ermöglicht es Ihnen, die Auflösung des rhythmischen Rasters zu ändern, was sich auf bestimmte Aspekte der Eingabe und Bearbeitung auswirkt, zum Beispiel auf die Einheit, um die Objekte 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 und Stimme einer einzelnen ausgewählten Note oder der sich aus mehreren ausgewählten Noten ergebende Akkord

3 Ein-/Ausblenden-Pfeil

Ermöglicht es Ihnen, die untere Zone im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus ein-/auszublenden.

4 Auswahlwerkzeuge

Ermöglichen es Ihnen, im Schreiben- und Notensatz-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.

8 MIDI-Aktivitätsanzeige/Audio-Engine-Verbindungswarnung

Zeigt an, dass es möglicherweise MIDI- oder Audioprobleme gibt, die Ihre Aufmerksamkeit erfordern.

- Ein kurz aufleuchtendes grünes Licht  zeigt an, dass Dorico Elements MIDI-Daten von einem verbundenen Gerät empfängt. Wenn das grüne Licht dauerhaft aufleuchtet, sendet ein verbundenes MIDI-Gerät sehr viele Daten, was zu Problemen führen kann.

- Ein Warnsymbol  zeigt an, dass Dorico Elements keine MIDI-Events an die Audio-Engine senden kann, weil zum Beispiel kein Gerät ausgewählt oder die Samplerate falsch ist. Sie können auf das Warnsymbol klicken, um den Dialog **Geräte konfigurieren** zu öffnen, in dem Sie Probleme in den meisten Fällen lösen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Ansichtstypen](#) auf Seite 42

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

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 44

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 271

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 540

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 277

Auswahlwerkzeuge

Die Statuszeile in Dorico Elements enthält Auswahlwerkzeuge, die Sie verwenden können, um Objekte auszuwählen und die im Notenbereich angezeigten Noten zu ändern.

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.
- Auf der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welches Standard-Auswahlwerkzeug bei allen künftigen Projekten verwendet werden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 431

[Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 433

[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 451

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Ansichtstypen

In Dorico Elements gibt es verschiedene Arten, Ihre Layouts anzuzeigen.

Folgende Ansichtstypen sind verfügbar:

Fortlaufende Ansicht

Zeigt alle Notenzeilen im aktuellen Layout und in der aktuellen Partie in einem einzelnen fortlaufenden System an.

Dieser Ansichtstyp ist vor allem bei der Noteneingabe nützlich, da er es Ihnen ermöglicht, sich auf die musikalischen Inhalte Ihres Projekts zu konzentrieren. Da in der fortlaufenden Ansicht alle Notenzeilen angezeigt werden, eignet sie sich besonders für die Eingabe von Noten für Einzelspieler, die mehrere Instrumente halten.

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

Der Notenabstand wird in der fortlaufenden Ansicht nicht ausgerichtet und es besteht keine automatische vertikale Kollisionsvermeidung, so dass sich Noten und Objekte überschneiden können. Sie können den Standardabstand zwischen Notenzeilen in der fortlaufenden Ansicht für jedes Layout unabhängig ändern.

Seitenansicht

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

Diese Ansichtsart ist nützlich, um passende Stellen zum Umblättern zu bestimmen.

HINWEIS

- Wenn Sie Layouts wechseln, wird die Ansichtsart auf Ihre Standardeinstellung zurückgesetzt.
 - Im **Ansicht**-Abschnitt der **Allgemein**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welcher Standard-Ansichtstyp für alle zukünftigen Projekte verwendet werden soll.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

[Notenzeilensparationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 623

[Seitenformatierung](#) auf Seite 596

[Spieler](#) auf Seite 127

[Instrumente](#) auf Seite 136

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 52

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

[Statuszeile](#) auf Seite 41

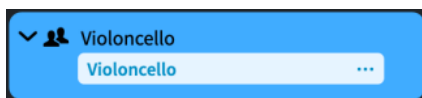
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 452

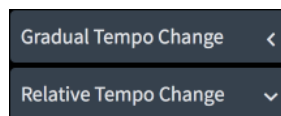
Ein-/Ausblenden-Pfeile

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

In Dorico Elements werden Ein-/Ausblenden-Pfeile häufig verwendet, um Abschnitte in Bereichen und Karten zu erweitern/einzuklappen, zum Beispiel Spielerkarten im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus.



Ein-/Ausblenden-Pfeil für eine Spieler-Karte



Ein-/Ausblenden-Pfeile für Abschnitte im Tempo-Bereich

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Instrumente](#) auf Seite 136

Arbeitsumgebung einrichten

In Dorico Elements können Sie Ihre Arbeitsumgebung gemäß Ihrer Arbeitsweise einrichten. Sie können zum Beispiel mehrere Registerkarten öffnen, um mehrere Layouts innerhalb desselben Fensters anzuzeigen. Sie können auch dasselbe Projekt in mehreren Projektfenstern öffnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Navigation](#) auf Seite 448

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 75

Zwischen Layouts wechseln

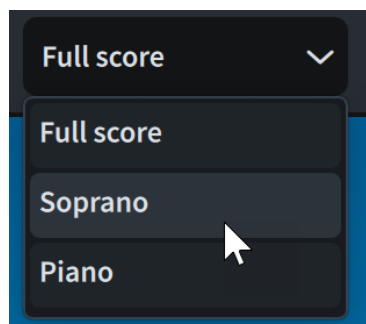
Sie können einstellen, welches Layout auf der aktuellen Registerkarte im Notenbereich im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus oder in der Spur-Übersicht im Wiedergabe-Modus angezeigt wird. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einzelne Einzelstimmen-Layouts prüfen möchten.

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/Opt-Taste-+**, um zum nächsten Layout zu wechseln.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Ü**, um zum vorherigen Layout zu wechseln.
 - Wählen Sie ein Objekt in einer Notenzeile oder in der Pianorolle des Spielers aus, dessen Layout Sie öffnen möchten, und drücken Sie **W**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf die Layout-Auswahl und wählen Sie ein Layout aus dem Menü aus.



ERGEBNIS

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

TIPP

Sie können der Option **Auswahl zentrieren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen. Dieser Befehl bringt die Auswahl automatisch in den sichtbaren Bereich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176

[Navigation](#) auf Seite 448

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1229

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

[Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten](#) auf Seite 523



Zonen anzeigen/ausblenden

Sie können einzelne Zonen oder alle Zonen gleichzeitig anzeigen/ausblenden, um zum Beispiel den verfügbaren Platz für die Anzeige von Noten im Notenbereich oder zum Zugriff auf Optionen in einem bestimmten Bereich zu vergrößern.

HINWEIS

In einigen Modi sind nicht alle Methoden verfügbar.

VORGEHENSWEISE

1. Blenden Sie die linke Zone auf eine der folgenden Arten ein/aus:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-7**.
 - Klicken Sie im Werkzeugfeld links auf **Linke Zone anzeigen** .
 - Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am linken Rand des Hauptfensters.
 - Wählen Sie **Fenster > Linke Zone anzeigen**.
 2. Blenden Sie die rechte Zone auf eine der folgenden Arten ein/aus:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9**.
 - Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am rechten Rand des Hauptfensters.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf den Schalter für einen Bereich, den Sie einblenden möchten, oder auf den (aktiven) Schalter für den Bereich, den Sie ausblenden möchten.
 - Wählen Sie **Fenster > Rechte Zone anzeigen**.
 3. Blenden Sie die untere Zone auf eine der folgenden Arten ein/aus:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-8**.
 - Klicken Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil am unteren Rand des Hauptfensters.
 - Wählen Sie **Fenster > Untere Zone anzeigen**.
 4. Blenden Sie alle Zonen auf eine der folgenden Arten ein/aus:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-0**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Zonen ausblenden/wiederherstellen** .
 - Wählen Sie **Fenster > Zonen ausblenden/wiederherstellen**.
-

ERGEBNIS

Die entsprechenden Zonen werden angezeigt/ausgeblendet. Wenn im Menü kein Häkchen neben der entsprechenden Zone steht, bedeutet das, dass sie ausgeblendet ist. Ein Häkchen bedeutet, dass sie angezeigt wird.

Wenn Sie alle aktiven Zonen ausblenden, zeigt der Schalter **Zonen ausblenden/wiederherstellen** in der Werkzeugzeile an, welche Zonen vorher aktiv waren, aber jetzt ausgeblendet sind.

BEISPIEL



Schalter **Zonen ausblenden/wiederherstellen**, wenn Zonen angezeigt werden



Schalter **Zonen ausblenden/wiederherstellen**, wenn alle Zonen zuvor eingeblendet waren, nun aber ausgeblendet sind

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 39

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32


[Ein-/Ausblenden-Pfeile](#) auf Seite 44

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

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 öffnen, werden Sie aufgefordert, ein Layout auszuwählen, das Sie auf der Registerkarte anzeigen möchten.

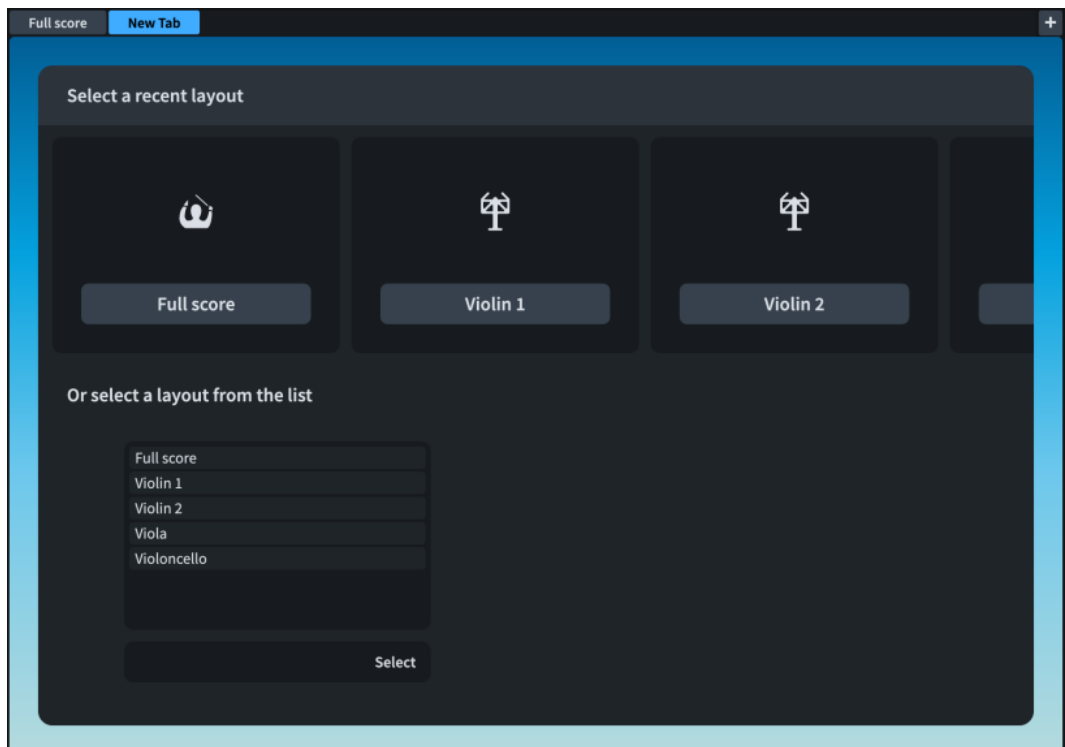
Sie finden die Registerkarten in der Registerkartenzeile – am oberen Rand des Notenbereichs unterhalb der Werkzeugzeile. Wenn keine Registerkarten angezeigt werden, klicken Sie auf **Registerkarten anzeigen**  in der Werkzeugzeile.

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 in der Liste am unteren Rand ein Layout aus.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf die Layout-Auswahl und wählen Sie ein Layout 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

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

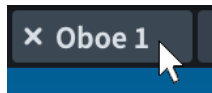
Registerkarten schließen

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-Tab-Taste**, um vorwärts durch alle offenen Registerkarten zu navigieren.
 - Drücken Sie **Strg-Taste-Umschalttaste-Tab-Taste**, um rückwärts durch alle offenen Registerkarten zu navigieren.
 - Klicken Sie auf die Registerkarte, zu der Sie wechseln möchten.

TIPP

- Auf der **Allgemein**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie einstellen, dass ausgewählte Objekte beim Wechseln zwischen Registerkarten und Fenstern automatisch sichtbar bleiben.
 - Sie können der Option **Auswahl zentrieren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen. Dieser Befehl bringt die Auswahl automatisch in den sichtbaren Bereich.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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.

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. So können Sie zum Beispiel verschiedene Layouts oder zwei Ansichten desselben Layouts vergleichen.

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 47

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. So können Sie zum Beispiel zwei Layouts auf zwei Bildschirmen vergleichen.

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 Projektfenster mit der eingefügten Registerkarte zu erstellen, können Sie entweder auf die Registerkarte klicken und sie aus der Registerkartenzeile ziehen und loslassen oder **Fenster > Registerkarte in neues Fenster verschieben** wählen. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Registerkarten klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.
 - Um die Registerkarte in ein vorhandenes Projektfenster zu verschieben, klicken Sie auf die Registerkarte und ziehen Sie sie auf die Registerkartenzeile im entsprechenden Projektfenster.
-

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 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.

TIPP

Auf der **Allgemein**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie einstellen, dass ausgewählte Objekte beim Wechseln zwischen Registerkarten und Fenstern automatisch sichtbar bleiben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abspielmarke](#) auf Seite 538

[Zwischen Registerkarten wechseln](#) auf Seite 49

Zur Vollbildansicht 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.

In Dorico Elements können Sie auch die Zonen an den Rändern des Fensters ein-/ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Vollbild**.

WEITERE SCHRITTE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 452

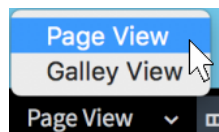
Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln

Im Einrichten-Modus und im Schreiben-Modus können Sie zwischen verschiedenen Ansichtstypen im Notenbereich wechseln. Wenn zum Beispiel ein Flötenspieler in Ihrem Projekt mit Piccolo doppelt, können Sie zur fortlaufenden Ansicht wechseln, um die Piccolo-Notenzeile neben der Flöten-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/Opt-Taste-2**, um zur fortlaufenden Ansicht zu wechseln.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-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 Objekten angezeigt. Bei Spielern, die mehrere leere Instrumente halten, wird in der Gesamtpartitur nur das Hauptinstrument angezeigt.

In der fortlaufenden Ansicht werden alle Notenzeilen im Projekt angezeigt. Standardmäßig werden Hilfstaktzahlen über jeder Notenzeile und Hilfs-Instrumentenbeschriftungen über jedem Instrument angezeigt. Bei Spielern, die mehrere Instrumente halten, wird der Spielernamen auch in Hilfs-Instrumentenbeschriftungen angezeigt.

HINWEIS

- Der Notenabstand wird in der fortlaufenden Ansicht nicht ausgerichtet und es besteht keine automatische vertikale Kollisionsvermeidung, so dass sich Noten und Objekte überschneiden können. Sie können den Standardabstand zwischen Notenzeilen in der fortlaufenden Ansicht für jedes Layout unabhängig ändern.
- Wenn Sie Layouts wechseln, wird die Ansichtsart auf Ihre Standardeinstellung zurückgesetzt.
- Im **Ansicht**-Abschnitt der **Allgemein**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welcher Standard-Ansichtstyp für alle Projekte verwendet werden soll.
- Sie können der Option **Ansichts-Typ umschalten** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen. Mit diesem Befehl schalten Sie zwischen fortlaufender Ansicht und Seitenansicht um.
- Sie können der Option **Auswahl zentrieren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen. Dieser Befehl bringt die Auswahl automatisch in den sichtbaren Bereich.

WEITERE SCHRITTE

In der fortlaufenden Ansicht können Sie Instrumentenfilter verwenden, um nur bestimmte Notenzeilen anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ansichtstypen](#) auf Seite 42

[Statuszeile](#) auf Seite 41

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

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

[Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 623

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 451

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 452

[Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 804

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184

[Notenbereich](#) auf Seite 37

[Instrumentenfilter](#) auf Seite 453

Bevorzugte Maßeinheit ändern

Sie können die bevorzugte Maßeinheit dahingehend 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**. Dies wirkt sich nicht auf Optionen aus, die relativ zur Größe der Notenzeilen festgelegt werden, z. B. die Optionen in den **Partie-Optionen**.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
 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**.
-

Farbeinrichtung

In Dorico Elements können Sie die in unterschiedlichen Kontexten verwendeten Farben ändern, unter anderem in Projektfenstern und in jeder Art von Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1403

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1020

Fenster-Farbthema ändern

Sie können das in Dorico Elements verwendete Farbthema ändern. Wenn Sie lieber dunklen Text vor hellem Hintergrund lesen, können Sie zum Beispiel zu einem hellen Thema wechseln. Standardmäßig nutzt Dorico Elements das dunkle Thema, bei dem heller Text vor einem dunklen Hintergrund angezeigt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
 3. Wählen Sie im **Fenster**-Abschnitt eine der folgenden Optionen aus dem **Thema**-Menü aus:
 - **Dunkel**
 - **Hell**
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

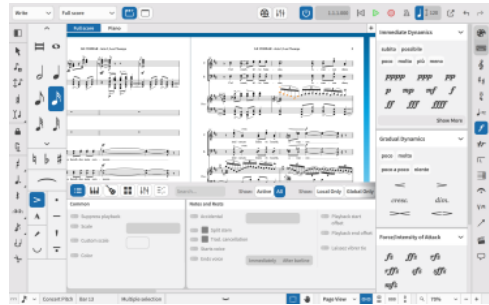
ERGEBNIS

Das in Dorico Elements verwendete Farbthema wird geändert. Dies wirkt sich sofort auf das aktuelle Projekt und auf alle zukünftig geöffneten Projekte aus. Das Thema wird verwendet, bis Sie die Einstellung wieder ändern.

BEISPIEL



Dunkles Thema



Helles Thema

Seitenfarbe ändern

Sie können die Farbe von Seiten in jeder der verschiedenen Layout-Arten ändern, zum Beispiel um zu erkennen, ob Sie sich in einem Einzelstimmen-Layout oder einen Gesamtpartitur-Layout befinden, oder um Noten einfacher lesbar zu machen.

Standardmäßig haben Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts weiße Seiten, während Einzelstimmen-Layouts cremefarbene Seiten haben.


VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Farben**.
3. Ändern Sie die Seitenfarbe für **Gesamtpartitur-Layouts**, **Einzelstimmen-Layouts** und/oder **Benutzerdefinierte Partitur-Layouts** im **Seitenfarben**-Abschnitt auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie auf die entsprechende Farbvorschau und wählen Sie eine Farbe im folgenden Dialog aus.
 - Geben Sie den gewünschten Farbcode in das entsprechende Wertefeld ein.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Seitenfarbe in Layouts des entsprechenden Typs wird im aktuellen Projekt und in allen zukünftigen Projekten, die Sie öffnen, geändert. Dies hat keine Auswirkungen auf die Seitenfarbe beim Exportieren oder Drucken von Layouts.

TIPP

Sie können Seitenfarben wieder auf die Standard-Werkseinstellungen zurücksetzen, indem Sie für jeden Layout-Typ auf **Zurücksetzen**  klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layouts drucken](#) auf Seite 577

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 582

Hintergrundfarbe ändern

Sie können die Hintergrundfarbe des Notenbereichs ändern. Der Hintergrund kann ein Farbverlauf aus bis zu vier Farben oder auch eine einzelne Farbe sein. Sie können die Hintergrundfarbe im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus auch unabhängig voneinander ändern, so dass Sie auf Anhieb erkennen, in welchem Modus Sie sich befinden.


VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Farben**.
3. Wählen Sie im **Hintergrundfarben**-Abschnitt eine der folgenden **Verwenden**-Optionen für den **Schreiben-Modus** und/oder den **Notensatz-Modus** aus:
 - **Farbverlauf**
 - **Einzelfarbe**
4. Ändern Sie die Hintergrundfarbe für den **Schreiben-Modus** und/oder den **Notensatz-Modus** auf eine der folgenden Arten:
 - Wenn Sie **Farbverlauf** ausgewählt haben und eine voreingestellte Farbauswahl verwenden möchten, wählen Sie diese aus dem **Preset**-Menü aus.
 - Wenn Sie **Farbverlauf** ausgewählt haben und eine benutzerdefinierte Farbauswahl verwenden möchten, klicken Sie entweder auf jede Farbvorschau und wählen Sie eine Farbe im folgenden Dialog aus oder geben Sie die gewünschten Farbcodes in die Wertfelder ein.
 - Wenn Sie **Einzelfarbe** ausgewählt haben, klicken Sie entweder auf die Farbvorschau **Stop 1** und wählen Sie eine Farbe im folgenden Dialog aus oder geben Sie den gewünschten Farbcode in das Wertefeld ein.

ERGEBNIS

Die Hintergrundfarbe wird im aktuellen Projekt und in allen zukünftigen Projekten, die Sie öffnen, geändert.

TIPP

- Die für den Schreiben-Modus eingestellte Hintergrundfarbe wird auch im Einrichten-Modus verwendet.
- Sie können Hintergrundfarben wieder auf die Standard-Werkseinstellungen zurücksetzen, indem Sie auf **Zurücksetzen**  klicken.

Farben im Notenbereich ändern

Sie können die Farben ändern, die für unterschiedliche Zwecke im Notenbereich verwendet werden, darunter die Farben für die ersten acht Stimmen in jeder Notenzeile und die Farbe für ausgewählte Objekte. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie bestimmte Farbkombinationen leichter lesbar finden als andere.

VORGEHENSWEISE


1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Farben**.
3. Ändern Sie im **Stimmfarben**-Abschnitt die Farbe für jede Stimme auf eine der folgenden Arten:

- Klicken Sie auf die entsprechende Farbvorschau und wählen Sie eine Farbe im folgenden Dialog aus.
 - Geben Sie den gewünschten Farbcode in das entsprechende Wertefeld ein.
4. Ändern Sie im Abschnitt **Andere Farben** die Farbe für jedes Objekt auf eine der folgenden Arten:
- Klicken Sie auf die entsprechende Farbvorschau und wählen Sie eine Farbe im folgenden Dialog aus.
 - Geben Sie den gewünschten Farbcode in das entsprechende Wertefeld ein.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Farbe der entsprechenden Stimmen und Objekte wird im aktuellen Projekt und in allen zukünftigen Projekten, die Sie öffnen, geändert.

TIPP

Sie können Farben wieder auf die Standard-Werkseinstellungen zurücksetzen, indem Sie für jede Stimme bzw. jedes Objekt auf **Zurücksetzen**  klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1403

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1020

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 431

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 271

[Abspielmarke](#) auf Seite 538

[Tabulatur](#) auf Seite 1290

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 919

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1255

Farben umkehren

Sie können die in Dorico Elements verwendeten Farben für Noten und Seiten umkehren; standardmäßig werden dadurch weiße Noten auf schwarzen Seiten angezeigt. Sie können die umgekehrte Seitenfarbe danach anpassen, um zum Beispiel weiße Noten auf einem blauen Hintergrund anzuzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Farben**.
3. Aktivieren Sie im **Seitenfarben**-Abschnitt die Option **Farben für Noten invertieren (weiß auf schwarz)**.
4. Ändern Sie die umgekehrte Seitenfarbe auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie auf die entsprechende Farbvorschau und wählen Sie eine Farbe im folgenden Dialog aus.
 - Geben Sie den gewünschten Farbcode in das entsprechende Wertefeld ein.


5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Farben für Noten und Seiten werden im aktuellen Projekt und allen zukünftigen Projekten, die Sie öffnen, umgekehrt. Noten werden immer in Weiß angezeigt, während Seiten die von Ihnen festgelegte umgekehrte Hintergrundfarbe nutzen. Dies hat keine Auswirkungen auf die Farben beim Exportieren oder Drucken von Layouts.

Indem Sie **Farben für Noten invertieren (weiß auf schwarz)** deaktivieren, werden Farben für Noten/Seiten auf ihre nicht-umgekehrte Konfiguration zurückgesetzt.


TIPP

Sie können die umgekehrte Seitenfarbe wieder auf die Standard-Werkseinstellung zurücksetzen, indem Sie auf **Zurücksetzen**  klicken.

Farbe von Objekten ändern

Sie können die Farbe einzelner Noten und Objekte ändern, um zum Beispiel bestimmte Objekte beim Erstellen von musikpädagogischen Arbeitsbögen von den anderen abzusetzen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Objekte aus, deren Farbe Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Farbe**-Option in der **Allgemein**-Gruppe.
 3. Klicken Sie in die Farbvorschau, um den Dialog **Farbe auswählen** (Windows)/**Farben** (macOS) zu öffnen.
 4. Wählen Sie die gewünschte Farbe aus oder erstellen Sie sie.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Farbe der ausgewählten Objekte wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Spracheinrichtung

In Dorico Elements können Sie die Sprache anpassen, die in unterschiedlichen Kontexten verwendet wird, unter anderem für die Benutzeroberfläche und für Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1273

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 67

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Programmsprache ändern

Sie können die Sprache ändern, die im aktuellen Projekt und in allen zukünftigen Projekten, die Sie öffnen, für die Benutzeroberfläche verwendet wird. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn sich die Sprache Ihres Betriebssystems von der Sprache unterscheidet, die Sie in Dorico Elements nutzen möchten.

HINWEIS

Änderungen der Programmsprache wirken sich nicht auf die Sprache aus, die für Instrumentennamen oder Datum- und Zeit-Token verwendet wird.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
 3. Wählen Sie im **Allgemein**-Abschnitt aus dem **Sprache**-Menü die gewünschte Sprache aus.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die im aktuellen Projekt und in allen zukünftigen Projekten für die Benutzeroberfläche verwendete Sprache wird geändert. Wenn Ihre Tastatursprache auf **Standard** eingestellt ist, wird die Tastatursprache ebenfalls geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 67

Sprache für Instrumentennamen ändern

Sie können die für Instrumentennamen verwendete Sprache ändern, um zum Beispiel eine französische Partitur nachzubilden. Dies wirkt sich auf Notenzeilenbeschriftungen und Beschriftungen für Instrumentenwechsel aus.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Projektsprache**, um den **Projektsprache**-Dialog zu öffnen.
2. Wählen Sie im Menü **Sprache für Instrumentennamen** die Sprache aus, die Sie verwenden möchten.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Instrumentennamen zurücksetzen**.

4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Sprache für alle Instrumentennamen und Präfixe von Beschriftungen für Instrumentenwechsel wird projektweit geändert. Instrumente, die Sie in Zukunft zum Projekt hinzufügen, nutzen Ihre neue Spracheinstellung.

- Wenn Sie **Instrumentnamen zurücksetzen** aktiviert haben, werden die Namen vorhandener Instrumente im Projekt zurückgesetzt und übernehmen Ihre neue Spracheinstellung.
- Wenn Sie **Instrumentnamen zurücksetzen** deaktiviert haben, werden die Namen vorhandener Instrumente im Projekt nicht zurückgesetzt und nutzen weiterhin ihre vorhandene Sprache.

TIPP

Auf der **Allgemein**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welche Sprache standardmäßig für Instrumentennamen in allen künftigen Projekten verwendet werden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128
- [Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 142
- [Instrumentenwechsel](#) auf Seite 138
- [Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268
- [Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1273
- [Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1273
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Sprache für Datum- und Zeit-Token ändern

Sie können die Sprache ändern, die projektweit für alle Datum- und Zeit-Token verwendet wird, zum Beispiel um Datum und Zeit anhand einer Sprachkonvention anzuzeigen, die von der Ihres Betriebssystems abweicht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Projektsprache**, um den **Projektsprache**-Dialog zu öffnen.
 2. Wählen Sie im Menü **Sprache für Datum und Zeit** die Sprache aus, die Sie verwenden möchten.
 3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Token](#) auf Seite 652

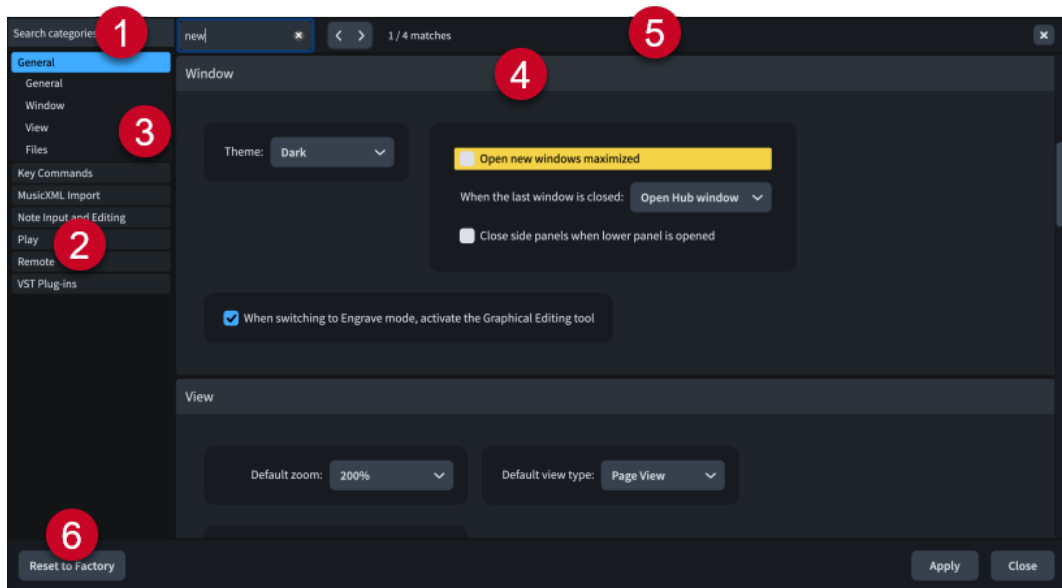
Programmeinstellungen-Dialog

Im **Programmeinstellungen**-Dialog können Sie die Funktionen von Dorico Elements für alle Projekte festlegen.

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

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

- Wählen Sie **Bearbeiten > Programmeinstellungen** (Windows) oder **Dorico > Programmeinstellungen** (macOS).



Der **Programmeinstellungen**-Dialog umfasst Folgendes:

1 **Kategoriesuche-Feld**

Hiermit können Sie Kategorien und Abschnittsüberschriften entsprechend Ihrer Eingabe filtern.

TIPP

Sie können den Fokus auf das Feld **In Kategorien suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-L** drücken. Sie können den Fokus aus dem Feld entfernen, indem Sie die **Tab-Taste** drücken.

2 **Kategorien-Liste**

Enthält die Kategorien von Optionen, die Sie im Dialog anzeigen und ändern können. Wenn Sie in dieser Liste auf eine Kategorie klicken, werden relevante Abschnittsüberschriften unter der Kategorie in der Liste und ihre Optionen als Seiten im Hauptbereich des Dialogs angezeigt.

3 **Abschnittsüberschriften**

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

4 **Abschnitt**

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 aktive 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.

5 **Seitensuche-Leiste**

Hiermit können Sie die Abschnittsüberschriften und Optionen auf der aktuell ausgewählten Seite durchsuchen und die Suchergebnisse anwählen. Die Anzahl von Übereinstimmungen

wird in der Leiste angezeigt. Übereinstimmungen werden auf der Seite hervorgehoben, die aktuelle Option in einem leuchtenderen Farbton als die anderen.

Sie können die **Seitensuche**-Leiste anzeigen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken.

Die Leiste enthält die folgenden Optionen:

- **Auf Seite suchen (Feld):** Hier können Sie den Begriff eingeben, nach dem Sie suchen möchten. Sie können den Fokus auf das Feld **Auf Seite suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken.
- **Vorheriger Treffer:** Hiermit können Sie zur vorigen Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur vorigen Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-G** drücken.
- **Nächster Treffer:** Hiermit können Sie zur nächsten Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur nächsten Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-G** drücken.
- **Schließen:** Schließt die Leiste und entfernt alle Hervorhebungen. Sie können die Leiste auch schließen, indem Sie die **Esc-Taste** drücken.

6 Auf Werkseinstellung zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog auf die Standard-Werkseinstellungen zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ansichtstypen](#) auf Seite 42

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 44

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 42

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Tastaturbefehle](#) auf Seite 18

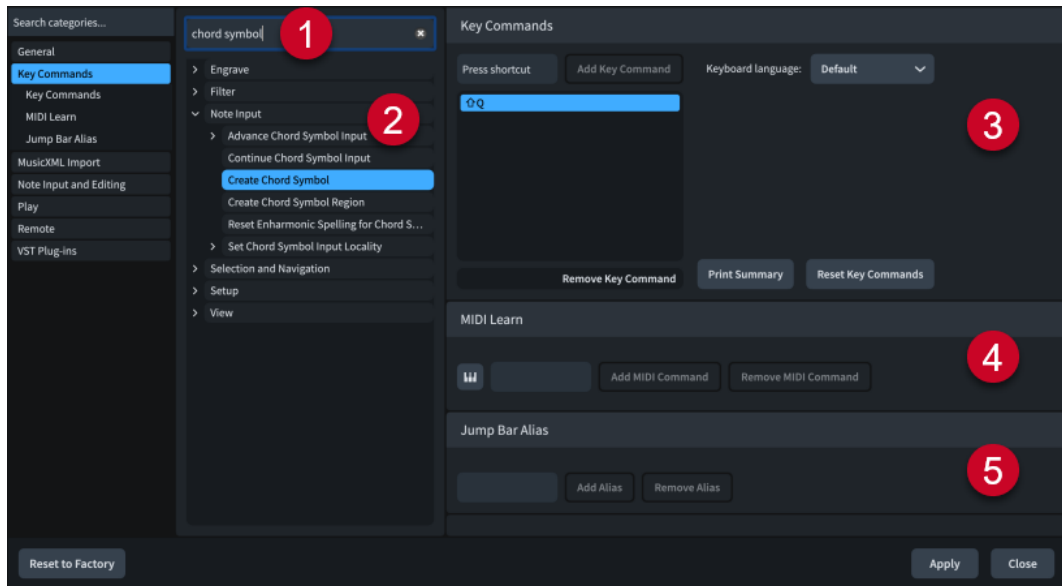
[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 664

Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog

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

Das Zuweisen Ihrer eigenen Tastaturbefehle kann bei Elementen oder Aktionen hilfreich sein, die Sie regelmäßig ausführen, zum Beispiel beim Festlegen bestimmter Auflösungen des rhythmischen Rasters oder beim Exportieren aller Layouts im PDF-Format.

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



Die Seite **Tastaturbefehle** umfasst Folgendes:

1 Suchen-Feld

Hier können Sie nach Funktionen suchen, um Tastaturbefehle anzuzeigen, zu ändern oder hinzuzufügen. Da es mehrere Ebenen von Ein-/Ausblenden-Pfeilen gibt, bevor Sie viele Funktionen erreichen, ist dies oft der schnellste Weg, um zu finden, wonach Sie suchen.

2 Funktionen

Zeigt die Funktionen an, 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 Funktionen fahren, erscheint ein Tooltip, der bei einigen Funktionen mit besonders langen Namen hilfreich ist.

3 Tastaturbefehle-Abschnitt

Zeigt alle vorhandenen Tastaturbefehle in der aktuellen Tastatursprache für die ausgewählte Funktion in der Liste zugewiesener Tastaturbefehle an und ermöglicht es Ihnen, neue Tastaturbefehle zuzuweisen.

- **Tastatursprache:** Hiermit können Sie die Tastatursprache ändern, die für Tastaturbefehle verwendet wird.
- **Tastaturbefehl hinzufügen:** Fügt den gedrückten Tastaturbefehl der ausgewählten Funktion hinzu.


HINWEIS

- Sie können derselben Funktion mehrere Tastaturbefehle zuweisen.
- Wenn Sie einen Tastaturbefehl eingeben, der bereits einer anderen Funktion zugewiesen ist, wird eine Warnung angezeigt.

- **Tastaturbefehl entfernen:** Entfernt den ausgewählten Tastaturbefehl 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

Hier können Sie Steuerfunktionen bestimmte MIDI-Controller, Noten und Kombinationen von Noten zuweisen.

- **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 der ausgewählten Funktion hinzufügen.
- **MIDI-Befehl entfernen**: Damit können Sie den MIDI-Befehl von der ausgewählten Funktion entfernen.

5 Alias für Kurzbefehlleiste (Abschnitt)

Hier können Sie Aliase zuweisen, die Sie in die Kurzbefehlleiste eingeben können, um die entsprechende Funktion auszuführen.

- **Alias-Feld**: Hier können Sie einen Kurzbefehlleisten-Alias für die ausgewählte Funktion eingeben.
- **Alias hinzufügen**: Fügt die von Ihnen eingegebenen Zeichen als Kurzbefehlleisten-Alias für die ausgewählte Funktion hinzu.
- **Alias entfernen**: Entfernt den vorhandenen Kurzbefehlleisten-Alias von der ausgewählten Funktion.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 66

[MIDI-Befehle zuweisen](#) auf Seite 67

[Kurzbefehlleiste](#) auf Seite 68

Interaktive Anzeige der Tastaturbefehle in Dorico

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**.
- Klicken Sie im **Programmeinstellungen**-Dialog auf **Tastaturbefehle** in der Kategorien-Liste und klicken Sie dann auf **Übersicht drucken** im **Tastaturbefehle**-Abschnitt.



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 Sondertasten einen Tastaturbefehl bilden, drücken Sie eine oder mehrere Sondertasten auf Ihrer Computertastatur, zum Beispiel die **Umschalttaste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste - Alt/Opt-Taste**, oder klicken Sie auf eine Sondertaste auf der virtuellen Tastatur. Auf der virtuellen Tastatur werden die gedrückten/angeklickten Tasten hervorgehoben und die jeder Taste zugewiesenen Funktionen angezeigt.
- 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

[Tastatursprache ändern](#) auf Seite 67

Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen

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

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Tastaturbefehle**.

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 ein 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 Funktionen Tastaturbefehle zuweisen, zum Beispiel für Funktionen, die Sie häufig verwenden, aber denen standardmäßig kein Tastaturbefehl zugeordnet ist. Außerdem können Sie vorhandene Tastaturbefehle ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Tastaturbefehle**.
 3. Suchen Sie nach dem Namen einer Funktion und wählen Sie sie aus.
Über besonders lange Namen können Sie mit dem Mauszeiger fahren, um ein Tooltip einzublenden.
 4. Optional: Wenn die Funktion bereits einen zugewiesenen Tastaturbefehl hat, klicken Sie auf **Tastaturbefehl entfernen** im **Tastaturbefehle**-Abschnitt.
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**.
 8. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Der gedrückte Tastaturbefehl wird der Liste von zugewiesenen Tastaturbefehlen für das ausgewählte Menüelement oder die ausgewählte Funktion hinzugefügt. Sie können ihn sofort verwenden.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle zurücksetzen](#) auf Seite 68

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 die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Tastaturbefehle**.
 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 ein Tooltip einzublenden.
 4. Klicken Sie im Abschnitt **MIDI Learn** 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**.
-

Tastatursprache ändern

Sie können die für Tastaturbefehle in Dorico Elements verwendete Sprache ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn die Programmsprache auf Deutsch eingestellt ist, Sie aber eine englische Tastatur verwenden und englische Tastaturbefehle nutzen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Tastaturbefehle**.
3. Wählen Sie im **Tastatursprache**-Menü die Tastatursprache aus, die Sie für Tastaturbefehle verwenden möchten.

HINWEIS

Standard folgt der Programmsprache.

4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die im aktuellen Projekt und in allen zukünftigen Projekten für Tastaturbefehle verwendete Tastatursprache wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmsprache ändern](#) auf Seite 59

Tastaturbefehle entfernen

Sie können einzelne Tastaturbefehle von einer Funktion entfernen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Tastaturbefehle**.
 3. Suchen Sie nach dem Namen einer Funktion und wählen Sie sie aus.
 4. Klicken Sie im **Tastaturbefehle**-Abschnitt 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 65

[Kurzbefehlleisten-Aliase entfernen](#) auf Seite 72

Tastaturbefehle zurücksetzen

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

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Tastaturbefehle**.
 3. Klicken Sie im **Tastaturbefehle**-Abschnitt auf **Tastaturbefehle zurücksetzen**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

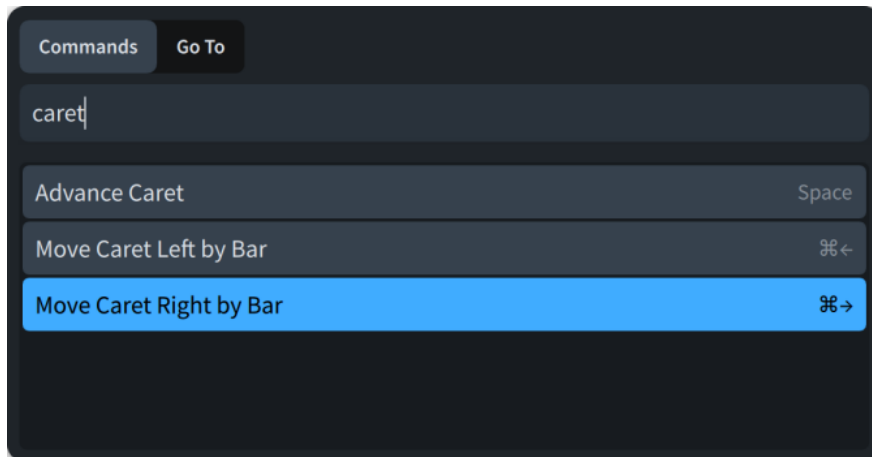
ERGEBNIS

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

Kurzbefehlleiste

Die Kurzbefehlleiste ist ein temporäres Wertefeld, mit dem Sie mittels Ihrer Computertastatur Befehle ausführen und Positionen im aktuellen Layout ansteuern können.

- Sie können die Kurzbefehlleiste im Einrichten-, Schreiben-, Notensatz- und Wiedergabe-Modus anzeigen, indem Sie **J** drücken.



Kurzbefehlleiste im Befehle-Modus mit einer Beispieleingabe

Befehle

Sie können die Kurzbefehlleiste im Befehle-Modus verwenden, um Befehle auszuführen, zum Beispiel, um den Dialog **Layout-Optionen** auf einer bestimmten Seite zu öffnen.

- Sie können die Kurzbefehlleiste in den Befehle-Modus versetzen, indem Sie **Alt-Taste-C (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)** drücken.

Wenn Sie anfangen, Text in die Kurzbefehlleiste im Befehle-Modus einzugeben, wird ein Menü mit gültigen Befehlen angezeigt, die die von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter enthalten.

Wenn Sie die Kurzbefehlleiste im Befehle-Modus nach dem Ausführen eines Befehls anzeigen, wird Ihre letzte Eingabe angezeigt, und der entsprechende Text ist ausgewählt.

Sie können die **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, um eine Liste von bis zu fünf Befehlen anzuzeigen, die Sie am häufigsten verwenden.

HINWEIS

- Sie können Befehle mit der Kurzbefehlleiste nur in den Kontexten ausführen, in denen Sie die entsprechenden Aktionen ausführen können. Zum Beispiel können Sie Aktionen, die sich auf den Einrichten-Modus beziehen, auch nur im Einrichten-Modus ausführen.
- Sie können bestimmten Befehlen Kurzbefehlleisten-Aliase zuweisen, um zum Beispiel Ihre häufigsten Befehle über kürzere Eingaben zu erreichen.
- Wenn Befehle einen entsprechenden Tastaturbefehl oder Kurzbefehlleisten-Alias haben, werden sie im Menü der gültigen Befehle angezeigt.

Gehen zu

Im Gehe-zu-Modus können Sie die Kurzbefehlleiste verwenden, um zu bestimmten Takten, Studierzeichen, Seiten und Partien zu springen.

- Sie können die Kurzbefehlleiste in den Gehe-zu-Modus versetzen, indem Sie **Alt-Taste-G (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)** drücken.

Navigationsbeispiel

Gehe zu Taktnummer [n], zum Beispiel Taktnummer 32

Eintrag in der Kurzbefehlleiste

b[n]; zum Beispiel **b32** oder **b+32**

Navigationsbeispiel

Eintrag in der Kurzbefehlleiste

Gehe zu Studierzeichen [n], zum Beispiel
Studierzeichen K

r[n]; zum Beispiel **rK** oder **rk**

Gehe zu Seite [n], zum Beispiel Seite 6

p[n]; zum Beispiel **p6** oder **p+6**

Gehe zu Partienummer [n], zum Beispiel Partie
3

f[n]; zum Beispiel **f3** oder **f+3**

Gehe zu nächster Partie

fn

Gehe zu letzter Partie

fp

BEISPIEL

Um zu Takt 20 in Partie 3 zu navigieren, geben Sie **f3b20** ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Navigation](#) auf Seite 448

[Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 28

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Einblendfelder](#) auf Seite 24

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

Positionen mit der Kurzbefehlleiste ansteuern

Sie können die Kurzbefehlleiste verwenden, um im Einrichten-, Schreiben-, Notensatz- und Wiedergabe-Modus zu bestimmten Takten, Studierzeichen, Seiten und Partien zu springen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **J**, um die Kurzbefehlleiste anzuzeigen.
 2. Optional: Drücken Sie **Alt-Taste-G (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)**, um in den Gehe-zu-Modus zu wechseln.
 3. Machen Sie die Eingabe für die Position, die Sie ansteuern möchten.
Geben Sie zum Beispiel **f3b20** ein, um zu Takt 20 in Partie 3 zu springen.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

Befehle mit der Kurzbefehlleiste ausführen

Sie können die Kurzbefehlleiste im Einrichten-, Schreiben-, Notensatz- und Wiedergabe-Modus verwenden, um Befehle auszuführen, zum Beispiel, um den Dialog **Layout-Optionen** auf einer bestimmten Seite zu öffnen.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Modus-spezifische Befehle ausführen möchten, befinden Sie sich im entsprechenden Modus.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **J**, um die Kurzbefehlleiste anzuzeigen.
 2. Optional: Drücken Sie **Alt-Taste-C (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)**, um in den Befehlsmodus zu wechseln.
 3. Wählen Sie auf eine der folgenden Arten den Befehl aus, den Sie ausführen möchten:
 - Geben Sie den gewünschten Text in die Kurzbefehlleiste ein.
Wenn Sie anfangen, Text in die Kurzbefehlleiste im Befehle-Modus einzugeben, wird ein Menü mit gültigen Befehlen angezeigt, die die von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter enthalten. Sie können daraus eine Auswahl treffen, indem Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste / Pfeil-nach-unten-Taste** drücken.
 - Geben Sie den gewünschten Kurzbefehlleisten-Alias in die Kurzbefehlleiste ein.
 - Um eine Liste von bis zu fünf Befehlen anzuzeigen, die Sie am häufigsten verwenden, drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste** und dann die **Pfeil-nach-oben-Taste / Pfeil-nach-unten-Taste**, um einen Befehl auszuwählen.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

Kurzbefehlleisten-Aliase zuweisen

Sie können bestimmten Befehlen Kurzbefehlleisten-Aliase zuweisen, um zum Beispiel Ihre häufigsten Befehle über kürzere Eingaben zu erreichen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **J**, um die Kurzbefehlleiste anzuzeigen.
2. Optional: Drücken Sie **Alt-Taste-C (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)**, um in den Befehlsmodus zu wechseln.
3. Geben Sie den Befehl, dem Sie ein Alias zuweisen möchten, in die Kurzbefehlleiste ein.

TIPP

Um sicherzustellen, dass der Befehl richtig eingegeben wird, wählen Sie ihn aus dem Menü mit gültigen Befehlen aus, indem Sie **Pfeil-nach-oben-Taste / Pfeil-nach-unten-Taste** drücken.

4. Geben Sie direkt nach dem Befehl = ein, gefolgt von den Zeichen, die Sie als Kurzbefehlleisten-Alias verwenden möchten.
Um zum Beispiel dem Befehl **Pausen entfernen** den Kurzbefehlleisten-Alias **pe** zuzuweisen, geben Sie **Pausen entfernen=pe** ein.
 5. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um den Befehl auszuführen und den Kurzbefehlleisten-Alias zuzuweisen, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um nur den Kurzbefehlleisten-Alias zuzuweisen, ohne den Befehl auszuführen, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Die Zeichen, die Sie nach dem = eingegeben haben, werden als Kurzbefehlleisten-Alias für den angegebenen Befehl zugewiesen.

TIPP

Sie können Kurzbefehlleisten-Aliase auch auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Kurzbefehlleiste](#) auf Seite 68

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Kurzbefehlleisten-Aliase entfernen

Sie können Kurzbefehlleisten-Aliase entfernen, die Sie bestimmten Befehlen zugewiesen haben.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Tastaturbefehle**.
 3. Suchen Sie nach dem Namen einer Funktion und wählen Sie sie aus.
 4. Klicken Sie im Abschnitt **Alias für Kurzbefehlleiste** auf **Alias entfernen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Der Kurzbefehlleisten-Alias wird von der ausgewählten Funktion entfernt.

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

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 75

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 76

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 83

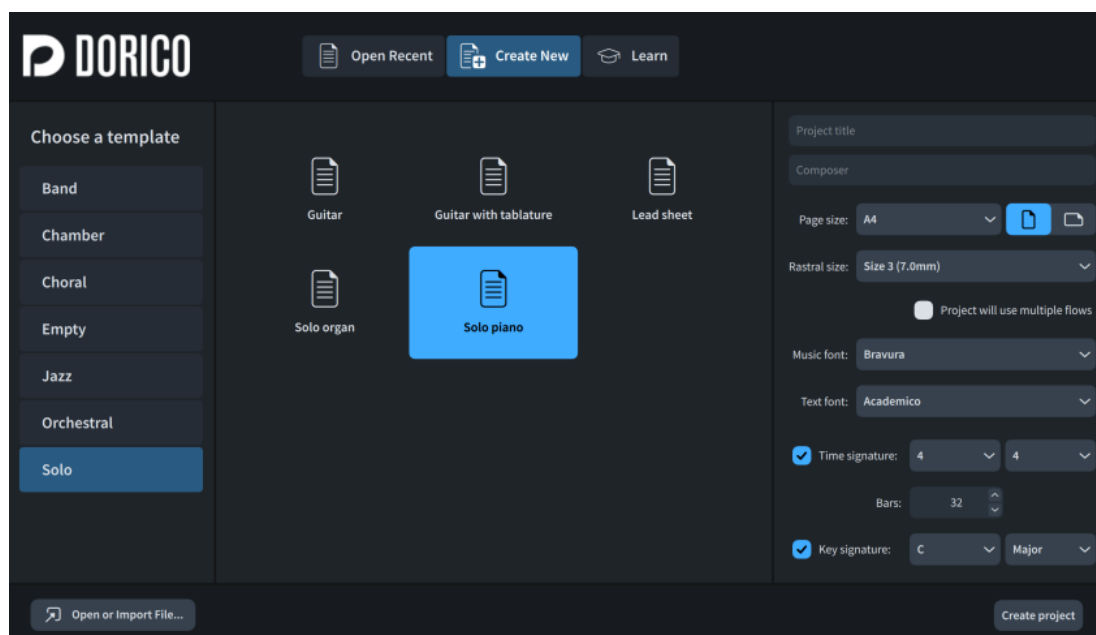
[Automatisch speichern](#) auf Seite 107

[Projekt-Backups](#) auf Seite 110

Hub

Im Hub können Sie auf aktuelle Projekte zugreifen, neue Projekte beginnen und sich mit Lernmaterialien wie Tutorials, Videos und aktuellen Blogposts auf dem Laufenden halten. Der Hub wird automatisch geöffnet, wenn Sie Dorico Elements starten.

- Sie können den Hub auch öffnen, indem Sie **Fenster > Hub** wählen.





Der Hub enthält die folgenden Seiten:


Letzte öffnen

Ermöglicht Ihnen einen schnellen Zugriff auf die Projekte, an denen Sie zuletzt gearbeitet haben. Sie können durch die Liste scrollen, um auf Projekte zuzugreifen, die nicht sofort sichtbar sind. Sie können durch die letzten Projekte navigieren, indem Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste** / **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken.

Indem Sie auf ein Projekt doppelklicken oder es auswählen und die **Eingabetaste** drücken, öffnen Sie das Projekt.

Sie können einen der folgenden Ansichtstypen für die zuletzt bearbeiteten Projekte auswählen:

- **Raster** 
- **Liste** 

Wenn die zuletzt bearbeiteten Projekte in der Rasteransicht angezeigt werden, können Sie auf den Menü-Schalter  für jedes Projekt klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:

- **Aus letzten Projekten entfernen:** Entfernt das Projekt von der Seite **Letzte Projekte**.
- **Umgebenden Ordner öffnen:** Öffnet den Explorer/macOS Finder und zeigt den Ordner an, in dem das Projekt gespeichert ist.

Neue erzeugen



Hiermit können Sie neue Projekte aus Projektvorlagen erstellen oder ein leeres Projekt auswählen.

Mit der Liste **Vorlage auswählen** auf der linken Seite können Sie eine Projektvorlagen-Kategorie auswählen, wobei die verfügbaren Projektvorlagen für die ausgewählte Kategorie in der Mitte angezeigt werden. Die **Leer**-Projektvorlage erstellt ein Projekt ohne Spieler und Partien.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 24 Spieler haben. Nur Kategorien und Projektvorlagen mit 24 oder weniger Spielern sind verfügbar.

Rechts finden Sie die folgenden Projektoptionen:

- **Projekttitel:** Hier können Sie den Projekttitel eingeben.
- **Komponist:** Hier können Sie den Projektkomponisten eingeben.
- **Seitengröße:** Hier können Sie die Seitengröße für das Gesamtpartitur-Layout auswählen.
- **Seitenausrichtung:** Hier können Sie auswählen, ob Sie **Hochformat**  oder **Querformat**  als Seitenausrichtung im Gesamtpartitur-Layout verwenden möchten.
- **Rastralgröße:** Hier können Sie die Notenzeilengröße für das Gesamtpartitur-Layout auswählen.
- **Projekt wird mehrere Partien umfassen:** Wenn Partie-Überschriften aktiviert sind, werden sie in allen Layouts angezeigt und Partietitel werden in laufenden Überschriften in Partitur-Layouts angezeigt. Wenn Partie-Überschriften deaktiviert sind, werden sie in allen Layouts ausgeblendet und der Projekttitel wird in laufenden Überschriften in Partitur-Layouts angezeigt.
- **Notenschrift:** Hier können Sie die im Projekt verwendete Notenschrift auswählen.
- **Textschrift:** Hier können Sie die Schriftfamilie auswählen, die standardmäßig im Projekt verwendet wird.
- **Taktart:** Hiermit können Sie eine Taktart für das Projekt festlegen. Wenn die Option deaktiviert ist, beginnt das Projekt ohne Taktart, also mit offenem Taktschema.
- **Takte:** Hier können Sie die Anzahl von Takten festlegen, die das Projekt enthalten soll.

- **Tonart:** Hier können Sie eine Tonart für das Projekt angeben. Wenn die Option deaktiviert ist, beginnt das Projekt ohne Tonart und wird als atonal behandelt.

Mit dem Schalter **Projekt erstellen** am unteren Rand des Hubs erstellen Sie ein neues Projekt anhand der ausgewählten Projektvorlage und Projektoptionen. Sie können auch auf Projektvorlagen doppelklicken, um ein neues Projekt zu beginnen.

Lernen

Bietet Zugriff auf Lernmaterialien. Dorico Elements zeigt eine Benachrichtigung an, wenn neue Materialien verfügbar sind.

- **Praktische Tutorials:** Zeigt verfügbare praktische Tutorials an, die Sie anhand von Dorico-Demoprojekten mit häufigen Arbeitsschritten vertraut machen.
- **Videos:** Zeigt aktuelle Video-Tutorials für Dorico an. Wenn Sie auf ein Video-Tutorial doppelklicken oder es auswählen und auf **Jetzt ansehen** klicken, wird es in einem Webbrowser geöffnet.

Im YouTube-Kanal von Dorico finden Sie Video-Tutorials und Informationen zu neuen Funktionen.

- **Forum:** Leitet Sie zum Steinberg-Benutzerforum.
- **Handbuch:** Leitet Sie zum Online-Handbuch. Eine PDF-Version ist auch auf steinberg.help verfügbar.
- **Dorico-Blog:** Zeigt neue Posts im Dorico-Blog an. Wenn Sie auf einen Blogpost klicken, wird er in einem Webbrowser geöffnet.

Am unteren Rand des Hubs können Sie mit **Datei öffnen oder importieren** nach MusicXML-, MIDI- und Dorico-Projektdateien suchen und sie öffnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32
[Letzte Projekte vom Hub aus öffnen](#) auf Seite 77
[Projektvorlagen](#) auf Seite 82
[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80
[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 646
[Notenzeilengröße](#) auf Seite 616

Neue Projekte beginnen

Sie können neue Projekte aus Projektvorlagen heraus beginnen, zum Beispiel für Orchester oder Vokalensemble. Sie können auch mit einem leeren Projekt beginnen.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 24 Spieler haben. Nur Kategorien und Projektvorlagen mit 24 oder weniger Spielern sind verfügbar.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn der Hub nicht geöffnet ist, wählen Sie **Fenster > Hub**, um den Hub zu öffnen.
2. Klicken Sie im Hub auf **Neue erzeugen**, um die Seite **Neue erzeugen** anzuzeigen.
3. Wählen Sie eine der folgenden Projektvorlage-Kategorien aus:
 - **Band**
 - **Kammermusik**

- **Chor**
 - **Leer**
 - **Jazz**
 - **Orchestral**
 - **Solo**
4. Wählen Sie eine Projektvorlage aus.
 5. Fügen Sie im Projektoptionen-Bereich nach Bedarf Informationen und Einstellungen hinzu oder ändern Sie die vorhandenen ab.

HINWEIS

Der Projektoptionen-Abschnitt wirkt sich nicht auf **Leer**-Projektvorlagen aus.

6. Erstellen Sie auf eine der folgenden Arten ein neues Projekt:
 - Klicken Sie auf **Projekt erstellen**.
 - Doppelklicken Sie auf die Projektvorlage.
-

ERGEBNIS

Ein neues Projekt wird mit Hilfe der ausgewählten Projektvorlage erstellt.

TIPP

- Sie können jederzeit ein neues, leeres Projekt erstellen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-N** drücken oder **Datei > Neu** wählen.
 - Durch Auswählen von **Datei > Neu aus Projektvorlage > [Projektvorlage-Kategorie] > [Projektvorlage]** können Sie ein neues Projekt mit Hilfe einer Projektvorlage beginnen.
-

WEITERE SCHRITTE

Sie können Ihr Projekt anpassen, indem Sie zum Beispiel Spieler/Instrumente hinzufügen oder löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hub](#) auf Seite 73

[Projektvorlagen](#) auf Seite 82

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 839

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 142

[Spieler löschen](#) auf Seite 133

[Instrumente löschen](#) auf Seite 146

Projekte/Dateien öffnen

Sie können Dorico-Projekte jederzeit und neben anderen Projekten 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 **Datei öffnen oder importieren**.
 - Wählen Sie **Datei > Öffnen** aus.

- Wählen Sie **Datei > Letzte Projekte öffnen > [Projektdateiname]**.
2. Suchen Sie die Dateien, die Sie öffnen möchten, und wählen Sie sie aus.
 3. Klicken Sie auf **Öffnen**.
 4. Optional: Wenn Sie eine MIDI-Datei geöffnet haben, ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf im angezeigten Dialog **MIDI-Importoptionen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dateien 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-Projekte speichern können.

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

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 24 Spieler haben. Wenn Sie ein Projekt mit mehr als 24 Spielern öffnen, wird es im Nur-Lesen-Modus geöffnet.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nur-Lesen-Modus](#) auf Seite 111

[Hub](#) auf Seite 73

[MusicXML-Dateien importieren](#) auf Seite 87

[MIDI importieren](#) auf Seite 91

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 91

Letzte Projekte vom Hub aus öffnen

Sie können aus dem Hub heraus Projekte öffnen, an denen Sie kürzlich gearbeitet haben.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn der Hub nicht geöffnet ist, wählen Sie **Fenster > Hub**, um den Hub zu öffnen.
 2. Klicken Sie im Hub auf **Letzte öffnen**, um die Seite **Letzte öffnen** anzuzeigen.
 3. Doppelklicken Sie auf das Projekt, das Sie öffnen möchten.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Dorico-Projekt wird geöffnet.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 24 Spieler haben. Wenn Sie ein Projekt mit mehr als 24 Spielern öffnen, wird es im Nur-Lesen-Modus geöffnet.

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 Objekte und Notationselemente 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.

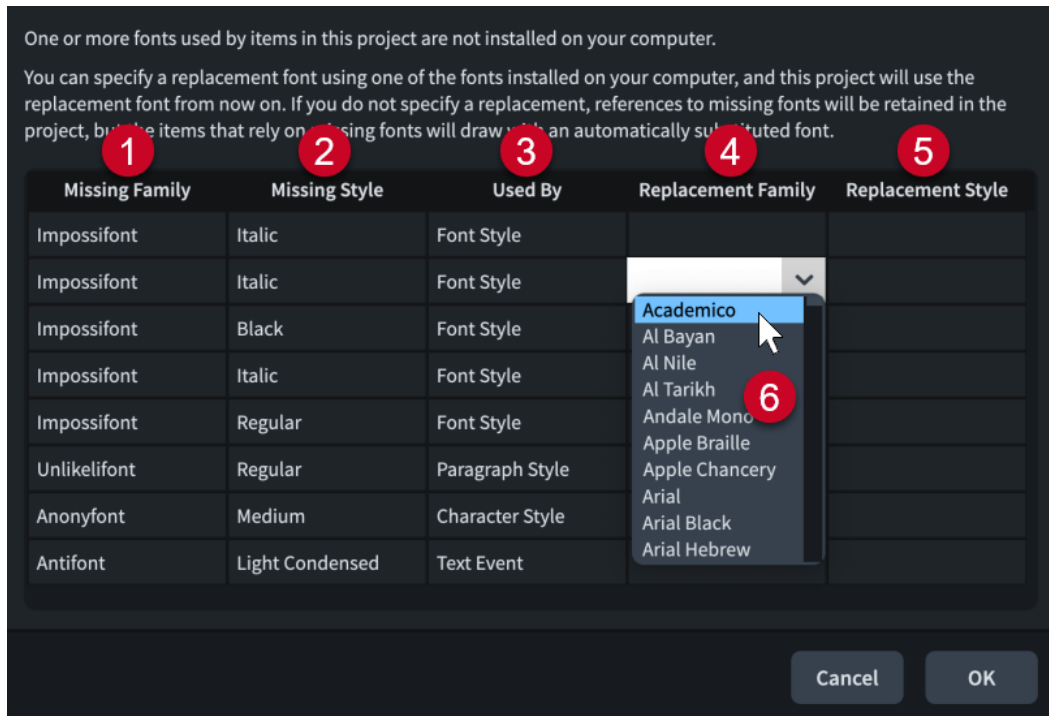
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Fehlende Schriften (Dialog)

Der Dialog **Fehlende Schriften** wird angezeigt, wenn Sie ein Projekt öffnen, das eine Schrift enthält, die nicht auf Ihrem Computer installiert ist. Im Dialog können Sie auf Ihrem Computer installierte Ersatzschriften auswählen.

Der Dialog **Fehlende Schriften** zeigt eine Tabelle mit mehreren Spalten an, in denen die spezifischen Schriftfamilien und Stile aufgeführt sind, die für Schrift-, Zeichen- und Absatzstile sowie für Textobjekte fehlen. Für jede Stelle im Projekt, an der eine Schrift fehlt, gibt es eine Tabellenzeile. Wenn zum Beispiel der Fett-Stil einer Schriftfamilie in drei verschiedenen Absatzstilen verwendet wird, werden im Dialog drei Zeilen angezeigt, eine für jeden Absatzstil.



Der Dialog **Fehlende Schriften** besteht aus Folgendem:

1 Fehlende Schriftfamilie

Enthält eine Liste der Schriftfamilien, die im Projekt enthalten sind, aber auf Ihrem Computer fehlen.

2 Fehlender Stil

Enthält eine Liste der spezifischen Stile innerhalb der entsprechenden Schriftfamilien, die im Projekt enthalten sind, aber auf Ihrem Computer fehlen.

3 Verwendet von

Enthält eine Liste der Stellen im Projekt, an denen die entsprechende Schrift verwendet wird.

4 Ersatz-Schriftfamilie

Hier können Sie Ersatz-Schriftfamilien auswählen. Sie können Ersatz-Schriftfamilien auswählen, indem Sie auf Einträge doppelklicken, dann die gewünschte Schriftfamilie eingeben, auf den Pfeil ▾ klicken und eine Schriftfamilie aus dem Menü auswählen.

Nachdem Sie sie ausgewählt haben, wird ihr Name im entsprechenden Eintrag angezeigt.

5 Ersatzstil

Hier können Sie einen der verfügbaren Stile innerhalb der entsprechenden Ersatz-Schriftfamilien auswählen. Sie können Ersatz-Schriftstile auswählen, indem Sie auf Einträge doppelklicken, dann den gewünschten Schriftstil eingeben, auf den Pfeil ▾ klicken und einen Schriftstil aus dem Menü auswählen. Nachdem Sie sie ausgewählt haben, werden die Stile im entsprechenden Eintrag angezeigt.

6 Schriften

Enthält eine Liste aller verfügbaren Schriften, die auf Ihrem Computer installiert sind. Sie können durch Doppelklicken auf Einträge in den Spalten **Ersatz-Schriftfamilie** und **Ersatzstil** auf das Menü zugreifen.

TIPP

- Sie können auf der **Allgemein**-Seite der **Programmeinstellungen** auswählen, ob der Dialog **Fehlende Schriften** angezeigt werden soll, wenn Sie ein Projekt mit Schriften öffnen, die nicht auf Ihrem Computer installiert sind.
- Sie können die Breite von Spalten im Dialog **Fehlende Schriften** ändern. Die Breite wird in zukünftigen Projekten beibehalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 398

Projekt-Info (Dialog)

Im Dialog **Projekt-Info** können Sie Informationen zum gesamten Projekt und jeder Partie darin separat angeben, etwa Titel, Komponisten und Textdichter, da diese bei unterschiedlichen Partien abweichen können. Sie können dann mit Hilfe von Token in Textrahmen auf diese Einträge verweisen.

Sie können den Dialog **Projekt-Info** in jedem Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-I**.
- Wählen Sie **Datei > Projekt-Info**.

The screenshot shows the 'Project-Info' dialog box. On the left is a 'Project' list with six items: 1. Schwanenlied (marked with a red circle '1'), 2. Wanderlied, 3. Warum sind denn die Rosen so blass?, 4. Mayenlied, 5. Morgenständchen, and 6. Condellied. The main area contains various fields: Title (Sechs Lieder), Subtitle (für eine Stimme mit Begleitung des Pianoforte), Dedication, Composer (Fanny Hensel (Mendelssohn-Bartholdy) marked with a red circle '2'), Arranger, Lyricist, Artist, Copyist, Publisher, Editor, Copyright, Work number, Composition year, Composer dates, and Other information. At the bottom, there is a checkbox 'Generate preview thumbnails when saving' (checked, marked with a red circle '3'), a 'Copy info from' dropdown menu (set to 'Schwanenlied', marked with a red circle '4'), and a 'Copy' button (marked with a red circle '5'). 'Apply' and 'Close' buttons are at the bottom right.

Der Dialog **Projekt-Info** besteht aus den folgenden Komponenten:




1 Partien-Liste

Enthält eine Liste aller Partien im Projekt, mit einem separaten Eintrag für das Projekt als Ganzes am oberen Rand. Sie können in der Partien-Liste einzelne oder mehrere Partien auswählen.

HINWEIS




Die Partien-Liste nutzt die Namen von Partien, die im **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus angezeigt werden. Diese Namen können von den Einträgen im **Titel**-Feld abweichen, wenn Sie den Partietitel geändert haben.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Liste enthält die folgenden Optionen:

- **Neue Partie** : Erstellt eine neue Partie, die keine Daten enthält. Ihr Standardname ist **Neue Partie**.
- **Partie duplizieren** : Erstellt eine neue Partie mit allen Informationen der ausgewählten Partie. Ihr Standardname ist **Kopie von [ausgewählte Partie]**.
- **Partie umbenennen** : Öffnet den Dialog **Partie umbenennen**, in dem Sie den Namen der Partie ändern können.

HINWEIS

Wenn Sie den Partietitel bereits manuell geändert haben, wird er durch Ändern des Namens der Partie nicht automatisch geändert.

- **Nach unten** : Verschiebt die ausgewählten Partien in der Partien-Liste nach unten, wodurch sich ihre Reihenfolge im Projekt ändert.
- **Nach oben** : Verschiebt die ausgewählten Partien in der Partien-Liste nach oben, wodurch sich ihre Reihenfolge im Projekt ändert.
- **Partie löschen** : Löscht die ausgewählten Partien.

2 Informationsfelder

Hier können Sie Informationen zu den aktuell ausgewählten Partien oder zum gesamten Projekt in die entsprechenden Felder eingeben, zum Beispiel **Komponist** oder **Textdichter**. Wenn Sie mehrere Partien mit unterschiedlichen Einträgen in denselben Feldern ausgewählt haben, wie es etwa bei Partien mit unterschiedlichen Komponisten der Fall wäre, wird in diesen Feldern der Eintrag **Gemischt** angezeigt.

3 Beim Speichern Vorschau-Miniaturen erzeugen

Wenn diese Option aktiviert ist, erzeugt Dorico Elements die folgenden Vorschaubilder des im Notenbereich geöffneten Layouts, wenn Sie das Projekt speichern:

- PNG-Datei auf der ersten Seite. Sie wird auf der Seite **Letzte öffnen** im Hub angezeigt.
- PDF-Datei des gesamten Layouts.

Wenn die Option deaktiviert ist, erzeugt Dorico Elements keine Vorschaubilder. Dadurch wird die Dateigröße verringert, so dass sich große Projekte möglicherweise schneller speichern lassen.

4 Info kopieren aus (Menü)

Hiermit können Sie eine andere Partie oder das gesamte Projekt auswählen, deren/dessen Informationen Sie kopieren möchten. Dies ist zum Beispiel bei einem Projekt nützlich, das mehrere Partien enthält, die alle denselben Komponisten und Textdichter haben.

5 Kopieren

Kopiert alle Informationen aus der angegebenen Partie/dem angegebenen Projekt in die ausgewählten Partien/das ausgewählte Projekt.

TIPP

- Sie können Token in Textrahmen verwenden, um Informationen im Dialog **Projekt-Info** zu referenzieren.
- Sie können in einzeiligen Feldern keine Zeilenumbrüche eingeben. In größeren Feldern können Sie jedoch Zeilenumbrüche eingeben, und zwar in **Copyright** und **Weitere Informationen**. Nach der Eingabe können Sie sie kopieren und in einzeilige Felder einfügen.
- Standardmäßig haben **Erste**-Seitenvorlagen Token, die auf Projektinformationen verweisen. Wenn Sie nur Informationen zu einzelnen Partien im Dialog **Projekt-Info** eingeben, werden diese Informationen nicht automatisch auf Seiten angezeigt, die die **Erste**-Seitenvorlage nutzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 652

[Partien](#) auf Seite 172

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 191

[Partien neu ordnen](#) auf Seite 175

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 75

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 76

[Titel](#) auf Seite 962

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 644

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 646

[Hub](#) auf Seite 73

Projektvorlagen

Mit Projektvorlagen können Sie neue Projekte beginnen, die bereits eine bestimmte Reihe von Spielern und Projektbibliothek-Einstellungen enthalten. Zum Beispiel haben Partitur-Layouts in orchestralen Projektvorlagen größere Seitengrößen als in kammermusikalischen Projektvorlagen.

Dorico Elements bietet die folgenden Projektvorlage-Kategorien:

Band

Ensembles, die vor allem Holzblas- und Blechblasinstrumente enthalten, wie etwa Brassband und Pit-Band.

Kammermusik

Typischerweise kleine Ensembles mit nur wenigen Spielern, zum Beispiel Streichquartett.

Chor

Ensembles mit Stimmen, darunter gängige Chor-Arrangements wie unbegleitetes SATB-Ensemble.

Leer

Eine leere Projektvorlage.

Jazz

Ensembles, wie sie häufig im Jazz zum Einsatz kommen, zum Beispiel Big Band oder Jazztrio.

Orchestral

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

Solo

Ensembles, die nur einen Spieler/ein Instrument enthalten, zum Beispiel Solo-Orgel, Gitarre mit Tabulatur oder Leadsheet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 839

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 75

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Seitenformatierung](#) auf Seite 596

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 644

[Bibliothek](#) auf Seite 731

[Hub](#) auf Seite 73

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 582

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 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** aus:
 - **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.
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien zu importieren und den Dialog zu schließen.

- 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. Wenn Sie z. B. eine Partie mit einem Klavier in ein Projekt mit Klavier und Bratsche importiert haben, wird die importierte Partie dem vorhandenen Klavierspieler hinzugefügt.

HINWEIS

- Spieler werden nicht automatisch zu den Partien hinzugefügt, die Sie in das Projekt importiert haben.
- 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 76

[Partien](#) auf Seite 172

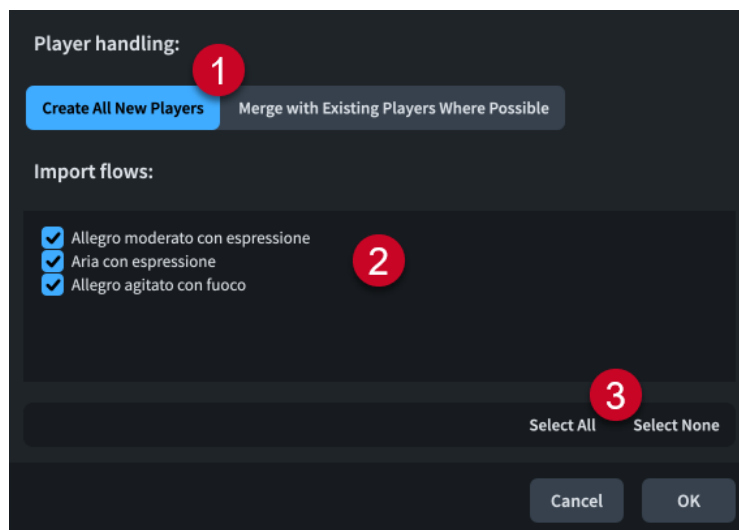
[Partien hinzufügen](#) auf Seite 173

[Partien neu ordnen](#) auf Seite 175

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.



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.

3 Auswahl-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, alle Partien im Projekt auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Sie können zum Beispiel die Auswahl für alle Partien aufheben und dann das Kontrollkästchen für eine einzelne Partie aktivieren, die Sie importieren möchten.

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie möchten, dass die exportierten Partien alle Spieler und Layouts im Projekt enthalten, auch Spieler ohne Noten, haben Sie **Ausgeschlossene Spieler und Layouts beim Exportieren von Partien weglassen** unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Dateien** deaktiviert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Export > Partien**, um den Dialog **Partien exportieren** zu öffnen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie **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 **Alle 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 **Alle 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 den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
8. Klicken Sie auf **Auswählen**, um den neuen Pfad in das Feld **Exportieren nach** einzufügen.
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.

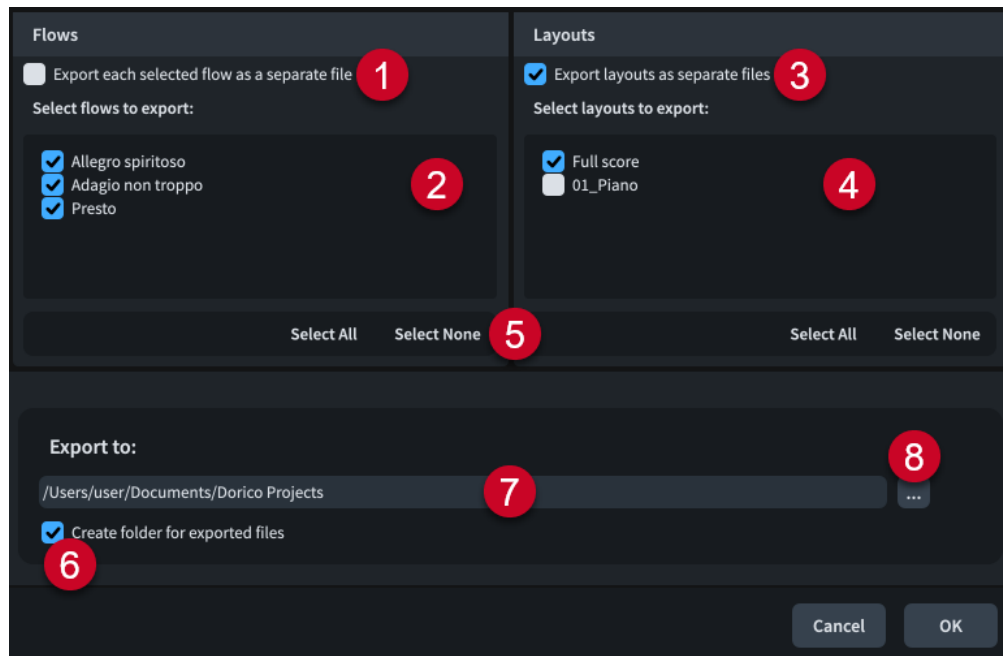
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien](#) auf Seite 172
- [MusicXML-Dateien exportieren](#) auf Seite 89
- [MIDI exportieren](#) auf Seite 100
- [Tempospuren exportieren](#) auf Seite 103
- [Audio exportieren](#) auf Seite 105

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.



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 Partien in einer einzigen Datei zu exportieren.
- 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 als einzelne kombinierte 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 Partien/Layouts in der zugehörigen Liste auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Sie können zum Beispiel die Auswahl für alle Partien 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 Partien innerhalb des ausgewählten Exportpfades erstellt oder nicht. Der automatische Ordnername ist »Partien aus« gefolgt vom Projekt-Dateinamen, zum Beispiel »Partien aus Smyth - Streichquartett«.

7 Exportieren nach (Feld)

Zeigt den Exportpfad an, in dem exportierte Partien 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 Partien in bestehende Dorico Elements-Projekte importieren, um z. B. an einem Stück weiterzuarbeiten, das Sie in einer anderen Notationssoftware begonnen haben.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben Ihre Einstellungen für den Import von MusicXML-Dateien auf der Seite **MusicXML-Dateien importieren** in den **Programmeinstellungen** für die jeweilige Datei festgelegt.

VORGEHENSWEISE

1. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Datei > Importieren > MusicXML**.
2. Wählen Sie die MusicXML-Dateien aus, die Sie importieren wollen.
3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den Dialog **Importoptionen für Partien** für die erste ausgewählte MusicXML-Datei zu öffnen.
4. Wählen Sie im Dialog **Importoptionen für Partien** eine der folgenden Optionen für **Handhabung von Spielern** aus:
 - **Völlig neue Spieler erstellen**
 - **Nach Möglichkeit mit vorhandenen Spielern verbinden**
5. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien 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 Partien** 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, Seitenränder und Notenzeilengröße enthalten, importiert Dorico Elements diese Werte. Andernfalls nimmt Dorico Elements gemäß der Anzahl der Instrumente in der Datei entsprechende Einstellungen vor.
- 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. Wenn Sie z. B. eine MusicXML-Datei mit einem Klavier in ein Projekt mit Klavier und Bratsche importiert haben, wird die importierte MusicXML-Datei dem vorhandenen 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Importoptionen für Partien \(Dialog\)](#) auf Seite 84

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 76

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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 160

[Instrumente in Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 163

[Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 163


[Ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 1400

[MIDI importieren](#) auf Seite 91

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.

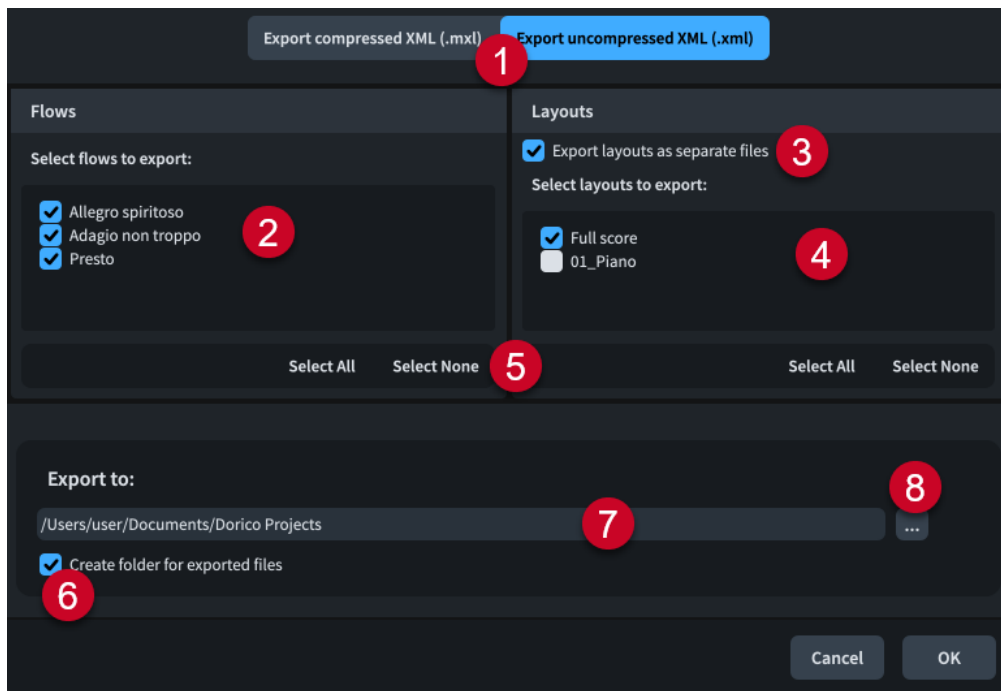
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > MusicXML**, um den Dialog **MusicXML exportieren** zu öffnen.
2. Wählen Sie eine der folgenden Dateiformat-Optionen aus:
 - **Komprimiertes XML (.xml) 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 **Alle 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 **Alle 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 den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
8. Klicken Sie auf **Auswählen**, um den neuen Pfad in das Feld **Exportieren nach** einzufügen.
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.



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 als einzelne kombinierte 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 Partien/Layouts in der zugehörigen Liste auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Sie können zum Beispiel die Auswahl für alle Partien 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 Partien innerhalb des ausgewählten Exportpfades erstellt oder nicht. Der automatische Ordnername ist »Partien aus« gefolgt vom Projekt-Dateinamen, zum Beispiel »Partien aus Smyth - Streichquartett«.

7 Exportieren nach (Feld)

Zeigt den 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 in bestehenden Dorico Elements-Projekten MIDI-Dateien entweder als separate Partien oder in vorhandene Partien importieren, um zum Beispiel an einer anderen Version des Abschnitts eines Stückes zu arbeiten.

VORGEHENSWEISE

1. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Datei > Importieren > MIDI**.
2. Wählen Sie 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. Ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel die Spielanweisungen von Spuren ändern, Spuren bestimmten Spielern zuweisen und Quantisierungsoptionen anpassen.
5. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog **MIDI-Importoptionen** zu schließen und die erste ausgewählte MIDI-Datei zu importieren.
6. Optional: Wenn Sie mehrere MIDI-Dateien ausgewählt haben, wiederholen Sie die Schritte 4 bis 5 für jede Datei. Der Dialog **MIDI-Importoptionen** wird automatisch für jede Datei erneut geöffnet.

ERGEBNIS

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

Wenn die MIDI-Datei Marker enthält, werden diese auch importiert. Wenn darin SMPTE-Versatzwerte festgelegt sind, werden diese von Dorico Elements zur Bestimmung der Timecode-Position für den Beginn der Partie verwendet.

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 76

[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 274

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme/-Import ändern](#) auf Seite 277

[Tempospuren importieren](#) auf Seite 102

[Tempospuren exportieren](#) auf Seite 103

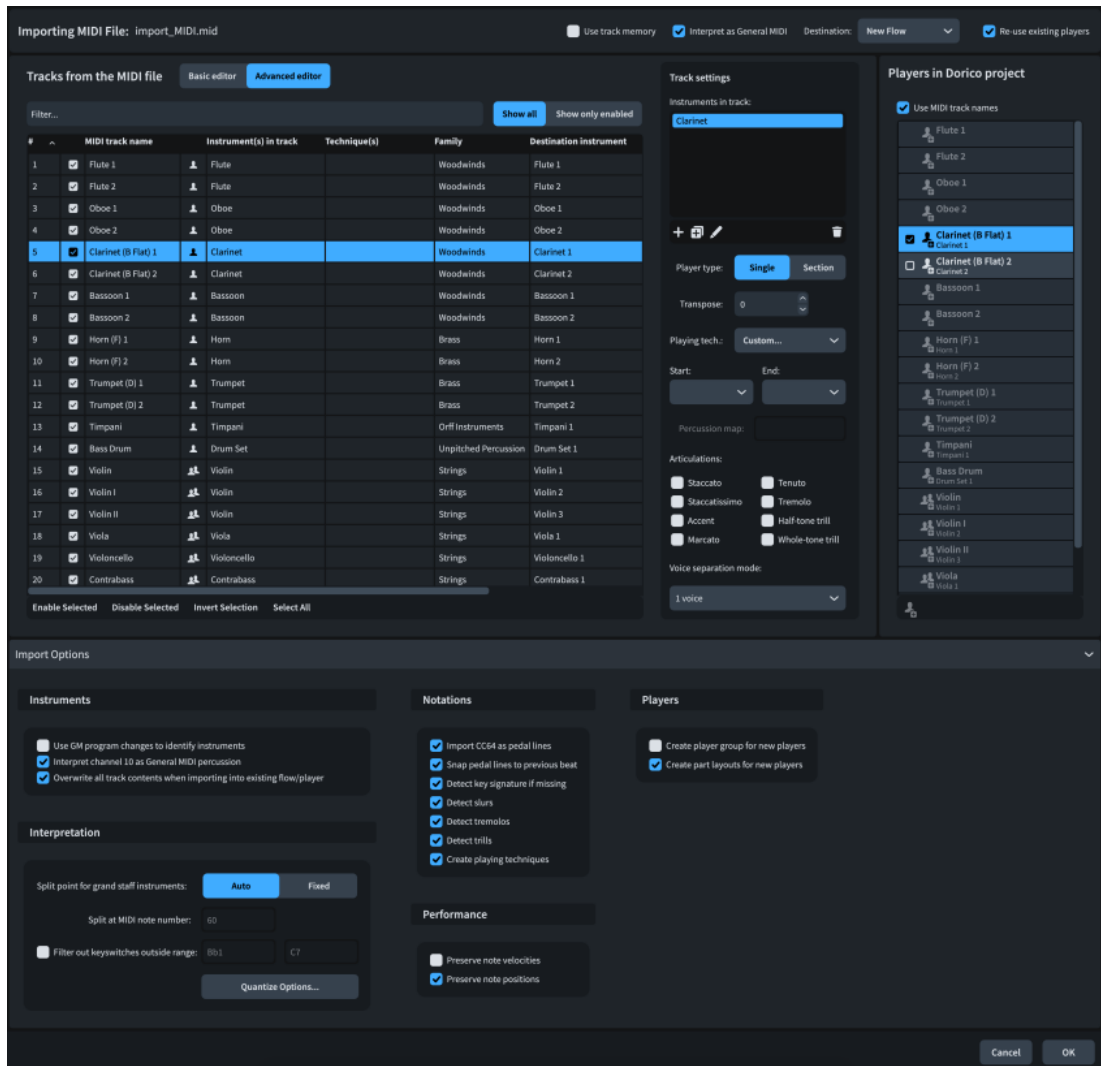
MIDI-Importoptionen (Dialog)

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

Ihre MIDI-Importeinstellungen werden im Spurdatspeicher abgelegt, so dass Sie Einstellungen automatisch wiederverwenden können, wenn Sie das nächste Mal MIDI-Dateien mit ähnlichen Spuren öffnen oder importieren.

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

- Wählen Sie **Datei > Importieren > MIDI** und importieren Sie eine MIDI-Datei aus dem Explorer/macOS Finder.
- Wählen Sie **Datei > Öffnen** und öffnen Sie eine MIDI-Datei aus dem Explorer/macOS Finder.



Oben im Dialog **MIDI-Importoptionen** gibt es die folgenden Optionen:

Importiere MIDI-Datei

Zeigt den Dateinamen der MIDI-Datei an, die Sie importieren oder öffnen.

Spurdatenspeicher nutzen

Hiermit können Sie sowohl Einstellungen aus dem Spurdatenspeicher auf die aktuelle MIDI-Datei anwenden als auch die Einstellungen für die aktuelle MIDI-Datei im Spurdatenspeicher ablegen, um sie später beim Importieren oder Öffnen von MIDI-Dateien mit identischen Spurnamen wiederzuverwenden.

Als General-MIDI interpretieren

Ermöglicht Dorico Elements die Nutzung von MIDI-Program-Changes am Anfang von Spuren, um Instrumententypen zu bestimmen. Unter anderem werden Spuren, die Kanal 10 nutzen, als ungestimmte Perkussion erkannt, welche die General-MIDI-Schlagzeugkonfiguration verwendet.

Wir empfehlen Ihnen, diese Option für MIDI-Dateien zu deaktivieren, die nicht den General-MIDI-Konventionen entsprechen.

Ziel

Hier können Sie die Partie auswählen, in die Sie die MIDI-Datei importieren möchten. Sie können MIDI als neue Partie oder in eine vorhandene Partie im Projekt importieren, wenn Sie zum Beispiel bestimmte Spuren in einer vorhandenen Partie überschreiben möchten. Nur beim Importieren von MIDI-Dateien verfügbar.

Vorhandene Spieler wiederverwenden

Hiermit können Sie die Spieler festlegen, denen Spuren in der MIDI-Datei zugewiesen werden. Nur beim Importieren von MIDI-Dateien verfügbar.

- Wenn diese Option aktiviert ist, werden Spuren aus der importierten MIDI-Datei entweder mit vorhandenen Spielern im Projekt zusammengeführt oder überschreiben diese, je nach Ihrer Einstellung für **Beim Importieren in vorhandene/n Partie/Spieler alle Spurinhalte überschreiben** im **Import-Optionen**-Abschnitt.
- Wenn sie deaktiviert ist, werden Spuren als neue Spieler importiert.

Spuren aus der MIDI-Datei

Zeigt alle Spuren aus der importierten oder geöffneten MIDI-Datei in einer Tabelle an. So können Sie Spuren für den Import aktivieren/deaktivieren und ihren Spieler-Typ, ihr Instrument und ihre Spielanweisungen ändern.



#	^	MIDI track name	Instrument(s) in track	Technique(s)	Family	Destination instrument	Max. sim. notes	Total no. of notes
1	<input checked="" type="checkbox"/>	Flute 1	Flute		Woodwinds	Flute 1	2	22
2	<input checked="" type="checkbox"/>	Flute 2	Flute		Woodwinds	Flute 2	1	18
3	<input checked="" type="checkbox"/>	Oboe 1	Oboe		Woodwinds	Oboe 1	1	18
4	<input checked="" type="checkbox"/>	Oboe 2	Oboe		Woodwinds	Oboe 2	1	16
5	<input checked="" type="checkbox"/>	Clarinet (B Flat) 1	Clarinet		Woodwinds	Clarinet 1	1	19
6	<input checked="" type="checkbox"/>	Clarinet (B Flat) 2	Clarinet		Woodwinds	Clarinet 2	1	18
7	<input checked="" type="checkbox"/>	Bassoon 1	Bassoon		Woodwinds	Bassoon 1	1	19
8	<input checked="" type="checkbox"/>	Bassoon 2	Bassoon		Woodwinds	Bassoon 2	1	21
9	<input checked="" type="checkbox"/>	Horn (F) 1	Horn		Brass	Horn 1	1	14
10	<input checked="" type="checkbox"/>	Horn (F) 2	Horn		Brass	Horn 2	1	15
11	<input checked="" type="checkbox"/>	Trumpet (D) 1	Trumpet		Brass	Trumpet 1	1	13
12	<input checked="" type="checkbox"/>	Trumpet (D) 2	Trumpet		Brass	Trumpet 2	1	13
13	<input checked="" type="checkbox"/>	Timpani	Timpani		Orff Instruments	Timpani 1	1	13
14	<input checked="" type="checkbox"/>	Bass Drum	Drum Set		Unpitched Percussion	Drum Set 1	1	2
15	<input checked="" type="checkbox"/>	Violin	Violin		Strings	Violin 1	2	109
16	<input checked="" type="checkbox"/>	Violin I	Violin		Strings	Violin 2	2	206
17	<input checked="" type="checkbox"/>	Violin II	Violin		Strings	Violin 3	3	189
18	<input checked="" type="checkbox"/>	Viola	Viola		Strings	Viola 1	2	93
19	<input checked="" type="checkbox"/>	Violoncello	Violoncello		Strings	Violoncello 1	2	83
20	<input checked="" type="checkbox"/>	Contrabass	Contrabass		Strings	Contrabass 1	2	69

Am oberen Rand der Tabelle gibt es die folgenden Filter-Steuerelemente:

- **Filter-Feld:** Hiermit können Sie Spuren nach Namen, Instrumenten oder Familien filtern.
- **Spursichtbarkeit:** Hiermit können Sie entweder alle Spuren anzeigen oder nur Spuren, die für den Import aktiviert sind.

Die Tabelle enthält die folgenden Spalten:

- **#:** Zeigt die Nummer der Spur an.
- **Aktivieren:** Hier können Sie die Spur für den Import aktivieren/deaktivieren.

- **MIDI-Spurname:** Zeigt den Namen der Spur in der MIDI-Datei an.
- **Spieler-Typ:** Zeigt den Spieler-Typ für die Spur an. Sie können den Spieler-Typ ändern, indem Sie auf das Symbol doppelklicken. Der aktuelle Spieler-Typ wird anhand von Symbolen angezeigt:
 - Einzelspieler 
 - Satzspieler 
- **Instrument(e) in Spur:** Zeigt die für die Spur erkannten Instrumente an. Sie können das Instrument ändern, indem Sie auf das Feld doppelklicken und ein Instrument in der angezeigten Instrumenten-Auswahl auswählen. Wenn eine einzelne Spur mehrere Instrumente erfordert, müssen Sie die erweiterten Editor-Optionen verwenden.
- **Spielanweisung(en):** Zeigt die für die Spur erkannten Spielanweisungen an. Sie können die Spielanweisung ändern, indem Sie auf das Feld doppelklicken und eine Spielanweisung aus dem Menü auswählen. Wenn eine einzelne Spur mehrere Spielanweisungen erfordert, müssen Sie die erweiterten Editor-Optionen verwenden.

TIPP

- Natürliche bzw. Legato-Spielanweisungen müssen nicht gemacht werden, da Dorico Elements automatisch Bindebögen erzeugt, wenn **Bindebögen erkennen** im Abschnitt **Import-Optionen** aktiviert ist.
 - Dorico Elements gibt die entsprechenden Spielanweisungen an den erforderlichen Positionen in den Noten ein, wenn **Spielanweisungen erzeugen** im Abschnitt **Import-Optionen** aktiviert ist.
-
- **Familie:** Zeigt die Instrumentenfamilie für die Spur an. Bei Spuren mit mehreren Instrumenten wird die Familie des ersten Instruments angezeigt.
 - **Zielinstrument:** Zeigt das Instrument im Projekt an, dem die Spur zugewiesen wird. Sie können das Zielinstrument ändern, indem Sie auf das Feld doppelklicken und ein Instrument im Menü auswählen. So können Sie zum Beispiel mehrere Spuren demselben Zielinstrument zuweisen.
 - **Max. gleichz. Noten:** Zeigt die Anzahl von Noten an, die gleichzeitig in der Spur gespielt werden. So können Sie leichter erkennen, wo Spuren zu Instrumenten gehören, die in einzelnen oder mehreren Notenzeilen bzw. in Akkoladen notiert werden.
 - **Gesamtanz. Noten:** Zeigt die Gesamtanzahl von Noten in der Spur an. Spuren, die keine Noten enthalten, müssen vermutlich gegebenenfalls nicht importiert werden.

TIPP

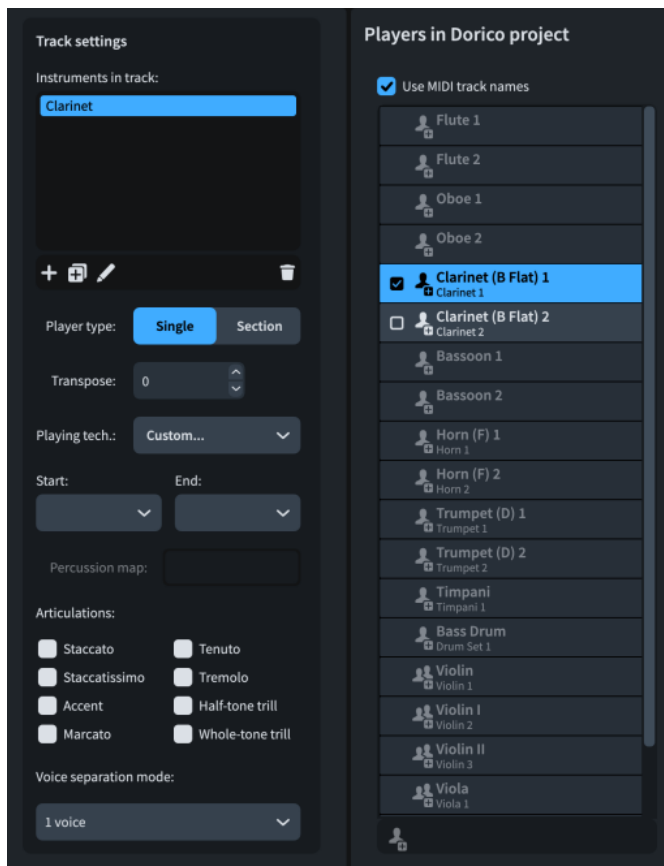
Sie können auf jede Spaltenüberschrift klicken, um ihre Sortierreihenfolge zu ändern.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Tabelle enthält die folgenden Optionen:

- **Ausgewählte aktivieren:** Aktiviert die ausgewählten Spuren für den Import.
- **Ausgewählte deaktivieren:** Deaktiviert die ausgewählten Spuren für den Import.
- **Auswahl umkehren:** Kehrt Ihre Auswahl um, so dass alle zuvor nicht ausgewählten Spuren eingeschlossen werden.
- **Alle auswählen:** Wählt alle Spuren aus.

Erweiterte Editor-Optionen

Enthält erweiterte Optionen, mit denen Sie steuern können, wie die ausgewählte Spur Spielern im Projekt zugeordnet wird.



Die Optionen im **Erweiterten Editor** sind in die folgenden Abschnitte unterteilt:





Spureinstellungen

Enthält eine Liste von Instrumenten in der Spur, die in der Tabelle **Spuren aus der MIDI-Datei** ausgewählt ist, und ermöglicht es Ihnen, Details zur Interpretation der Spur durch Dorico Elements anzuzeigen und zu ändern.

- **Instrumente in Spurliste:** Enthält alle Instrumente in der ausgewählten Spur und ermöglicht es Ihnen, sie zu ändern. Sie könnten zum Beispiel die nötige Anzahl von Hörnern hinzufügen, um den **Max. gleichz. Noten** in einer Hornensemble-Spur zu entsprechen, und so sicherstellen, dass jedes Instrument immer nur eine einzelne Note spielt.

Akkorde werden zwischen Instrumenten in Spuren gemäß ihrem Tonumfang aufgeteilt. Zum Beispiel erhalten Piccolo-Flöten höhere Noten als Flöten.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Liste enthält die folgenden Optionen:

- **Instrument hinzufügen** : Öffnet die Instrumenten-Auswahl, mit der Sie ein neues Instrument zur Spur hinzufügen können.
- **Instrument duplizieren** : Dupliziert das ausgewählte Instrument.
- **Instrument ändern** : Öffnet die Instrumenten-Auswahl, in der Sie das ausgewählte Instrument ändern können.
- **Instrument löschen** : Löscht das ausgewählte Instrument.
- **Spieler-Typ:** Hiermit können Sie den Spieler-Typ für die Spur auswählen.
- **Transponieren:** Hier können Sie die Spur um die angegebene Anzahl von Halbtönen transponieren.



- **Spielanw.:** Hier können Sie die Spielanweisungen für die Spur auswählen, wenn Sie zum Beispiel demselben Spieler mehrere Spuren zuweisen, die unterschiedliche Spielanweisungen abbilden.
 - **Anfang:** Die Spielanweisung, die am Anfang der Spur verwendet wird.
 - **Ende:** Die Spielanweisung, die am Ende der Spur verwendet wird.

Wenn Sie zum Beispiel für einen Violinen-Part, der zwischen *pizzicato* und *arco* wechselt und zu diesem Zweck zwei Spuren in der MIDI-Datei nutzt, **Pizzicato/Arco** auswählen, weisen Sie Dorico Elements an, *pizz.-* und *arco*-Spielanweisungen an den jeweiligen Positionen einzugeben.

- **Percussion-Map:** Hier können Sie eine Percussion-Map für die Spur auswählen. Nur verfügbar für Perkussions-Kits.
- **Artikulationen:** Hier können Sie Artikulationen auswählen, die Sie für alle Noten in der Spur eingeben möchten.
- **Stimmtrennungs-Modus:** Hier können Sie eine Methode für die Aufteilung von Akkorden in Stimmen auswählen. Nur verfügbar, wenn Sie eine Spur einem einzelnen Instrument zuordnen. Wenn Sie eine Spur mehreren Instrumenten oder mehrere Spuren einem Spieler zuordnen, verteilt Dorico Elements Noten automatisch an Stimmen.
 - **1-stimmig:** Alle Noten in der Spur werden derselben Stimme zugewiesen.
 - **2-stimmig (Auto):** Noten in der Spur werden zwei Stimmen in derselben Notenzeile zugewiesen.
 - **2-stimmig (fester Trennpunkt):** Noten in der Spur werden zwei Stimmen zugewiesen, die jeweils ihre eigene Notenzeile haben. Dazu wird der Trennpunkt verwendet, der im Abschnitt **Import-Optionen** angegeben ist.
 - **2-stimmig (aufschlüsseln):** Noten in der Spur werden zwei Stimmen zugewiesen, die jeweils ihre eigene Notenzeile haben. Diese Option kann für Instrumente mit Bündeln sinnvoll sein.
 - **4-stimmig Klaviatur (Auto):** Noten in der Spur werden vier Stimmen zugewiesen, die auf zwei Notenzeilen verteilt sind. Wir empfehlen diese Option für in Akkoladen notierte Instrumente, da sie häufige Klaviatur-Aufteilungen erkennen kann, zum Beispiel Bass und Melodie mit eingeschlossenen Akkorden.

Spieler in Dorico-Projekt


Enthält eine Liste der Spieler im Projekt, denen Spuren zugewiesen werden, darunter bereits im Projekt vorhandene Spieler und alle neuen Spieler, die aufgrund der importierten MIDI-Datei benötigt werden. Symbole für jeden Spieler zeigen an, ob er neu ist und zu welchem Typ er gehört:

- Einzelspieler 
- Satzspieler 

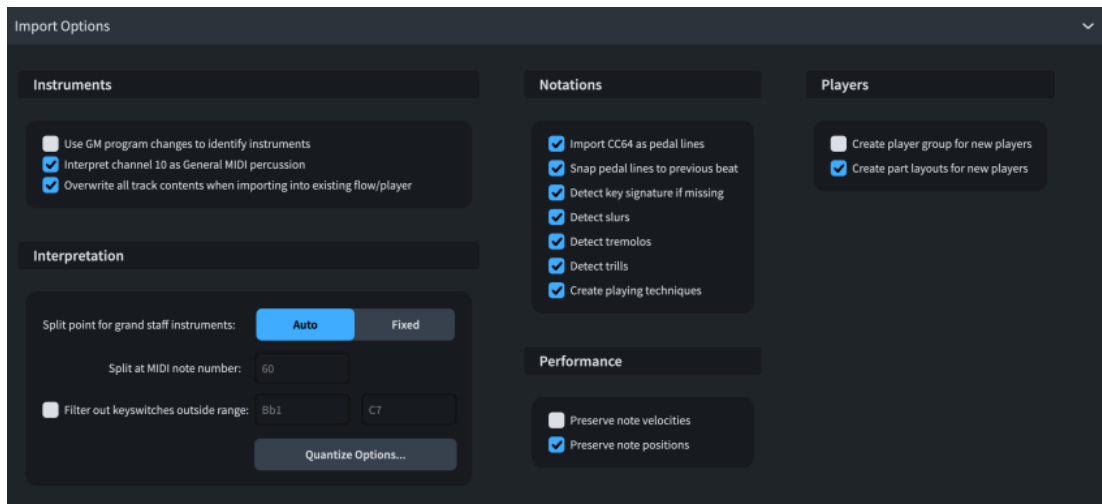
Wenn Sie ein Instrument in der Liste **Instrumente in Spur** im **Spureinstellungen-**Abschnitt auswählen, wird der aktuell zugewiesene Spieler in der Liste **Spieler in Dorico-Projekt** hervorgehoben.

Sie können anderen Spielern Instrumente zuweisen, indem Sie auf einen verfügbaren Spieler in der Liste klicken. Es sind nur Spieler vom selben Typ und mit demselben Instrument verfügbar. Wenn zum Beispiel mehrere Spuren für unterschiedliche Spielanweisungen stehen, die vom gleichen Instrument ausgeführt werden, können Sie diese alle demselben Spieler zuweisen.

Wenn einem neuen Spieler keine Instrumente zugewiesen sind, wird er automatisch gelöscht.

- **MIDI-Spurnamen verwenden** ermöglicht es Ihnen, MIDI-Spurnamen als Spielernamen zu verwenden.
- **Neuen Spieler für Spur hinzufügen**  ermöglicht es Ihnen, das ausgewählte Instrument einem neuen Spieler zuzuweisen. Nur verfügbar, wenn Sie ein und demselben Spieler mehr als ein Instrument zugewiesen haben.

Import-Optionen



Der Abschnitt **Import-Optionen** enthält die folgenden Unterabschnitte:

Instrumente

Enthält Optionen, die bestimmen, wie Dorico Elements Instrumente aus der importierten MIDI-Datei erkennt und handhabt.

- **GM-Programmänderungen verwenden, um Instrumente zu erkennen:** Hier können Sie einstellen, ob Dorico Elements zur Erkennung von Instrumenten MIDI-Program-Changes oder Spurnamen verwendet.
- **Kanal 10 als General-MIDI-Perkussion interpretieren:** Hier können Sie einstellen, ob Dorico Elements Spuren, die Kanal 10 verwenden, gemäß dem General-MIDI-Schlagzeugstandard interpretiert.
- **Beim Importieren in vorhandene/n Partie/Spieler alle Spurinhalte überschreiben:** Wenn diese Option aktiviert ist, überschreiben importierte Spuren alle vorhandenen Noten, die zu Zielspielern gehören. Wenn sie deaktiviert ist, werden importierte Spuren mit vorhandenen Noten zusammengelegt, die zu Zielspielern gehören. Gilt nur beim Importieren von MIDI in eine vorhandene Partie.

Interpretation

Enthält Optionen, die bestimmen, wie Dorico Elements Keyswitches und per Klaviatur eingegebene Noten aus der importierten MIDI-Datei interpretiert.

- **Trennpunkt für in Akkoladen notierte Instrumente:** Hiermit können Sie ändern, wie Noten den beiden Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten zugewiesen werden.
 - **Auto:** Dorico Elements bestimmt Trennpunkte automatisch aufgrund des musikalischen Kontexts.

- **Fest:** Dorico Elements nutzt den eingestellten Trennpunkt.
- **An MIDI-Notennummer teilen:** Hier können Sie eine MIDI-Notennummer für die Aufteilung von Noten auf beide Notenzeilen festlegen. Nur verfügbar, wenn für **Trennpunkt für in Akkoladen notierte Instrumente** die **Fest**-Option ausgewählt ist.
- **Keyswitches außerhalb Bereich herausfiltern:** Hier können Sie den Tonhöhenumfang festlegen, der für Noten in der MIDI-Datei verwendet wird. Noten außerhalb dieses Bereichs werden weggelassen.
- **Quantisierungsoptionen:** Öffnet den Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen**, in dem Sie die Quantisierungsoptionen anpassen können.

HINWEIS

Die Quantisierungsoptionen unter **Programmeinstellungen > Wiedergabe > Quantisierung** und im Dialog **MIDI-Importoptionen** sind miteinander verbunden.

Notationselemente

Enthält Optionen, die den Umgang mit und die Erkennung von Notationselementen aus der importierten MIDI-Datei festlegen, zum Beispiel Pedallinien und Bindebögen.

HINWEIS

- Die Notationseinstellungen unter **Programmeinstellungen > Wiedergabe > Aufnahme** und im Dialog **MIDI-Importoptionen** sind miteinander verbunden.
 - Wenn **Tonart erkennen, falls nicht vorhanden** aktiviert ist, erstellt Dorico Elements eine einzelne Tonartangabe am Anfang der Partie. Diese Option eignet sich am besten für Musik mit einem starken, nicht modulierenden tonalen Zentrum.
-

Performance

Enthält Optionen, die bestimmen, wie viel von der ursprünglichen Ausführung in der MIDI-Datei bei der Wiedergabe beibehalten wird. Sie wirken sich nicht darauf aus, wie die importierten MIDI-Noten notiert werden, da dies von den Quantisierungsoptionen vorgegeben wird.

HINWEIS

Die Performance-Einstellungen unter **Programmeinstellungen > Wiedergabe > Aufnahme** und im Dialog **MIDI-Importoptionen** sind miteinander verbunden.

Spieler

Enthält Optionen, die den Umgang mit Spielern und Layouts vorgeben.

Wenn Sie zum Beispiel eine MIDI-Datei in ein bestehendes Projekt importieren, um es zu orchestrieren, möchten Sie möglicherweise Spieler in ihre eigene Spielergruppe importieren, ohne zusätzliche Einzelstimmen-Layouts für sie zu erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 76

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 277

[Aus MusicXML-Dateien importierte ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 88

[Arten von Aktionen](#) auf Seite 751

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Spielergruppen](#) auf Seite 169

[Spieler](#) auf Seite 127

[Instrumente](#) auf Seite 136
[Layouts](#) auf Seite 176
[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116
[Spielanweisungen](#) auf Seite 1138
[Pedallinien](#) auf Seite 1120
[Tonarten](#) auf Seite 978
[Bindebögen](#) auf Seite 1240
[Tremolos](#) auf Seite 1359
[Triller](#) auf Seite 1052
[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1367
[Vorschläge](#) auf Seite 964

Quantisierungsoptionen

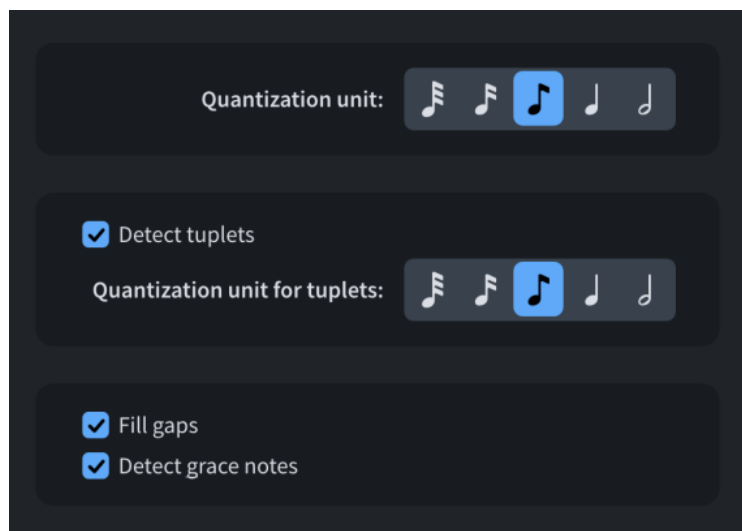
Mit Quantisierungsoptionen können Sie die Quantisierung anpassen, die Sie beim Importieren von MIDI-Dateien, Eingeben von Noten durch MIDI-Aufnahme oder beim erneuten Quantisieren von Noten auf die Noten anwenden möchten.

Sie können auf eine der folgenden Arten auf die verfügbaren Quantisierungsoptionen zugreifen:

- Öffnen Sie **Programmeinstellungen > Wiedergabe > Quantisierung**.
- Klicken Sie im Dialog **MIDI-Importoptionen** auf **Quantisierungsoptionen** im Abschnitt **Import-Optionen**.
- Wählen Sie mindestens eine Note im Notenbereich aus und wählen Sie **Bearbeiten > Neu quantisieren**.

HINWEIS

Die Quantisierungsoptionen unter **Programmeinstellungen > Wiedergabe > Quantisierung** und im Dialog **MIDI-Importoptionen** sind miteinander verbunden.



Die folgenden Quantisierungsoptionen sind verfügbar:

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.

Vorschläge erkennen

Hiermit können Sie festlegen, ob Dorico Elements Vorschläge interpretiert. Wenn die Option deaktiviert ist, wandelt Dorico Elements Vorschläge in normale Noten um.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 271

[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 274

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1367

[Vorschläge](#) auf Seite 964


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.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben ein Layout im Musikbereich geöffnet, das die Spieler enthält, deren MIDI-Daten Sie exportieren möchten.

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 **Alle 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 den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
 5. Klicken Sie auf **Auswählen**, um den neuen Pfad in das Feld **Exportieren nach** einzufügen.
 6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.
 7. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien als MIDI-Dateien zu exportieren und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Partien werden als MIDI-Dateien exportiert. Sie enthalten die MIDI-Daten aller Spieler, die dem im Notenbereich geöffneten Layout zugewiesen sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

[Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 47

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

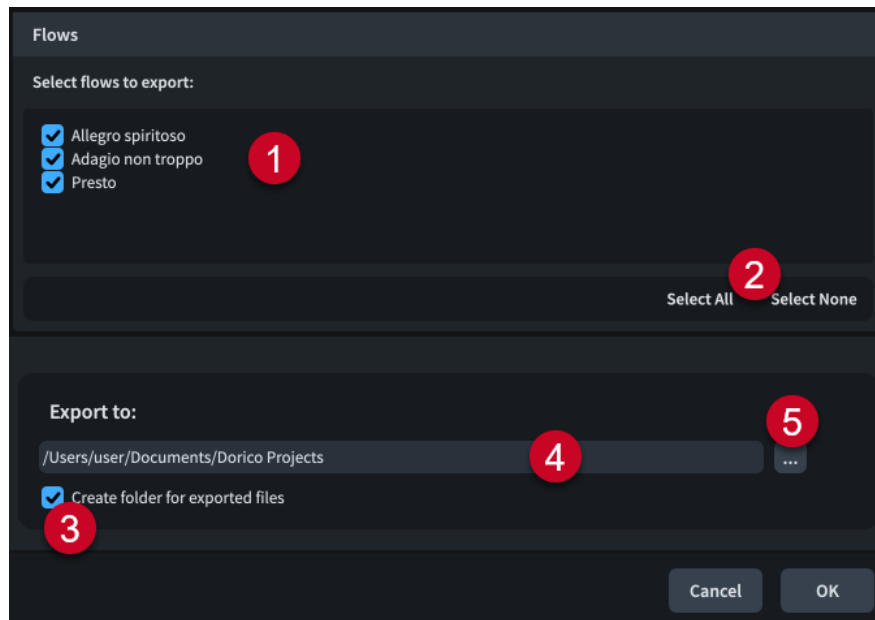
[Tempospuren importieren](#) auf Seite 102

[Tempospuren exportieren](#) auf Seite 103

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.



Der Dialog **MIDI 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 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 aus Smyth - Streichquartett«.

4 Exportieren nach (Feld)

Zeigt den 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 und neue Partien in bestehenden Projekten importieren, z. B. wenn Sie Musik für einen Film schreiben und Änderungen am Schnitt 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 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**
 - **Mit System verbundener Text**
7. Optional: Wenn Sie **Systemtext** unter **Marker als** ausgewählt haben, können Sie **Ränder um mit Systemen verbundene Textmarker 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. Wenn Sie **Neue Partie** in der Liste **In Partie importieren** ausgewählt haben, wird eine neue Partie zum Projekt hinzugefügt. Alle ausgewählten Aspekte werden auf die vorhandenen Noten oder die neue Partie angewendet, und Noten und Tempomarkierungen werden nach Bedarf angepasst.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 172

[Tempospuren exportieren](#) auf Seite 103

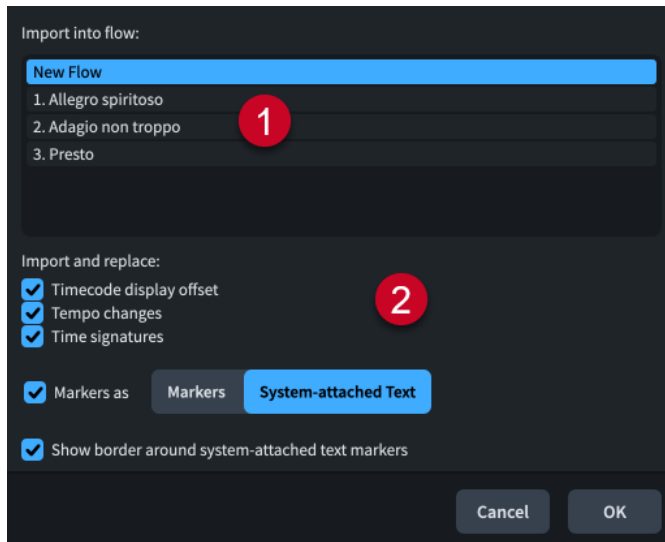
[MIDI importieren](#) auf Seite 91

[MIDI exportieren](#) auf Seite 100

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.



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 **Mit System verbundenem Text**.

Der Import von Markern als **Marker** ersetzt alle vorhandenen Marker der Partie durch Marker aus der MIDI-Datei, wobei der Import von Markern als **Mit System verbundener Text** keine vorhandenen Marker oder mit dem System verbundenen Textobjekte ersetzt.


- **Ränder um mit Systemen verbundene Textmarker anzeigen** fügt bei Aktivierung Ränder zu Markern hinzu, die als mit dem System verbundene Textobjekte importiert werden. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie **Mit System verbundener Text** 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 das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie als Tempospur exportieren möchten.
Sie können auch unten in der Liste auf **Alle 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 den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
 5. Klicken Sie auf **Auswählen**, um den neuen Pfad in das Feld **Exportieren nach** einzufügen.
 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.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempospuren importieren](#) auf Seite 102

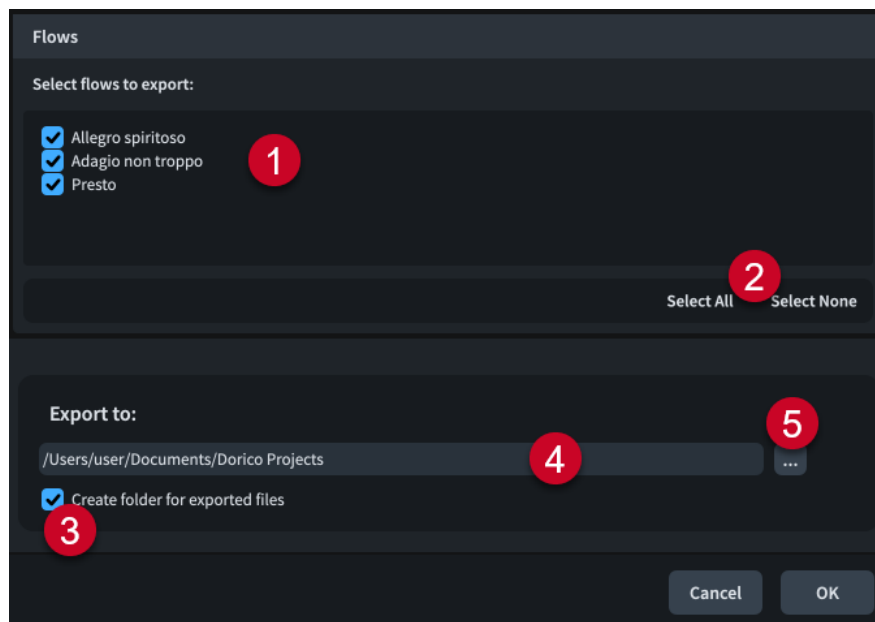
[MIDI importieren](#) auf Seite 91

[MIDI exportieren](#) auf Seite 100

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.



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 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 aus Smyth - Streichquartett«.

4 Exportieren nach (Feld)

Zeigt den 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-, FLAC- oder WAV-Format exportieren. Dabei können Sie Partien und Spieler auch als separate Dateien exportieren. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel ein Audio-Mockup nur von der Stimme des Solisten in der zweiten Partie teilen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben ein Layout im Musikbereich geöffnet, das die Spieler enthält, deren Audiomaterial Sie exportieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Um den Dialog **Audio exportieren** zu öffnen, wählen Sie **Datei > Exportieren > Audio**.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**.
3. 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 **Alle auswählen** oder **Keine Auswählen** klicken.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Spieler als separate Dateien exportieren**.
5. 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 **Alle 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 den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
8. Klicken Sie auf **Auswählen**, um den neuen Pfad in das Feld **Exportieren nach** einzufügen.
9. Wählen Sie im Abschnitt **Audio-Exportoptionen** eines der folgenden Audiodatei-Formate aus:
 - **MP3 (.mp3)**
 - **FLAC (.flac)**
 - **WAV (.wav)**
10. Optional: Wenn Sie **FLAC (.flac)** oder **WAV (.wav)** ausgewählt haben, wählen Sie eine der folgenden Bitraten aus:
 - **16 Bit**
 - **24 Bit**
 - **32 Bit** (nur WAV-Dateien)

11. Optional: Wenn Sie **WAV (.wav)** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Broadcast WAVE**.
12. Ändern Sie die Dauer der Hallfahne, indem Sie den Wert im Wertefeld **Hallfahne (s)** ändern.
13. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien/Spieler mit den festgelegten Audioexport-Optionen zu exportieren und den Dialog zu schließen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts neu anordnen](#) auf Seite 181

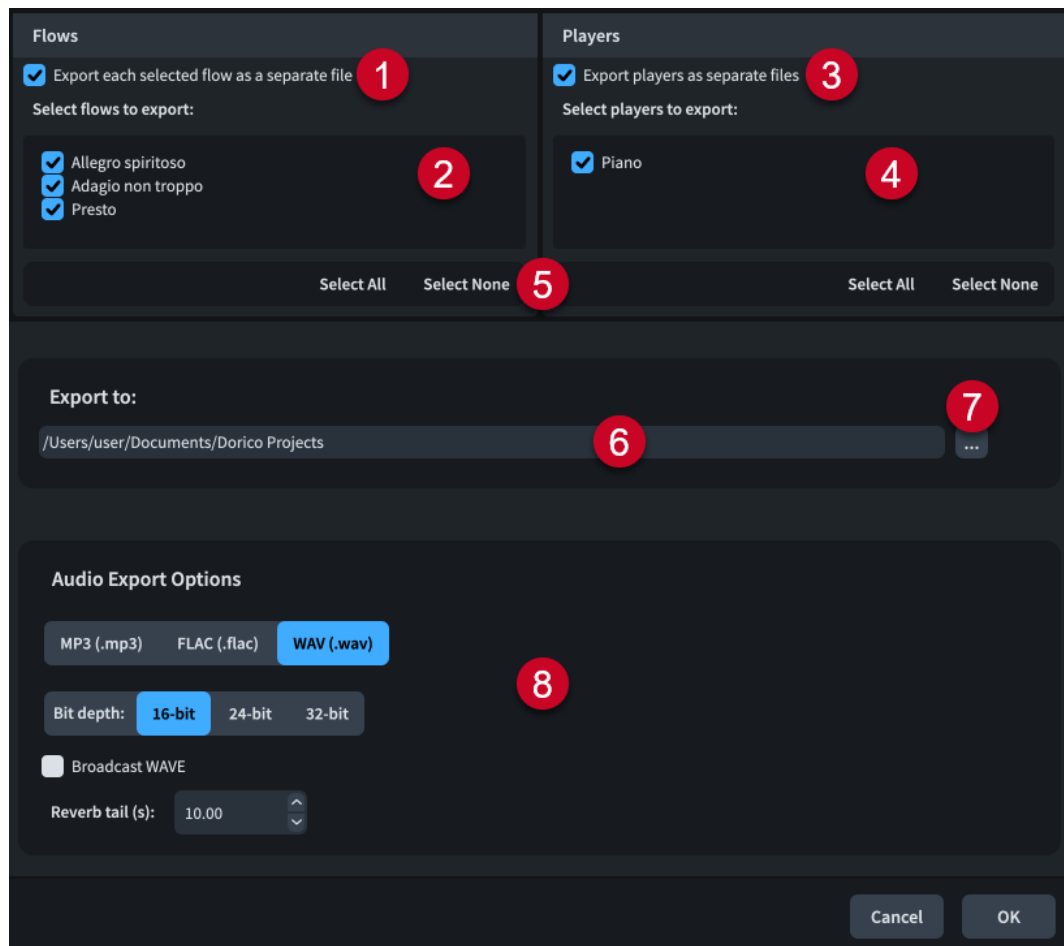
[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 121

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

Audio exportieren (Dialog)

Im Dialog **Audio exportieren** können Sie Projekte als Audiodateien im MP3-, FLAC- oder WAV-Format exportieren. Dabei können Sie Partien und Spieler auch als separate Dateien exportieren.

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



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

- 1 **Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**
Ermöglicht es Ihnen, jede Partie im Projekt als separate Audiodatei statt in einer einzigen Audiodatei zu exportieren.
- 2 **Zu exportierende Partien auswählen**

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

3 Spieler als separate Dateien exportieren

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

4 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.

5 Auswahl-Optionen

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

6 Exportieren nach (Feld)

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

7 Ordner auswählen

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

8 Audio-Exportoptionen

Enthält die folgenden Optionen, mit denen Sie das Audiodateiformat und den Export einstellen können:

- **Dateiformat:** Hiermit können Sie Audiomaterial als **MP3 (.mp3)**-, **FLAC (.flac)**- oder **WAV (.wav)**-Datei exportieren.
- **Bittiefe:** Hiermit können Sie FLAC-Dateien mit **16 Bit** oder **24 Bit** und WAV-Dateien mit **16 Bit**, **24 Bit** oder **32 Bit** exportieren.
- **Broadcast WAVE:** Hiermit können Sie Audiomaterial im Broadcast-WAVE-Format exportieren, das Start-Timecodes und Marker enthält.
- **Hallfahne (s):** Hiermit können Sie die Dauer ändern, die am Ende des exportierten Audiomaterials hinzugefügt wird, damit Halleffekte ausklingen können.

Automatisch speichern

Die Funktion zum automatischen Speichern speichert in regelmäßigen Abständen eine Version des aktiven Projekts, einschließlich neuer Projekte, die Sie noch nicht explizit gespeichert haben. Dies mindert das Risiko, erhebliche Mengen an Arbeit zu verlieren, wenn Sie ein Projekt versehentlich schließen, ohne es zu speichern, oder im unwahrscheinlichen Fall, dass Dorico Elements oder Ihr Computer abstürzt.

Dorico Elements speichert automatische Sicherungskopien in einem **AutoSave**-Ordner innerhalb des Anwendungsdaten-Ordners für Ihr Benutzerkonto. Sie können diesen Speicherort nicht ändern.

HINWEIS

- Insbesondere bei größeren Projekten kann es sein, dass Dorico Elements kurzzeitig langsamer reagiert, weil es mit dem automatischen Speichervorgang beschäftigt ist.
 - Dorico Elements erzeugt beim automatischen Speichern keine Vorschaubilder.
-

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 **AutoSave**-Ordner abgelegten Dateien werden automatisch gelöscht, wenn Sie die entsprechenden Projekte schließen oder Dorico Elements beenden. Sie finden gelöschte, automatisch gespeicherte Projekte im Papierkorb auf Ihrem Computer. Dorico Elements fügt automatisch »[AutoSave]« am Ende von Dateinamen von automatisch gespeicherten Projektdateien ein, damit Sie sie erkennen können.

WICHTIG

Wenn Dorico Elements Dateien aus dem **AutoSave**-Ordner löscht, werden alle Dateien im Ordner gelöscht, nicht nur automatisch gespeicherte Dorico-Projekte. Daher ist es wichtig, dass Sie Dateien nicht manuell im **AutoSave**-Ordner speichern.

TIPP

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

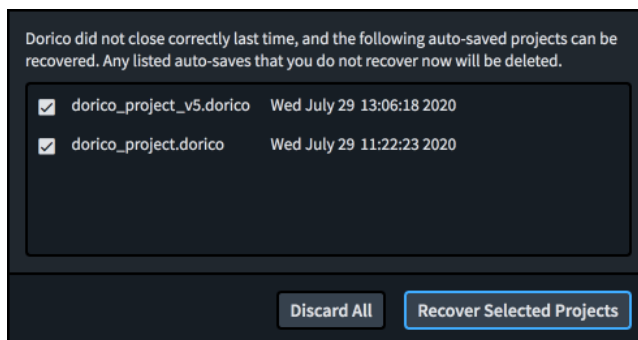
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Backups](#) auf Seite 110

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen (Dialog)

Im Dialog **Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen** können Sie einzelne automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen, wenn Sie zum Beispiel ein Projekt aus Versehen geschlossen haben, ohne es zu speichern, oder wenn Dorico Elements bzw. Ihr Computer abgestürzt ist.



Der Dialog **Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen** enthält Folgendes:

Liste der automatisch gespeicherten Projekte

Enthält alle automatisch gespeicherten Projekte, die für die Wiederherstellung verfügbar sind. Zeigt den Dateinamen jedes Projekts sowie Datum und Zeit der automatischen Sicherung an.

Sie können das Kontrollkästchen für jedes Projekt aktivieren, das Sie wiederherstellen möchten.

Alle verwerfen

Löscht alle automatisch gespeicherten Projekte in der Liste und verschiebt sie in den Papierkorb auf Ihrem Computer.

Ausgewählte wiederherstellen

Stellt die ausgewählten automatisch gespeicherten Projekte wieder her und öffnet sie in separaten Projektfenstern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Häufigkeit des automatischen Speicherns ändern](#) auf Seite 109

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

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 die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
 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 Projektdateinamen im Ordner **Projekt-Backups anlegen** benannten Ordner im Ordner **Dorico-Projekte**, dessen standardmäßiger Speicherort wiederum der **Dokumente**-Ordner für Ihr Benutzerkonto ist.

Sie finden gelöschte Projekt-Backups im Papierkorb auf Ihrem Computer.

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 die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
 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 die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
3. Klicken Sie im **Dateien**-Bereich auf **Auswählen** neben dem **Projekt-Backup-Ordner**-Feld, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
4. Suchen Sie den Ordner, in dem Sie Projekt-Backups speichern möchten, und wählen Sie ihn aus.

5. Klicken Sie auf **Ordner auswählen** (Windows)/**Öffnen** (macOS), um im Feld **Projekt-Backup-Ordner** den neuen Pfad anzugeben.
 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.

Nur-Lesen-Modus

Projekte, die mehr als Ihre maximale Anzahl von Spielern enthalten, werden im Nur-Lesen-Modus geöffnet. Im Nur-Lesen-Modus können Sie Projekte anzeigen, wiedergeben und drucken, aber nicht bearbeiten oder speichern.

- Nur-Lesen-Projekte werden durch den Text [Nur Lesen] hinter ihrem Dateinamen im Projektfenster angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 76

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 540

[Layouts drucken](#) auf Seite 577

Einrichten-Modus

Im Einrichten-Modus können Sie die grundlegenden Elemente Ihres Projekts einrichten: Instrumente und die dazugehörigen Spieler, Partien, Layouts und Videos. Außerdem können Sie das Zusammenspiel zwischen diesen Elementen festlegen, indem Sie zum Beispiel ändern, welche Spieler bestimmten Layouts zugewiesen werden.

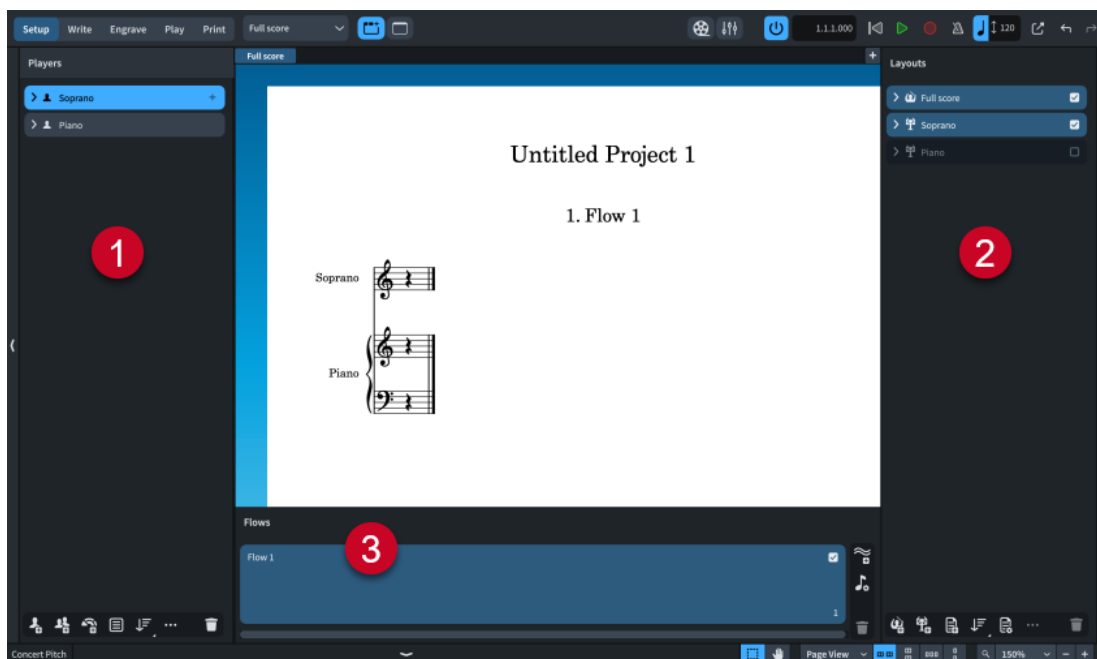
Sie können im Einrichten-Modus Noten im Notenbereich anzeigen und zwischen der Anzeige anderer Registerkarten und Layouts wechseln, aber keine Elemente im Notenbereich auswählen oder mit ihnen interagieren.

Projektfenster im Einrichten-Modus

Das Projektfenster im Einrichten-Modus enthält 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 in der Werkzeugzeile auf **Einrichten**.
- Wählen Sie **Fenster > Einrichten**.



Die folgenden Bereiche sind im Einrichtungsmodus verfügbar:

1 Spieler

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125

[Projektfenster](#) auf Seite 31

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 121

[Partien-Bereich](#) auf Seite 124

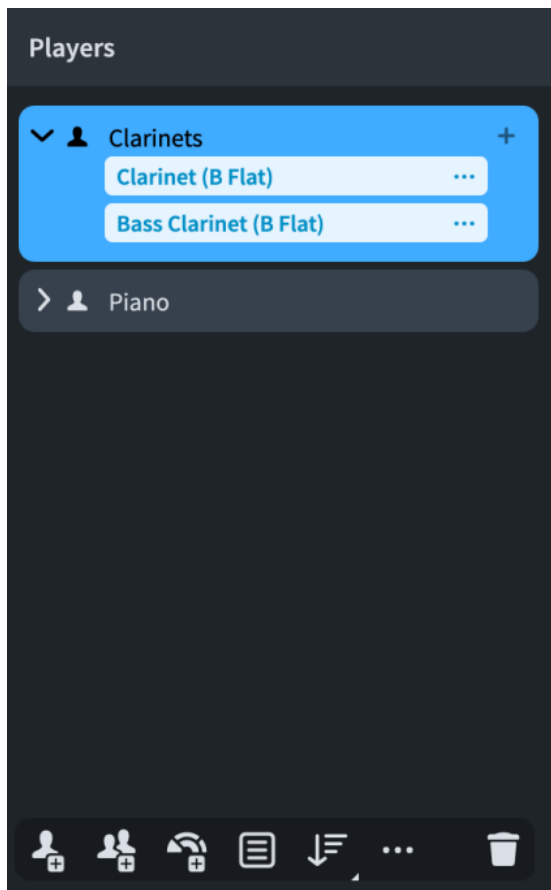
[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 75

Spieler-Bereich

Im **Spieler**-Bereich werden alle Spieler und Gruppen im Projekt als Liste angezeigt. Sie finden ihn 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 > Linke Zone anzeigen**.



Die Reihenfolge, in der Spieler im Spieler-Bereich aufgeführt sind, legt die standardmäßige Spieler-Reihenfolge fest, die in allen Layouts verwendet wird. Sie können auch in jedem einzelnen Layout eine benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolge festlegen.

Im **Spieler**-Bereich wird jeder Spieler in Form einer Karte mit den Instrumenten angezeigt, die er hält. Auf jeder Spieler-Karte wird Folgendes angezeigt:





1 Ein-/Ausblenden-Pfeil

Erweitert/Minimiert die Spieler-Karte.

2 Spieler-Typ

Zeigt den Spieler-Typ anhand einer der folgenden Optionen an:

- Einzelspieler 
- Satzspieler 


3 Spielername

Zeigt den Namen des Spielers an. Standardmäßig enthalten Spielernamen die Namen aller Instrumente, die von den jeweiligen Spielern gehalten werden. Sie können Spieler auch manuell 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 eigene Instrumentenbeschriftung. Das Instrumentenmenü  in jeder Instrumenten-Beschriftung öffnet ein Menü mit weiteren Optionen, mit denen Sie zum Beispiel den Instrumentennamen ändern oder das Instrument zu einem anderen Spieler verschieben können.

Instrumentenbeschriftungen werden in Blau angezeigt. Beschriftungen von Kit-Instrumenten werden in Grün angezeigt.

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Bereichs enthält die folgenden Optionen:

Einzelspieler hinzufügen



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

Satzspieler hinzufügen



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

Ensemble hinzufügen



Fügt Ihrem Projekt mehrere Spieler hinzu. Dorico Elements fügt darüber hinaus Einzelstimmen-Layouts für alle Spieler zum **Layouts**-Bereich hinzu.

Gruppe hinzufügen



Fügt eine Spielergruppe zu Ihrem Projekt hinzu. Wenn keine Spieler ausgewählt waren, wird eine leere Spielergruppe hinzugefügt. Wenn vorhandene Spieler ausgewählt waren, werden sie zu einer Gruppe hinzugefügt.

Spieler sortieren



Sortiert alle Spieler im **Spieler**-Bereich gemäß der aktuellen Einstellung für die Spieler-Reihenfolge.

Sie können auf **Spieler sortieren** klicken und gedrückt halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um die Einstellung auf eine der folgenden Optionen zu ändern:

- **Keine:** Neue Spieler werden unabhängig von ihrem Instrument am unteren Rand der Spieler-Liste hinzugefügt.
- **Orchestral:** Neue Spieler werden gemäß der anerkannten Orchesterordnung sortiert. Holzbläser werden zum Beispiel über Blechbläsern und Streichern angeordnet.
- **Band:** Neue Spieler werden gemäß der anerkannten Konvention für Wind-/Brassbands sortiert. Streichinstrumente werden zum Beispiel zwischen Blechblasinstrumenten und Perkussion angeordnet.

Spieler-Einstellungen



Hiermit können Sie auf Einstellungen und Steuerelemente für den ausgewählten Spieler zugreifen, zum Beispiel um ihn umzubenennen oder Akkordsymbole über seiner Notenzeile anzuzeigen.

Sie können auch auf Spieler-Einstellungen zugreifen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken.

Spieler löschen



Löscht ausgewählte Spieler oder Gruppen aus dem Projekt. Wenn Sie einen Spieler löschen, wird ein Warnhinweis angezeigt, in dem Sie nur den Spieler löschen, seine Einzelstimmen-Layouts jedoch im Projekt belassen, sowohl den Spieler als auch seine Einzelstimmen-Layouts löschen oder den Vorgang abbrechen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 127

[Ensembles](#) auf Seite 133

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 121

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 130

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 131

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184



[Spielergruppen](#) auf Seite 169

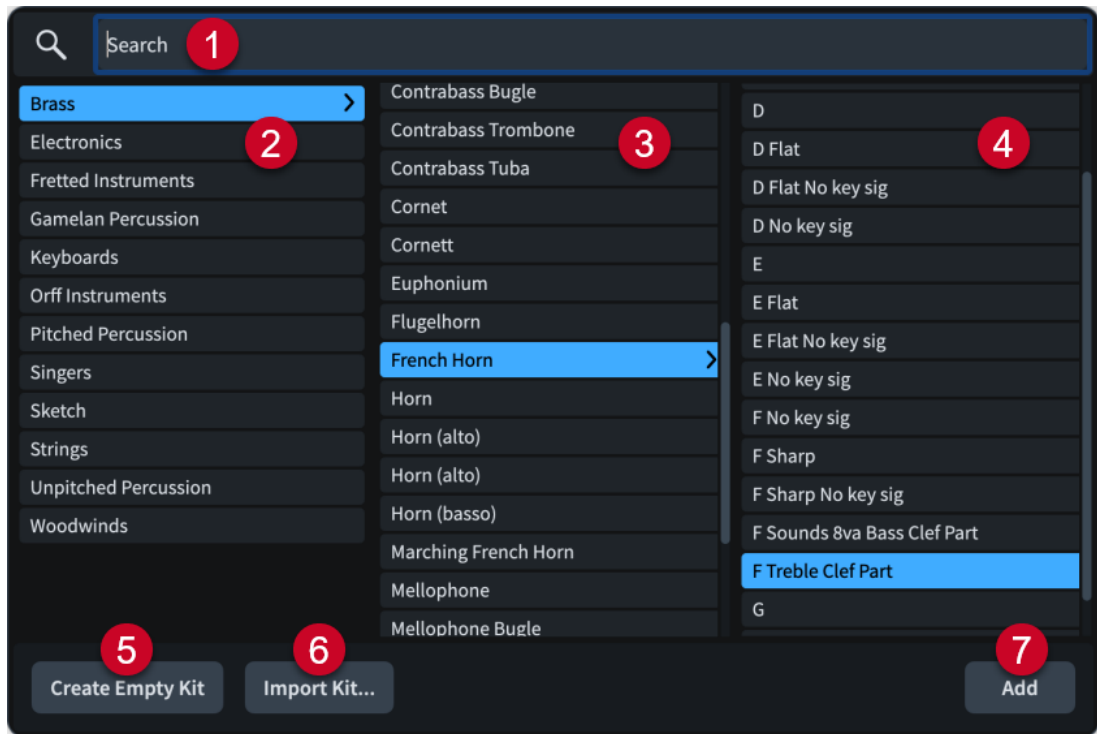
Instrumenten-Auswahl

Mit der Instrumenten-Auswahl können Sie Instrumente finden und zu Ihrem Projekt hinzufügen. Sie enthält mehrere Versionen einiger Instrumente mit besonderen Formatierungs- und Stimmungsanforderungen, wie zum Beispiel Horn, bei dem es eine Version gibt, deren Einzelstimmen-Layouts immer im Violin-Schlüssel notiert werden.

In der Instrumenten-Auswahl wird die Programmsprache verwendet.

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

- Fügen Sie einen neuen Spieler hinzu.
- Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Instrument zu Spieler hinzufügen**  in den Spieler-Karten.
- Wählen Sie im **Spieler**-Bereich einen Spieler aus und drücken Sie **Umschalttaste-I**.
- Wählen Sie im **Spieler**-Bereich einen Spieler aus und klicken Sie dann auf **Spieler-Einstellungen**  in der Aktionsleiste. Wählen Sie **Instrument zu Spieler hinzufügen**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.



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, mit denen Sie Ihre Suche eingrenzen können.

3 Instrumentenspalte

Enthält die in der ausgewählten Instrumentenfamilie verfügbaren Instrumente.

4 Spalte für die Art des Instruments

Enthält Optionen für mehrere mögliche Transpositionen, Stimmungen und Tonarten oder abweichendes Verhalten in Einzelstimmen-Layouts für das ausgewählte 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

Fügt das ausgewählte Instrument zum Projekt hinzu.

Neben der Option, das gewünschte Instrument direkt in das **Suchen**-Feld einzugeben, können Sie auch die Optionen in der Instrumentenauswahl durch Klicken auswählen oder andere Objekte 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

[Spieler](#) auf Seite 127

[Instrumente](#) auf Seite 136

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Kapodaster](#) auf Seite 151

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 142

[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 134

[Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 143

[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1381



[Programmsprache ändern](#) auf Seite 59

Ensemble-Auswahl

Mit der Ensemble-Auswahl können Sie Ensembles mit mehreren Spielern finden und zu Ihrem Projekt hinzufügen. Sie können bestehende Ensembles auswählen und neue erstellen.

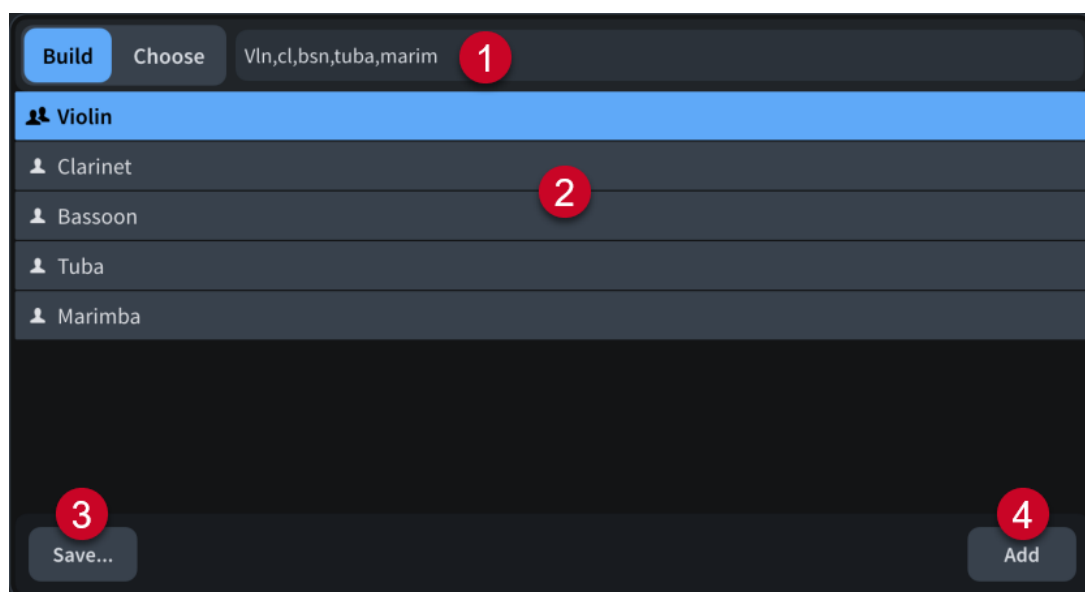
In der Ensemble-Auswahl wird die Programmsprache verwendet.

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

- Drücken Sie **Umschalttaste-E**.
- Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Ensemble hinzufügen** .
- Klicken Sie in leeren Projekten auf **Ensemble hinzufügen**  im Projekt-Startbereich.

Die Ensemble-Auswahl hat die Registerkarten **Erstellen** und **Auswählen**. Sie können anhand der Optionen oben links in der Ensemble-Auswahl zwischen ihnen wechseln.

Erstellen-Registerkarte



Die **Erstellen**-Registerkarte enthält Folgendes:

1 Suchen-Feld

Hier können Sie die Instrumente, die Sie in das Ensemble aufnehmen möchten, auf die folgenden Arten angeben:

- Geben Sie den Namen eines vorhandenen Ensembles ein, zum Beispiel **Streichersektion**.
- Geben Sie die Namen oder Abkürzungen von Instrumenten ein und trennen Sie die einzelnen Namen/Abkürzungen durch Kommas voneinander. Sie können vor Instrumenten eine Zahl, gefolgt von einem Leerzeichen, eingeben. Geben Sie zum Beispiel **2 vln, 3 cl,bsn,tuba,marim** ein, um ein Ensemble mit zwei Violinen, drei Klarinetten, einem Fagott, einer Tuba und einem Marimba zu erstellen.
- Geben Sie die entsprechende Orchester-Kurzschrift mit oder ohne Trennzeichen ein. Geben Sie zum Beispiel **2picc.2.2.2 / 4.3.3.1** ein, um zwei Flöten, eine Piccolo-Flöte, zwei Oboen, zwei Klarinetten und zwei Fagotte, gefolgt von vier Hörnern, drei Trompeten, drei Posaunen und einer Tuba, hinzuzufügen.

Um nur Blechblasinstrumente anzugeben, stellen Sie Eingaben in Orchester-Kurzschrift **br** voran, zum Beispiel **br4331**.



HINWEIS

Sie können für jede Art von Instrument nur Nummern mit einer Ziffer verwenden.

2 Spielerliste

Enthält die momentan im Ensemble enthaltenen Instrumente, basierend auf Ihren Eingaben im **Suchen**-Feld.

Standardmäßig werden Instrumente von Einzelspielern gehalten. Sie können den Spieler-Typ ändern, indem Sie auf Spieler in der Liste doppelklicken. Der aktuelle Spieler-Typ wird anhand von Symbolen angezeigt:

- Einzelspieler 
- Satzspieler 

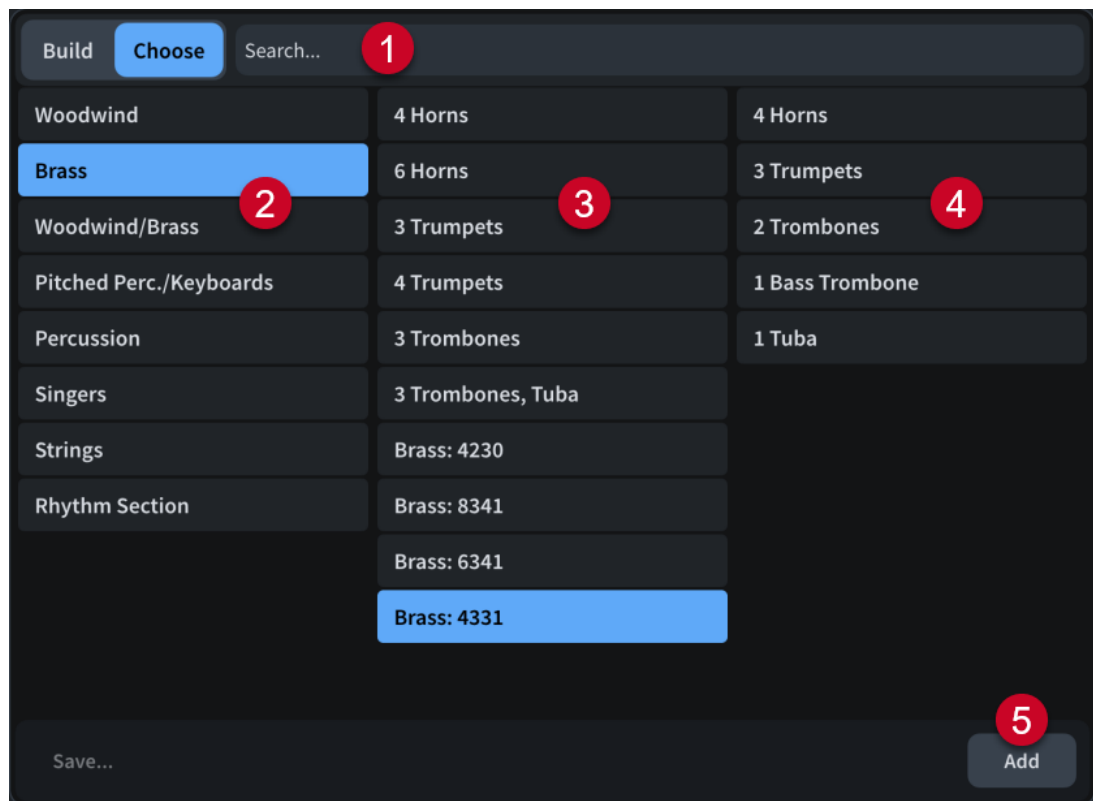
3 Speichern

Öffnet den Dialog **Benutzerdefiniertes Ensemble speichern**, in dem Sie Ihr Ensemble benennen und speichern können, um es in zukünftigen Projekten erneut zu verwenden.

4 Hinzufügen

Fügt die Spieler im benutzerdefinierten Ensemble zum Projekt hinzu.

Auswählen-Registerkarte



Die **Auswählen**-Registerkarte enthält Folgendes:

- 1 Suchen-Feld**
Hier können Sie den Namen des gesuchten Ensembles direkt eingeben.
- 2 Ensemble-Kategorie-Spalte**
Enthält Ensemble-Kategorien, mit denen Sie Ihre Ensemble-Suche eingrenzen können.
- 3 Ensemble-Spalte**
Enthält die in der ausgewählten Instrumentenfamilie verfügbaren Ensembles.
- 4 Ensemble-Inhalt-Spalte**
Zeigt die im ausgewählten Ensemble enthaltenen Instrumente an.
- 5 Hinzufügen**
Fügt die Spieler im ausgewählten Ensemble zum Projekt hinzu.

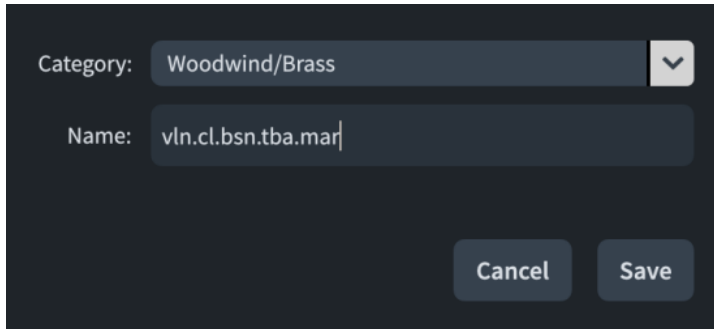
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Ensembles](#) auf Seite 133
- [Ensembles einfügen](#) auf Seite 134
- [Spieler](#) auf Seite 127
- [Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128
- [Projektvorlagen](#) auf Seite 82
- [Programmsprache ändern](#) auf Seite 59

Benutzerdefiniertes Ensemble speichern (Dialog)

Im Dialog **Benutzerdefiniertes Ensemble speichern** können Sie benutzerdefinierte Ensembles benennen und speichern, um sie in zukünftigen Projekten erneut zu verwenden.

- Sie können den Dialog **Benutzerdefiniertes Ensemble speichern** im Einrichten-Modus aus der Ensemble-Auswahl heraus öffnen, indem Sie ein benutzerdefiniertes Ensemble zusammenstellen und auf **Speichern** klicken.



Der Dialog **Benutzerdefiniertes Ensemble speichern** enthält die folgenden Optionen:

Kategorie

Hier können Sie eine Ensemble-Kategorie für das benutzerdefinierte Ensemble auswählen.

Name

Hier können Sie einen Namen für das benutzerdefinierte Ensemble eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 134

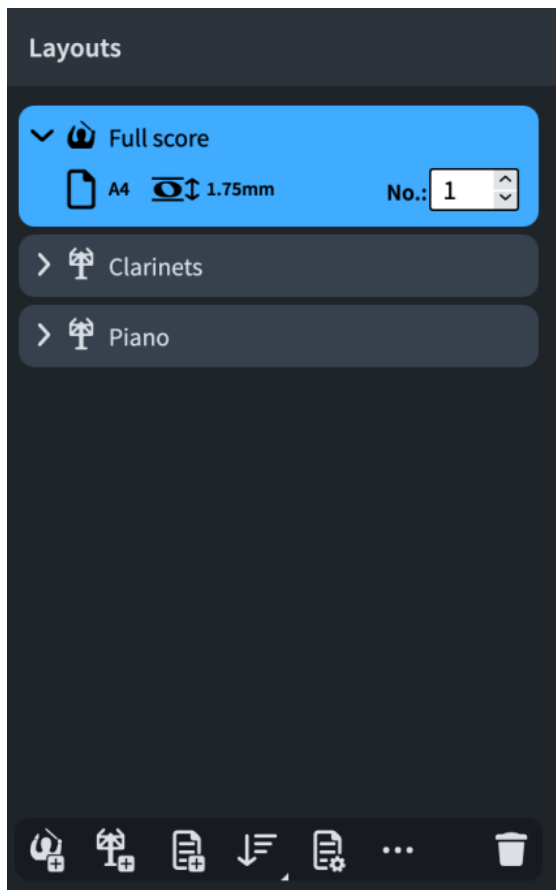
[Benutzerdefinierte Ensembles erstellen und speichern](#) auf Seite 135

Layouts-Bereich (Einrichten-Modus)

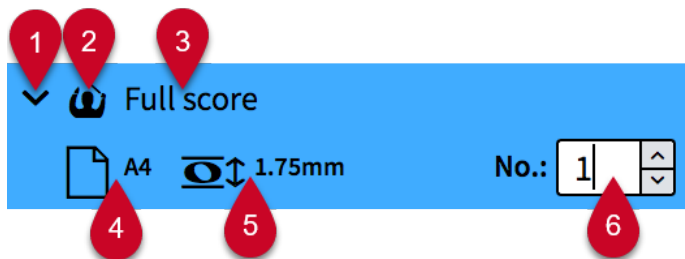
Der **Layouts**-Bereich zeigt alle Layouts im Projekt in einer Liste an. Im Einrichten-Modus befindet er sich rechts im Fenster.

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 > Rechte Zone anzeigen**.



Im **Layouts**-Bereich wird jedes Layout als Karte 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 gemäß den Einstellungen auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** an.

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.

Für jeden Layout-Typ gibt es eine unabhängige Abfolge von Layout-Nummern. Zum Beispiel werden Gesamtpartitur-Layouts anders nummeriert als Einzelstimmen-Layouts.

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Bereichs enthält die folgenden Optionen:

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 zuweisen. Standardmäßig enthalten Einzelstimmen-Layouts alle Partien, die aus dem Projekt hervorgegangen sind.

Benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzufügen



Fügt Ihrem Projekt ein leeres benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzu. Danach können Sie dem Layout Spieler und Partien zuweisen.

Layouts sortieren



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

Sie können auf **Layouts sortieren** klicken und gedrückt halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um die Einstellung auf eine der folgenden Optionen zu ändern:

- **Layout-Nummer:** Sortiert Layouts innerhalb jeder Kategorie gemäß ihrer aktuellen Layout-Nummer.
- **Partiturposition für Instrument:** Sortiert Layouts innerhalb jeder Kategorie gemäß der entsprechenden Spieler-Reihenfolge im **Spieler**-Bereich.

Layout-Optionen



Öffnet den Dialog **Layout-Optionen** für die ausgewählten Layouts.

Layout-Einstellungen



Hiermit können Sie auf Einstellungen und Steuerelemente für das ausgewählte Layout zugreifen, zum Beispiel um das Layout umzubenennen.

Sie können auch auf Layout-Einstellungen zugreifen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf Layouts klicken.

Layout löschen



Löscht ausgewählte Layouts aus dem Projekt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 112

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 573

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 83

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

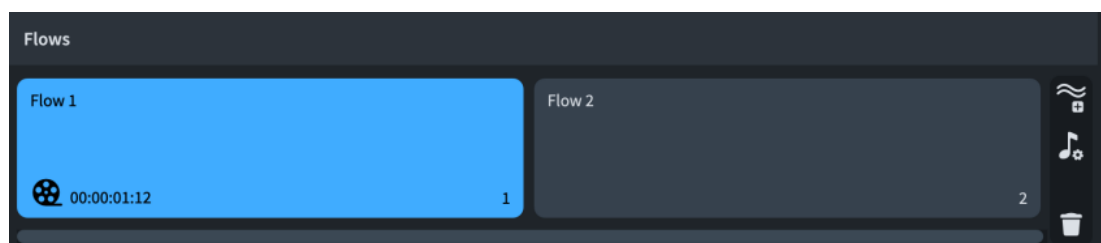
[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 179

Partien-Bereich

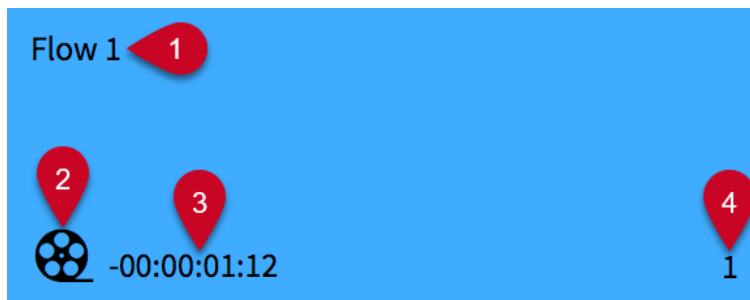
Der **Partien**-Bereich enthält alle Partien im Projekt und zeigt sie in einer horizontalen Liste an. Er befindet sich am unteren Rand des Fensters im Einrichten-Modus.

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 > Untere Zone anzeigen**.



Im **Partien**-Bereich wird jede Partie als Karte angezeigt. Auf jeder Partie-Karte finden Sie Folgendes:



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.

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 oder importierte Partie erhöht. Diese Nummer gibt auch die Position der jeweiligen Partie in einem Layout an.

Der **Partien**-Bereich enthält die folgenden Optionen:

Partie hinzufügen



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

Partie-Optionen



Öffnet den **Partie-Optionen**-Dialog, der mehrere Optionen enthält, mit denen Sie Änderungen vornehmen können, die sich auf die Notation für die jeweilige Partie auswirken.

Partie löschen



Löscht die ausgewählten Partien aus dem Projekt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 112

[Partien](#) auf Seite 172

[Videos](#) auf Seite 192

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

Spieler, Layouts und Partien

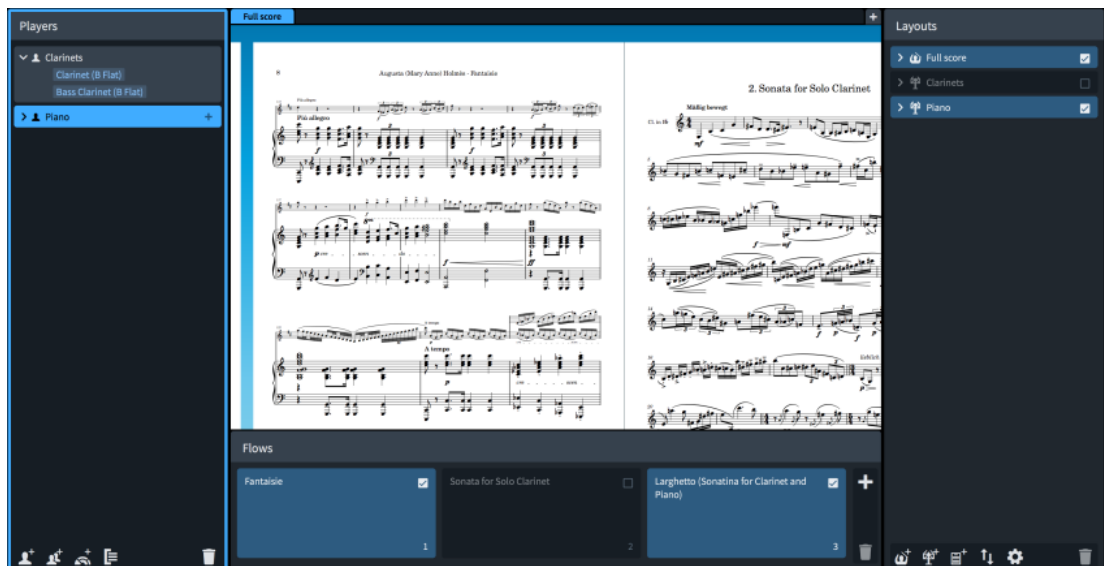
In Dorico Elements sind Spieler, Layouts und Partien alle miteinander verbunden. Da Spieler und Partien nicht einer einzelnen Partitur, sondern dem übergeordneten Projekt zugeordnet werden, können Sie sie zum Beispiel im Projekt speichern, ohne dass sie in der Gesamtpartitur angezeigt werden.

- 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, in denen sie nicht singen, aus dem Layout entfernen. 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 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 Klavierspieler mit im **Partien**- und **Layouts**-Bereich hervorgehobenen verbundenen Partien und Layouts

BEISPIEL

Ein Werk für Streichquartett und Chor ist in drei Sätze unterteilt. Für das Streichquartett gilt im dritten Satz ein Tacet, da der Chor ihn a cappella singt.

Das Dorico-Projekt enthält drei Partien (eine für jeden Satz), vier Einzelspieler für das Streichquartett, vier Satzspieler für den Chor und einen weiteren Einzelspieler für den Klavierauszug. Es nutzt die folgenden Layouts, um die erforderlichen Materialien zu erzeugen:

- Vier instrumentale Einzelstimmen-Layouts, eins für jeden Spieler im Streichquartett. Jedes Einzelstimmen-Layout enthält alle drei Partien, aber da die Streichquartett-Spieler der dritten Partie nicht zugewiesen sind, werden automatische Tacets für sie angezeigt.
 - Ein Gesamtpartitur-Layout mit allen drei Partien, den Streichquartett-Spielern und den Chor-Spielern, jedoch ohne den Klavierauszug-Spieler.
 - Ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout für die Vokalpartitur. Es enthält alle drei Partien, die Chor-Spieler und den Klavierauszug-Spieler.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 112

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80

[Partien](#) auf Seite 172

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 179

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 83

[Tacets](#) auf Seite 637

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

[Zusammenführen](#) auf Seite 640

Spieler

In Dorico Elements kann ein Spieler für einen einzelnen Musizierenden oder mehrere Musizierende innerhalb derselben Sektion stehen. Spieler halten Instrumente, weswegen Sie mindestens einen Spieler zu Ihrem Projekt hinzufügen müssen, bevor Sie Instrumente hinzufügen können.

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Spielern:

Einzelspieler

Steht für eine einzelne Person, die ein Instrument oder mehrere Instrumente spielen kann. Beispiele dafür sind eine Klarinetistin, die außerdem Alt-Saxophon spielt, oder ein Perkussionist, der Bassdrum, Clash-Becken und Triangel spielt.

Satzspieler

Steht für mehrere Personen, die alle dasselbe Instrument spielen. Ein Violin-Satzspieler könnte zum Beispiel für die acht Pulte der Violine-1-Sektion eines Orchesters stehen; ein Sopran-Satzspieler könnte für die gesamte Sopran-Sektion in einem gemischten Chor stehen.

HINWEIS

Satzspieler können nur ein Instrument halten.

Sie können sowohl Einzel- als auch Satzspieler als Solisten festlegen, zum Beispiel bei einem Konzert für Solovioline und Orchester.

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

- Es wird ein Einzelstimmen-Layout erstellt, dem der neue Spieler zugewiesen wird.

- Der Spieler wird allen bereits vorhandenen Gesamtpartitur-Layouts hinzugefügt. Falls keine Gesamtpartitur-Layouts vorhanden sind, wird ein neues erstellt.
- Der Spieler wird allen vorhandenen Partien zugeordnet, die ursprünglich in dem Projekt erstellt wurden. Er wird nicht zu Partien hinzugefügt, die nachträglich in das Projekt importiert wurden.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 24 Spieler haben. Wenn Sie ein Projekt mit mehr als 24 Spielern öffnen, wird es im Nur-Lesen-Modus geöffnet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nur-Lesen-Modus](#) auf Seite 111

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125

[Partien](#) auf Seite 172

[Layouts](#) auf Seite 176

[Instrumente](#) auf Seite 136

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 134

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 132

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 130

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 131

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1273

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 839

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 137

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 138





Spieler hinzufügen

Sie können sowohl Einzel- als auch Satzspieler zu Ihrem Projekt hinzufügen. Einzelspieler können mehrere Instrumente, Satzspieler jedoch nur ein Instrument halten.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 24 Spieler haben.

VORGEHENSWEISE

1. Fügen Sie im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten einen Spieler ohne Instrument hinzu und öffnen Sie die Instrumenten-Auswahl:
 - Um einen Einzelspieler hinzuzufügen, drücken Sie **Umschalttaste-P**.
 - Um einen Satzspieler hinzuzufügen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-P**.
 - Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Einzelspieler hinzufügen** .
 - Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Satzspieler hinzufügen** .
 - Klicken Sie im Projekt-Startbereich eines leeren Projekts auf **Einzelspieler hinzufügen** .
 - Klicken Sie im Projekt-Startbereich eines leeren Projekts auf **Satzspieler hinzufügen** .

TIPP

Sie können die Instrumenten-Auswahl auch öffnen, indem Sie einen vorhandenen Spieler ohne Instrument oder Einzelspieler im **Spieler**-Bereich auswählen und **Umschalttaste-I** drücken.

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

ERGEBNIS

Der Einzel-/Satzspieler wird hinzugefügt und automatisch nach dem ausgewählten Instrument benannt. Die Position des Spielers im **Spieler**-Bereich hängt von Ihrer aktuellen Einstellung für die Sortierreihenfolge von Spielern ab.

Der Spieler wird zu seinem eigenen neuen Einzelstimmen-Layout, allen Gesamtpartitur-Layouts und allen im Projekt erzeugten Partien hinzugefügt.

Dorico Elements lädt gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch Sounds für das Instrument.

HINWEIS

- Spieler werden nicht automatisch zu den Partien hinzugefügt, die Sie in das Projekt importiert haben.
- Wenn Sie mehrere Instrumente gleichzeitig zu Ihrem Projekt hinzufügen möchten, können Sie Ensembles hinzufügen oder eine Projekt-Vorlage verwenden.

WEITERE SCHRITTE

- Wenn Sie einen Einzelspieler hinzugefügt haben und möchten, dass dieser mehrere Instrumente spielt, können Sie dem Einzelspieler weitere Instrumente hinzufügen.
- Sie können einen Spieler als Solisten festlegen.
- Sie können die Standardreihenfolge von Spielern in allen Layouts ändern und in jedem einzelnen Layout benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1273

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 137

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 132

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 130

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 142

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 134

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Layouts](#) auf Seite 176

[Projekt-Startbereich](#) auf Seite 36

[Projektvorlagen](#) auf Seite 82

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 555

[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 83


Spieler duplizieren

Sie können vorhandene Spieler duplizieren. Dadurch wird ein weiterer Spieler desselben Typs hinzugefügt, der dasselbe Instrument hält wie der ursprüngliche Spieler.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 24 Spieler haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, den Sie duplizieren möchten.
 2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Spieler duplizieren**.
-

ERGEBNIS

Ein neuer Spieler wird hinzugefügt, dem dieselben Instrumente zugewiesen sind wie dem ursprünglichen Spieler, und er wird nach diesen Instrumenten benannt. Standardmäßig wird der Spieler unter dem ursprünglichen Spieler im **Spieler**-Bereich angezeigt. Der ursprüngliche Spieler und der neue Spieler werden automatisch nummeriert, um sicherzustellen, dass sie eindeutige Namen haben.

Der neue Spieler wird seinem eigenen neuen Einzelstimmen-Layout, allen Gesamtpartitur-Layouts und allen im Projekt erzeugten Partien hinzugefügt.

HINWEIS

- Vorhandene Noten, die zu dem ursprünglichen Spieler gehören, werden nicht dupliziert.
 - Sie können Spieler auch duplizieren, indem Sie im **Spieler**-Bereich mit der rechten Maustaste auf sie klicken und **Spieler duplizieren** aus dem Kontextmenü wählen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 113
- [Spieler umbenennen](#) auf Seite 184
- [Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125
- [Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463
- [Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 465
- [Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 131
- [Partien duplizieren](#) auf Seite 174

Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern

Sie können die Standardreihenfolge ändern, in der Notenzeilen von Spielern in allen Layouts angezeigt werden. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Ihr Projekt eine unkonventionelle Reihenfolge der Instrumente erfordert.


VORGEHENSWEISE


1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Spieler aus, deren Standardposition Sie ändern möchten.
 2. Klicken Sie auf die ausgewählten Spieler und ziehen Sie sie nach oben/unten.
Eine Einfügelinie zeigt an, wo die Spieler positioniert werden.
-

ERGEBNIS

Die standardmäßige Spieler-Reihenfolge wird geändert. Dies hat keine Auswirkungen auf die Spieler-Reihenfolge in Layouts mit benutzerdefinierten Spieler-Reihenfolgen.

TIPP

Sie können Spieler auch automatisch gemäß ihrem Typ sortieren, indem Sie im **Spieler**-Bereich auf **Spieler sortieren**  klicken.

Sie können auf **Spieler sortieren**  klicken und gedrückt halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um die Einstellung auf eine der folgenden Optionen zu ändern:

- **Keine**
- **Orchestral**
- **Band**

Wenn Sie eine unkonventionelle Spielerreihenfolge verwenden, empfehlen wir Ihnen, diese Einstellung auf **Keine** zu setzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen

Sie können in jedem einzelnen Layout die Reihenfolge ändern, in der die Notenzeilen von Spielern angezeigt werden. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie in einem benutzerdefinierten Partitur-Layout eine Spieler-Reihenfolge haben möchten, die von der Standard-Reihenfolge in Ihren anderen Layouts abweicht, welche von der Reihenfolge der Spieler im **Spieler**-Bereich vorgegeben wird.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layout**-Liste das Layout aus, in dem Sie eine benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolge festlegen möchten.

HINWEIS

Sie können benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen nur in einem Layout gleichzeitig festlegen. Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren Sie im **Spieler**-Bereich die Option **Benutzerdefinierte Spielerreihenfolge verwenden**.
5. Wählen Sie in der Liste einen Spieler aus, dessen Position Sie ändern möchten.
6. Ändern Sie auf eine der folgenden Arten seine Position relativ zu anderen Spielern:
 - Klicken Sie auf **Nach oben**.
 - Klicken Sie auf **Nach unten**.
7. Optional: Wiederholen Sie Schritte 5 und 6 für andere Spieler im ausgewählten Layout, deren Position Sie ändern möchten.

8. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Spieler-Reihenfolge im ausgewählten Layout wird geändert. Dadurch wird die standardmäßige Spieler-Reihenfolge übergangen. Alle folgenden Änderungen, die Sie an der standardmäßigen Spieler-Reihenfolge im **Spieler**-Bereich vornehmen, haben in Layouts mit benutzerdefinierten Spieler-Reihenfolgen keine Auswirkung.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731


Spieler als Solisten festlegen

Sie können sowohl Einzel- als auch Satzspieler als Solisten festlegen, zum Beispiel bei einem Konzert für Solovioline und Orchester. Sie können mehrere Solisten in einem einzelnen Projekt haben.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Spieler hinzugefügt, die Sie als Solisten festlegen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, den Sie als Solisten festlegen möchten.
 2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Solist**.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Spieler wird als Solist festgelegt.

Instrumente, die von als Solisten gekennzeichneten Spielern gehalten werden, werden nicht automatisch nummeriert. Sofern er Standard-Instrumentennamen hat, werden diese gemäß der aktuellen Spracheinstellung für das Instrument automatisch um das Präfix »Solo« erweitert, das in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt wird.

Solisten werden automatisch an der konventionellen Partiturposition – über den Streichinstrumenten – positioniert und separat von anderen Spielern verklammert.

Wenn Sie erneut **Solist** auswählen, so dass kein Häkchen im Menü daneben angezeigt wird, werden Solisten wieder zu normalen Spielern ihres jeweiligen Typs.

TIPP

Sie können Spieler auch als Solisten festlegen, indem Sie im **Spieler**-Bereich mit der rechten Maustaste auf sie klicken und **Solist** aus dem Kontextmenü wählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 137

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 839

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 130

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268

[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1272


Spieler löschen

Sie können Spieler aus Ihrem Projekt löschen, wodurch auch alle Instrumente gelöscht werden, die diese Spieler halten.

WICHTIG

Beim Löschen von Instrumenten werden auch alle Noten gelöscht, die Sie in ihre Notenzeilen eingegeben haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Spieler aus, die Sie löschen möchten.
2. Löschen Sie die ausgewählten Spieler auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
 - Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Spieler löschen** .
3. Wählen Sie in der angezeigten Warnmeldung eine der folgenden Optionen:
 - **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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Instrumente löschen](#) auf Seite 146

[Layouts löschen](#) auf Seite 182

[Wiederherstellen von Standard-Layouts](#) auf Seite 182

Ensembles

Ensembles sind Sätze von mehreren Spielern, die häufig gemeinsam verwendet werden, zum Beispiel ein Holzbläseroktett aus zwei Flöten, zwei Oboen, zwei Klarinetten und zwei Fagotten. Dorico Elements enthält vordefinierte Ensembles, aber Sie können auch eigene Ensembles erstellen.

Ensembles können je nach ihrer Art Einzel- und/oder Satzspieler enthalten. Holzbläserensembles enthalten zum Beispiel Einzelspieler, während Streichensembles Satzspieler enthalten.

Sie können Ensembles verwenden, um mehrere Spieler gleichzeitig zu Ihrem Projekt hinzuzufügen und schnell die Instrumentierung aufzubauen.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 24 Spieler haben. Wenn Sie ein Projekt mit mehr als 24 Spielern öffnen, wird es im Nur-Lesen-Modus geöffnet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 127

[Ensemble-Auswahl](#) auf Seite 118

[Benutzerdefiniertes Ensemble speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 120

[Projektvorlagen](#) auf Seite 82



Ensembles einfügen

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

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 24 Spieler haben. Nur Ensembles mit 24 oder weniger Spielern sind verfügbar.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus die Ensemble-Auswahl auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-E**.
 - Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Ensemble hinzufügen** .
 - Klicken Sie in einem leeren Projekt im Projekt-Startbereich auf **Ensemble hinzufügen** .
 2. Nutzen Sie die Ensemble-Auswahl, um das gewünschte Ensemble auszuwählen oder zusammenzustellen.
 3. Optional: Wenn Sie ein neues Ensemble zusammenstellen, das Sie in zukünftigen Projekten wiederverwenden möchten, klicken Sie auf **Speichern**, um den Dialog **Benutzerdefiniertes Ensemble speichern** zu öffnen und Ihr Ensemble zu speichern.
 4. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.
-

ERGEBNIS

Die Spieler im ausgewählten Ensemble werden zum **Spieler**-Bereich hinzugefügt, je nach Art des Ensembles entweder als Einzel- oder als Satzspieler. Sie werden allen Partien zugewiesen, die im Projekt erzeugt wurden.

TIPP

Sie können Projektvorlagen verwenden, um Projekte mit mehreren Spielern zu beginnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Ensemble-Auswahl](#) auf Seite 118

[Benutzerdefiniertes Ensemble speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 120

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184

[Projekt-Startbereich](#) auf Seite 36

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 75

[Projektvorlagen](#) auf Seite 82

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 76

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125



[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 83

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Benutzerdefinierte Ensembles erstellen und speichern



Sie können benutzerdefinierte Ensembles in der Ensemble-Auswahl erstellen und zur Wiederverwendung in zukünftigen Projekten speichern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie häufig Noten für ein Ensemble mit ungewöhnlicher Instrumentierung schreiben.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus die Ensemble-Auswahl auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-E**.
 - Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Ensemble hinzufügen** .
 - Klicken Sie in einem leeren Projekt im Projekt-Startbereich auf **Ensemble hinzufügen** .
2. Klicken Sie auf **Erstellen**, um zur **Erstellen**-Registerkarte zu wechseln.
3. Geben Sie die gewünschten Instrumente ins **Suchen**-Feld ein.
Geben Sie zum Beispiel **2 vln, 3 cl,bsn,tuba,marim** ein, um ein Ensemble mit zwei Violinen, drei Klarinetten, einem Fagott, einer Tuba und einer Marimba zu erstellen.

TIPP

Sie können auch Orchester-Kurzschrift verwenden, um Instrumente anzugeben.

4. Optional: Um die bei Ihrer aktuellen Eingabe erkannten Instrumente zu bestätigen und den Eintrag im **Suchen**-Feld zu löschen, drücken Sie die **Tab-Taste**.
5. Optional: Um den Spieler-Typ zu ändern, doppelklicken Sie auf die Spieler in der Liste. Die Symbole für die einzelnen Spieler geben an, ob es sich um Einzelspieler  oder Satzspieler  handelt.
6. Klicken Sie auf **Speichern**, um den Dialog **Benutzerdefiniertes Ensemble speichern** zu öffnen.
7. Wählen Sie eine Ensemble-Kategorie aus dem **Kategorie**-Menü aus.
8. Geben Sie einen Namen für Ihr Ensemble in das **Name**-Feld ein.
9. Klicken Sie auf **Speichern**, um Ihr Ensemble zu speichern und den Dialog **Benutzerdefiniertes Ensemble speichern** zu schließen.
10. Optional: Klicken Sie auf **Hinzufügen**, um das Ensemble zum Projekt hinzuzufügen und die Ensemble-Auswahl zu schließen.

ERGEBNIS

Ihr Ensemble wird gespeichert, damit Sie es zu zukünftigen Projekten hinzufügen können. Wenn Sie in der Ensemble-Auswahl auf **Hinzufügen** geklickt haben, werden die Spieler im Ensemble zum Projekt hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ensemble-Auswahl](#) auf Seite 118

[Benutzerdefiniertes Ensemble speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 120

[Spieler](#) auf Seite 127

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

Instrumente

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

In Dorico Elements werden Instrumente von Spielern gehalten, genauso, wie echte Instrumente von menschlichen Spielern gehalten werden. Satzspieler können nur ein Instrument, Einzelspieler jedoch mehrere Instrumente halten. So lassen sich Instrumentenwechsel leichter umsetzen, etwa wenn eine Oboistin, die außerdem Englischhorn spielt, von einem Instrument zum anderen wechselt.

Daher müssen Sie, bevor Sie Instrumente zu einem Projekt zuweisen können, Spieler oder Ensembles hinzufügen, die bei Bedarf wiederum Gruppen zugewiesen werden können. Wenn Sie Ensembles hinzufügen, werden die jeweiligen Instrumente für das Ensemble automatisch zu den Spielern hinzugefügt.

Jedes Instrument erhält automatisch seine eigene Notenzeile, aber wenn Instrumentenwechsel erlaubt sind, können die Noten für mehrere Instrumente, die vom selben Einzelspieler gehalten werden, in derselben Notenzeile angezeigt werden, solange es keine Überlappungen gibt. Standardmäßig erlaubt Dorico Elements Instrumentenwechsel in allen Layouts und zeigt automatisch Beschriftungen für Instrumentenwechsel an. Dies bedeutet, dass nur das oberste von Spielern gehaltene Instrument automatisch im Notenbereich angezeigt wird. In der fortlaufenden Ansicht können Sie Notenzeilen für alle Instrumente anzeigen, und Sie können Instrumentenwechsel in jedem einzelnen Layout erlauben bzw. nicht erlauben. Außerdem können Sie leere Notenzeilen in jedem einzelnen Layout ausblenden/anzeigen.

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 entsprechend eine Tonhöhe eingeben, die außerhalb des Tonhöhenbereichs der Samples im zugewiesenen VST-Instrument liegt, klingt diese bei der Wiedergabe nicht.

Es gibt mehrere Versionen einiger Instrumente mit besonderen Formatierungs- und Stimmungsanforderungen, wie zum Beispiel Horn, bei dem es eine Version gibt, deren Einzelstimmen-Layouts immer im Violin-Schlüssel notiert werden.

Sie können Instrumente jederzeit wechseln, zu Spielern hinzufügen bzw. von ihnen entfernen und zwischen Spielern verschieben. Sie können auch die Sprache für Instrumentennamen ändern, um zum Beispiel eine französische Partitur nachzubilden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 127

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678

[Spur-Inspector](#) auf Seite 524

[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1379

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 142

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 839

[Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern](#) auf Seite 149

[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 145

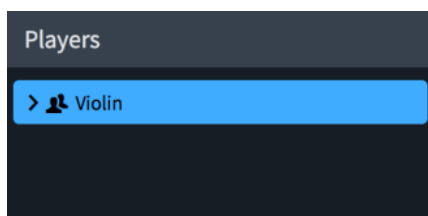
[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 132

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 130
[Instrumente löschen](#) auf Seite 146
[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52
[Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 139
[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603
[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

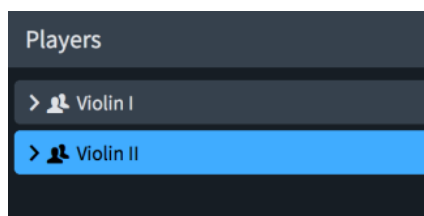
Nummerierung der Instrumente

Es ist üblich, gleiche Instrumente zu nummerieren, wenn es mehr als eines von ihnen in einem Stück gibt, so dass sie einfach zu erkennen sind, zum Beispiel Horn 1 und Horn 2. Dorico Elements nummeriert Instrumente automatisch, wenn es mehrere Instrumente derselben Art im selben Projekt gibt.

Wenn es zum Beispiel nur eine Flöte im Projekt gibt, wird sie einfach als Flöte bezeichnet. Wenn es aber drei Flöten gibt, werden sie automatisch als Flöte 1, Flöte 2 und Flöte 3 bezeichnet.



Eine Violine ohne Nummer



Beim Hinzufügen einer zweiten Violine werden automatisch Nummern für beide Violinen erzeugt

Die Instrumentennummerierung bezieht sich auf einzelne Instrumente, nicht auf Spieler. Wenn ein Ensemble zum Beispiel 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

TIPP

Sie können einzelne Instrumente zu unterschiedlichen Spielern verschieben, wenn Sie ändern möchten, welche nummerierten Instrumente von welchem Spieler gehalten werden. Wenn Sie zum Beispiel möchten, dass die zweite Flöte die zweite Piccoloflöte anstelle der ersten doppelt, können Sie die Piccolo-Instrumente der Spieler tauschen.

Dorico Elements erzeugt automatisch Instrumentennummern für Spieler, wenn folgende Kriterien erfüllt sind:

- Das Projekt enthält mehrere Instrumente mit identischen Instrumentennamen.
- Die Instrumente haben dieselbe Transposition.
- Die Spieler, die sie halten, sind vom selben Typ, entweder Einzel- oder Satzspieler.
- Die Spieler sind in derselben Gruppe.

Wenn Sie zum Beispiel zwei Flöten in Ihrem Projekt haben, von denen eine jedoch ein Einzelspieler und die andere ein Satzspieler ist, werden sie nicht automatisch nummeriert. Wenn

sich entsprechend die beiden Flöten in verschiedenen Spielergruppen befinden, werden sie ebenfalls nicht automatisch nummeriert.

HINWEIS

Instrumente, die von als Solisten gekennzeichneten Spielern gehalten werden, werden nicht automatisch nummeriert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Spielergruppen](#) auf Seite 169

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1273

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 145

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 132

[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1272

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

Instrumentenwechsel

Instrumentenwechsel treten auf, wenn ein Spieler, der mehrere Instrumente hält, von einem Instrument zu einem anderen Instrument übergeht. Solche Wechsel werden normalerweise in Partituren und Einzelstimmen mit Texthinweisen nach der letzten Note vor dem Wechsel und auf der ersten Note nach dem Wechsel angegeben.



Ein Instrumentenwechsel von Oboe zu Englischhorn

Dorico Elements führt Instrumentenwechsel automatisch durch, einschließlich der Anzeige der jeweiligen Beschriftungen für Instrumentenwechsel, wenn die folgenden Kriterien erfüllt sind:

- Sie haben einen Einzelspieler hinzugefügt, der mindestens zwei Instrumente hält.
- Sie haben Noten in mindestens zwei Notenzeilen von Instrumenten eingegeben, die von dem Einzelspieler gehalten werden: zum Beispiel Oboennoten in die Oboe-Notenzeile und Englischhorn-Noten in die Englischhorn-Notenzeile.
- Noten für unterschiedliche Instrumente, die vom selben Spieler gehalten werden, überlappen einander nicht.
- Im Layout sind Instrumentenwechsel erlaubt.

In der fortlaufenden Ansicht können Sie Notenzeilen für alle Instrumente anzeigen, und Sie können Instrumentenwechsel in jedem einzelnen Layout erlauben bzw. nicht erlauben.

Beschriftungen für Instrumentenwechsel nutzen das entsprechende Präfix für die momentan eingestellte Sprache für Instrumentennamen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 139

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 142

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 1276
[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59
[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben

Sie können Instrumentenwechsel in jedem einzelnen Layout erlauben/nicht erlauben, So können Sie zum Beispiel mehrere Perkussionsinstrumente in der Partitur in so wenig Notenzeilen wie möglich, in der Perkussions-Einzelstimme jedoch in separaten Notenzeilen für jedes einzelne Perkussionsinstrument anzeigen.

Wenn Sie Instrumentenwechsel nicht erlauben, werden in den ausgewählten Layouts alle Instrumenten-Notenzeilen angezeigt, einschließlich Notenzeilen für mehrere Instrumente, die von einem Einzelspieler gehalten werden.

TIPP

Wenn Sie Noten für andere von Einzenspielern gehaltene Instrumente eingeben, aber Instrumentenwechsel im Layout behalten möchten, können Sie zur fortlaufenden Ansicht wechseln, um alle Notenzeilen im Projekt zu sehen.

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 Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 4. Aktivieren Sie im **Instrumentenwechsel**-Abschnitt die Option **Instrumentenwechsel erlauben**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Instrumentenwechsel werden in den ausgewählten Layouts erlaubt, wenn **Instrumentenwechsel erlauben** aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn die Option deaktiviert ist.

HINWEIS

Mehrere Instrumente können nur dann in derselben Notenzeile mit einem Instrumentenwechsel angezeigt werden, wenn keine ihrer Noten einander überlappen. Wenn es Überlappungen bei den Noten gibt, werden mehrere Notenzeilen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente](#) auf Seite 136
[Noten eingeben](#) auf Seite 226
[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603
[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 1276
[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

Standard-Text von Beschriftungen für Instrumentenwechsel bearbeiten

Sie können in jedem einzelnen Layout das Standard-Präfix von Beschriftungen für Instrumentenwechsel ändern und festlegen, ob Beschriftungen für Instrumentenwechsel standardmäßig vollständige oder abgekürzte Instrumentennamen anzeigen sollen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie in Einzelstimmen-Layouts vollständige Instrumentennamen, aber in Gesamtpartitur-Layouts abgekürzte Instrumentennamen anzeigen 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 den standardmäßigen Inhalt von Beschriftungen für Instrumentenwechsel ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Wählen Sie im **Instrumentenwechsel**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Instrumentennamen für Änderungsanweisungen**:
 - **Vollständige Namen**
 - **Kurznamen**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Präfix für Instrumenten-Änderungshinweise**:
 - **Zu**
 - **Nehmen Sie**
 - **Benutzerdefiniert**

HINWEIS

Die Präfixe **Zu** und **nimmt** werden entsprechend der aktuellen Spracheinstellung für die Instrumentennamen angezeigt.

6. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefiniert** gewählt haben, geben Sie den gewünschten Text für die folgenden Felder einzeln oder zusammen ein:
 - **Eigenes Präfix**
 - **Eigenes Suffix**
 7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Länge der Instrumentennamen und die Präfixe/Suffixe in allen Beschriftungen für Instrumentenwechsel werden in den ausgewählten Layouts geändert.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 1276
[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59
[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268

Text von einzelnen Beschriftungen für Instrumentenwechsel ändern

Sie können den in einzelnen Beschriftungen für Instrumentenwechsel angezeigten Text ändern, zum Beispiel wenn Sie in der ersten Instrumentenwechsel-Beschriftung der Partie den vollständigen Instrumentennamen anzeigen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Beschriftungen für Instrumentenwechsel aus, deren Text Sie bearbeiten möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Benutzerdefinierter Text** in der **Instrumentenwechsel**-Gruppe.
3. Geben Sie den Text, der in den Beschriftungen für Instrumentenwechsel angezeigt werden soll, in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
5. Optional: Aktivieren/Deaktivieren Sie **Präfix ausblenden**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Beschriftungen für Instrumentenwechsel werden geändert und zeigen den Text an, den Sie eingegeben haben. Wenn Sie **Präfix ausblenden** aktiviert haben, wird das Präfix ausgeblendet.

Wenn Sie **Benutzerdefinierter Text** deaktivieren, werden die entsprechenden Beschriftungen für Instrumentenwechsel auf ihren Standardtext zurückgesetzt.

HINWEIS

- Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.
- Sie können in jedem einzelnen Layout das Standard-Präfix von Beschriftungen für Instrumentenwechsel ändern und festlegen, ob Beschriftungen für Instrumentenwechsel standardmäßig vollständige oder abgekürzte Instrumentennamen anzeigen sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

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 Ganztonschritt 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 klingt), der Kontrabass (der eine Oktave unter der geschriebenen Notation klingt) und das Glockenspiel (das zwei Oktaven über der geschriebenen Notation klingt).

Dorico Elements speichert alle Noteninformationen in Kammertonhöhe und transponiert automatisch Noten gemäß der Transposition des Instruments. Das bedeutet, dass Noten,

Tonarten und Akkordsymbole 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.

Sie können auch die Oktave einzelner Schlüssel ändern und für jede einzelne Partie festlegen, ob Dorico Elements Oktavangaben von Schlüsseln beachtet oder ignoriert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 137

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1273

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 962

[Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern](#) auf Seite 154

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 982

[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 883

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 885

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Kapodaster](#) auf Seite 151

Instrumente zu Spielern hinzufügen

Sie können Instrumente zu Einzel- und Satzspielern hinzufügen. Einzelspieler können mehrere Instrumente, Satzspieler jedoch nur ein Instrument halten.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, zu dem Sie Instrumente hinzufügen möchten.

HINWEIS

- Sie können Instrumente jeweils nur zu einem Spieler hinzufügen.
 - Sie können keine Instrumente zu Satzspielern hinzufügen, die bereits ein Instrument halten.
-
2. Öffnen Sie die Instrumenten-Auswahl auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
 - Klicken Sie auf das Pluszeichen **+** auf der Spielerkarte.
 3. Wählen Sie das gewünschte Instrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das ausgewählte Instrument hinzuzufügen.

ERGEBNIS

Das ausgewählte Instrument wird zu dem ausgewählten Spieler hinzugefügt. Dorico Elements lädt gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch Sounds für das Instrument.

HINWEIS

- Bevor Sie Noten eingeben, wird nur das erste Instrument, das Einzelspielern zugeordnet ist, in der Seitenansicht in Gesamtpartituren angezeigt. In der fortlaufenden Ansicht werden alle Instrumenten-Notenzeilen angezeigt. Wir empfehlen daher, zur fortlaufenden Ansicht zu wechseln, wenn Sie Noten für andere Instrumente eingeben wollen, die Einzelspielern zugeordnet sind, zum Beispiel, um Instrumentenwechsel zu erzeugen.
 - Wenn Sie mehrere Spieler gleichzeitig zu Ihrem Projekt hinzufügen möchten, können Sie Ensembles hinzufügen oder eine Projekt-Vorlage verwenden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 127

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 134

[Spieler als Solisten festlegen](#) auf Seite 132

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 75

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 555

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 138

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen

Sie können leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen und danach ungestimmte Perkussionsinstrumente zu diesen Kits hinzufügen.

HINWEIS

Sie können Perkussions-Kits nicht zu Satzspielern hinzufügen, die bereits ein Instrument halten.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie einen Spieler aus, drücken Sie **Umschalttaste-I** und klicken Sie auf **Leeres Kit erzeugen** in der Instrumenten-Auswahl.
 - Klicken Sie auf das Plus-Symbol **+** in einer Spielerkarte und klicken Sie dann in der Instrumenten-Auswahl auf **Leeres Kit erzeugen**.
 - Wählen Sie einen Spieler aus, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen** **⋮** und wählen Sie **Leeres Kit erzeugen**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.
 2. Fügen Sie das gewünschte Perkussionsinstrument zum Kit im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** hinzu.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1379

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116


[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

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. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, dessen Perkussionsinstrumente Sie zu einem Kit kombinieren möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Instrumente zu Kit kombinieren**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

3. Bearbeiten Sie das neue Perkussions-Kit.
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 Art von Instrumenten ändern, ohne dass dies Einfluss auf Noten hat, die Sie bereits in Notenzeilen eingegeben haben. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn eine Klarinetten-Einzelstimme sehr tief ist und Sie sie auf Bassklarinette ändern möchten oder wenn Sie die Stimmung einer Gitarre 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.
- Diese Schritte beschreiben das Ändern der Instrumentenart, nicht einen Instrumentenwechsel, bei dem ein Instrumentalist mitten in einer Partie von einem Instrument auf ein anderes wechselt.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dessen Instrument Sie ändern möchten.

Die Karte listet die Instrumente auf, die vom Spieler gehalten werden.



2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Instrument ändern**, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.
 3. Wählen Sie das gewünschte Instrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um zum ausgewählten Instrument zu wechseln.
-

ERGEBNIS

Das gewählte Instrument wird geändert, ohne dass dies Auswirkungen auf die Noten in seiner Notenzeile hat.

Gegebenenfalls werden standardmäßig unterschiedliche Schlüssel verwendet. Dies bedeutet, dass Noten anders angezeigt werden können, so dass sie, dem neuen Schlüssel entsprechend, richtig notiert werden.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Spieler-Reihenfolge ändern, zum Beispiel wenn das neue Instrument laut Orchester-Konvention eine andere Position erfordert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 147

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 138

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

[Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1274

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 130

Instrumente verschieben


Sie können einzelne Instrumente verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf bereits eingegebene Noten für diese Instrumente hat. Sie können Instrumente zwischen Spielern oder an eine andere Position in der Instrumentenliste für einen Einzelspieler verschieben, um zum Beispiel die Reihenfolge von Notenzeilen in der Partitur zu ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Spieler hinzugefügt, zu denen Sie Instrumente verschieben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karten der Spieler, denen die Instrumente zugeordnet sind, die Sie verschieben möchten.
2. Verschieben Sie Instrumente auf eine der folgenden Arten:

- Um die Reihenfolge der Instrumente für einen einzelnen Spieler zu ändern, klicken Sie auf ein Instrument, ziehen Sie es an die gewünschte Position und lassen Sie die Maustaste los.
 - Um Instrumente zu einem anderen Spieler zu verschieben, klicken Sie auf ein einzelnes Instrument, ziehen Sie es auf die gewünschte Spielerkarte und lassen Sie die Maustaste los.
 - Um Instrumente zu einem anderen Spieler zu verschieben, klicken Sie auf das Instrument-Menü  in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Instrument zu Spieler verschieben > [Spieler]**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 130


Instrumente löschen

Sie können einzelne Instrumente löschen, ohne den Spieler zu löschen, der sie hält, oder andere vom selben Spieler gehaltene Instrumente zu löschen.

WICHTIG

Beim Löschen von Instrumenten werden auch alle Noten gelöscht, die Sie in ihre Notenzeilen eingegeben haben.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Instrument zugeordnet ist, das Sie löschen möchten.
 2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Instrument löschen**.
 3. Klicken Sie auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Das Instrument wird aus dem Spieler gelöscht.

TIPP

Wenn Sie alle Instrumente löschen möchten, die von einem einzelnen Spieler gehalten werden, können Sie auch den Spieler löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Spieler löschen](#) auf Seite 133

Stimmung von Bundinstrumenten

Instrumente mit Bünden können unterschiedlich viele Saiten und Bündel haben. Um eine Tabulatur für Bundinstrumente in Dorico Elements anzuzeigen, müssen Sie Angaben zur Stimmung der jeweiligen Instrumente machen.

Dorico Elements benötigt die folgenden Informationen, um Tabulaturen anzuzeigen:

- Die Anzahl von Saiten am Instrument
- Die offene Tonhöhe jeder Saite
- Die Anzahl von Bünden
- Die Bundnummer, an der jede Saite beginnt (zum Beispiel beginnt die fünfte Saite an einem Banjo erst an einem höheren Bund)
- Das Tonhöhenintervall zwischen Bünden
- Ggf. die Bundnummer des Kapodasters

Wenn Sie ein Bündinstrument hinzufügen oder ein vorhandenes Instrument ändern, werden alle verfügbaren Stimmungen für das jeweilige Instrument in der Instrumenten-Auswahl angezeigt.

Außerdem können Sie alle Aspekte von Bündinstrumenten im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** anpassen, auch das Hinzufügen von Kapodastern.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116

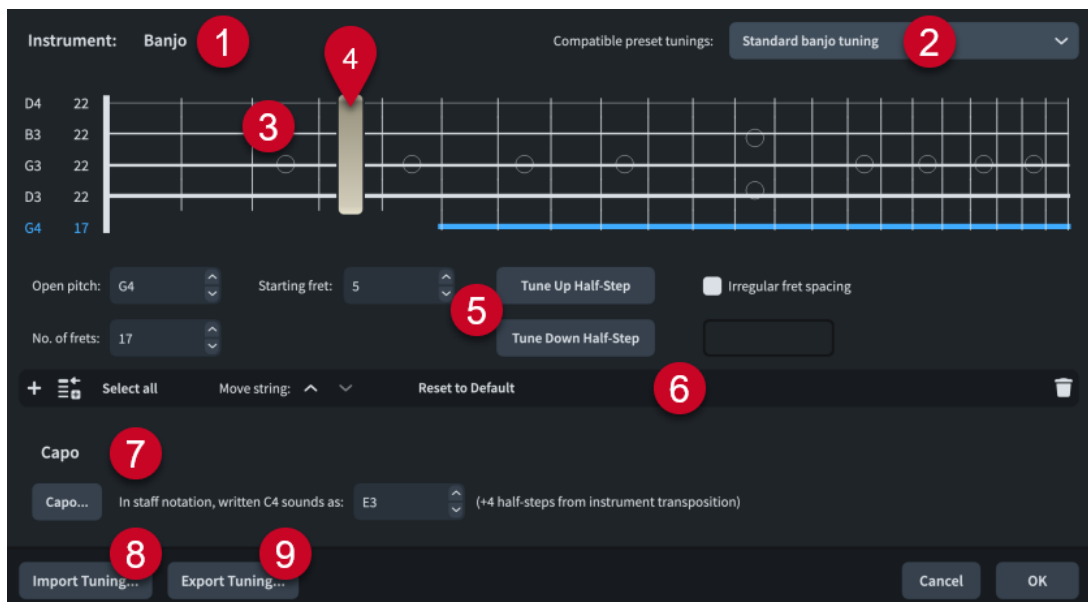
[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

[Kapodaster](#) auf Seite 151

Saiten und Stimmung bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** können Sie die Stimmung einzelner Bündinstrumente anpassen, indem Sie ihre Anzahl von Saiten und Bünden, die Tonhöhen ihrer offenen Saiten sowie die Abstände zwischen ihren Bünden ändern. Außerdem können Sie dort Kapodaster hinzufügen/entfernen und die Transposition für Instrumente mit Bünden ändern.

- Sie können den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** öffnen, indem Sie im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus die Karte des Spielers erweitern, der das jeweilige Bündinstrument hält, und dann auf das Instrumentenmenü  in seiner Instrumenten-Beschriftung klicken und **Saiten und Stimmung bearbeiten** auswählen.



Der Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** besteht aus Folgendem:

- 1 Instrument**
Zeigt den Namen des ausgewählten Bündinstruments an.
- 2 Kompatible Stimmungs-Presets**

Hier können Sie Presets für Stimmungen von Bundinstrumenten auswählen, die für die Saitenanzahl des ausgewählten Bundinstruments geeignet sind. Wenn Ihre Änderungen im Dialog einem Stimmungs-Preset entsprechen, wird es automatisch ausgewählt.

3 Saiten-Editor

Hier können Sie einzelne oder alle Saiten des Bundinstruments auswählen und bearbeiten. Die Anordnung der Saiten im Editor entspricht der des echten Instruments. Die Tonhöhe und Gesamtanzahl von Bündeln jeder Saite wird links von der vertikalen Linie angezeigt, die den Sattel darstellt.

4 Kapodaster-Darstellung

Zeigt die Bundposition und Breite des Kapodasters an, der zu dem Bundinstrument hinzugefügt wurde.




5 Steuerelemente

Hiermit können Sie einzelne oder mehrere Saiten bearbeiten. Die folgenden Steuerelemente sind verfügbar, wenn mindestens eine Saite im Saiten-Editor ausgewählt ist:

- **Offene Tonhöhe:** Ermöglicht Ihnen, die offene Tonhöhe der Saite anhand des Notennamens und der Oktave anzugeben, zum Beispiel **C4** für das mittlere C. Falls nötig, können Sie **#** für Kreuz und **b** für Be hinzufügen.
- **Anzahl Bündel:** Hiermit können Sie die Anzahl von Bündeln für die ausgewählten Saiten einstellen.
- **Startbund:** Hiermit können Sie den Startbund für die ausgewählten Saiten einstellen. Die fünfte Saite auf dem Banjo beginnt zum Beispiel im fünften Bund.
- **Halbtonschritt aufwärts stimmen:** Hiermit können Sie die offene Stimmung der ausgewählten Saiten um einen Halbtonschritt anheben.
- **Halbtonschritt abwärts stimmen:** Hiermit können Sie die offene Stimmung der ausgewählten Saiten um einen Halbtonschritt erniedrigen.
- **Unregelmäßige Bundabstände:** Hiermit können Sie nicht-chromatische Bundanordnungen für Instrumente mit Griffbrettern festlegen, die anderen Skalen entsprechen, wie es zum Beispiel beim Dulcimer der Fall ist. Geben Sie **1** für einen halben und **2** für einen ganzen Schritt ein und trennen Sie die Schritte durch ein Komma. Geben Sie zum Beispiel **2,2,1,2,2,2,1** ein, um das Muster für eine Durskala festzulegen.

6 Aktionsleiste

Enthält Optionen, mit denen Sie die Anzahl und Anordnung von Saiten festlegen können.

- **Saite hinzufügen** : Fügt eine neue Saite unter der tiefsten ausgewählten Saite hinzu. Die neue Saite ist ein Duplikat der niedrigsten aktuell ausgewählten Saite.
- **Saite oben hinzufügen** : Fügt eine neue Saite am oberen Rand des Griffbretts hinzu. Die neue Saite ist ein Duplikat der zuvor obersten Saite.
- **Alle auswählen:** Wählt alle Saiten auf einmal aus.
- **Saite verschieben (Schalter):** Hiermit können Sie die ausgewählten Saiten auf dem Griffbrett nach oben/unten verschieben.
- **Auf Standard zurücksetzen:** Setzt alle Saiten und entsprechenden Stimmungen auf die Werkseinstellungen für das Bundinstrument zurück.
- **Saite löschen** : Löscht die ausgewählten Saiten.

7 Capo-Abschnitt

Enthält Optionen, mit denen Sie den Kapodaster und die Transposition für Bundinstrumente ändern können.

- **Capo:** Öffnet den Dialog **Capo-Definition**, in dem Sie vollständige und Teil-Capos zu Bundinstrumenten hinzufügen können.

- **In Notenzeilen-Notation klingt ein notiertes C4 als:** Hier können Sie die Transposition des ausgewählten Bundinstruments ändern. Die Tonhöhe bestimmt die Schreibung von Noten und Akkordsymbolen für die entsprechende Anzahl von Halbschritten.

8 Stimmung importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.doricotuning`-Datei auswählen können, die Sie importieren und auf das Bundinstrument anwenden möchten.

9 Stimmung exportieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie den Speicherort zum Exportieren der Saiten- und Stimmungseinstellungen des Bundinstruments als `.doricotuning`-Datei auswählen können. Danach können Sie die `.doricotuning`-Datei in andere Instrumente/Projekte importieren und mit anderen Benutzern teilen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 868

[Tabulatur](#) auf Seite 1290


[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Kapodaster](#) auf Seite 151

Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern

Sie können die offene Tonhöhe jeder einzelnen Saite von Bundinstrumenten ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Ihr Projekt eine unkonventionelle Stimmung erfordert, die nicht als Instrumentenart in der Instrumenten-Auswahl zur Verfügung steht.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler-Bereich** die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, dessen offene Tonhöhen Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
3. Wählen Sie die Saite aus, deren offene Tonhöhe Sie ändern möchten.
4. Ändern Sie den Wert für **Offene Tonhöhe** zum Beispiel in **G2**.
5. Optional: Wiederholen Sie Schritte 3 und 4, um die offene Tonhöhe anderer Saiten zu ändern.
6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die offenen Tonhöhen der ausgewählten Saiten werden geändert. Dies wirkt sich auf die Stimmung des Instruments und die Tonhöhe aller Bundpositionen der jeweiligen Saiten aus. Die neue Stimmung wird für Akkorddiagramme verfügbar.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113


[Akkorddiagramme](#) auf Seite 868

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 869

Stimmungen von Bundinstrumenten importieren

Sie können bereits erstellte benutzerdefinierte Stimmungen von Bundinstrumenten importieren und sie Instrumenten zuweisen. Auf diese Weise können Sie Stimmungen wiederverwenden, ohne sie von Grund auf erstellen zu müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, auf das Sie eine importierte Stimmung anwenden möchten.
 2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie unten im Dialog auf **Stimmung importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 4. Wählen Sie die `.doricotuning`-Bibliotheksdatei aus, die Sie importieren möchten.
 5. Klicken Sie auf **Öffnen**.
-


ERGEBNIS

Die ausgewählte `.doricotuning`-Datei wird auf das Bundinstrument angewandt. Die importierte Stimmung wird für Akkorddiagramme verfügbar.

Stimmungen von Bundinstrumenten exportieren

Sie können Stimmungen von Bundinstrumenten exportieren, um sie für andere Instrumente und in anderen Projekten wiederzuverwenden. Stimmungen von Bundinstrumenten werden als `.doricotuning`-Bibliotheksdateien exportiert.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, dessen Stimmung Sie exportieren möchten.
 2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie unten im Dialog auf **Stimmung exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.
 5. Klicken Sie auf **Speichern**.
-

ERGEBNIS

Die Stimmung des ausgewählten Bundinstruments wird exportiert und als `.doricotuning`-Bibliotheksdatei gespeichert.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Bibliotheksdatei in andere Projekte importieren, um die Stimmung des Bundinstruments wiederzuverwenden.

Kapodaster

Kapodaster sind Geräte, die Interpretinnen am Hals von Instrumenten mit Bündeln anbringen, um die Saiten an einer bestimmten Bundposition herunterzudrücken. Kapodaster wirken sich daher auf die klingende Tonhöhe offener Saiten aus, so dass Interpretinnen dieselben Fingersätze und Akkordformen verwenden können, um höhere Tonhöhen zu spielen.

In Dorico Elements haben Sie die folgenden Möglichkeiten, um auszuwählen, wie sich Kapodaster auf notierte Musik auswirken sollen:

- Sie können die in Tabulatur angezeigten Tonhöhen ändern, indem Sie Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen. Dorico Elements behandelt Kapodaster in Bezug auf Bundnummern in Tabulatur als Bund 0. Zu einzelnen Instrumenten mit Bündeln hinzugefügte Kapodaster werden im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** an der entsprechenden Bundposition und über die angegebenen Saiten sowie im Griffbrett-Bereich für das ausgewählte Instrument angezeigt.
- Sie können die Transpositionen von Instrumenten mit Bündeln ändern, um Kapodaster und umgestimmte Bundinstrumente zu berücksichtigen. Außerdem können Sie optional erlauben, dass sich Transpositionen von Instrumenten mit Bündeln auf die in Notenzeilen und Haupt-Akkordsymbolen angezeigten Tonhöhen auswirken.
- Sie können Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme in den Noten und/oder in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren und entweder nur Hauptakkorde, nur Kapodaster-Akkorde oder beides anzeigen.

Zum Beispiel können Sie Kapodaster-Tonhöhen in Tabulatur, aber klingende Tonhöhen in regulären Notenzeilen anzeigen. Außerdem können Sie in Layouts, die kein Bundinstrument enthalten, sowohl Haupt- als auch Kapodaster-Akkorde anzeigen, zum Beispiel beim Erstellen von Leadsheets in Gesangs-Layouts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 147

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Akkordsymbole](#) auf Seite 844

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 868

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 156

[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 159

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde

Dorico Elements kann für dasselbe Akkordsymbol dessen Originaltonhöhe, nur die klingende Tonhöhe auf Basis des eingestellten Kapodasters oder beides anzeigen, wobei Kapodaster-Akkorde über oder unter den Hauptakkorden angezeigt werden können.

Hauptakkord

Das ursprüngliche, von Ihnen eingegebene Akkordsymbol. Die darin angezeigten Tonhöhen hängen davon ab, ob das Layout transponierende oder klingende Notation nutzt und ob darin für Hauptakkordsymbole Transpositionen für Bundinstrumente verwendet werden. Ein C7-Akkordsymbol wird in einem Einzelstimmen-Layout für eine Trompete in B \flat mit transponierter Notation zum Beispiel als D7 angezeigt.

Capo-Akkord

Der Akkord, den das Bundinstrument unter Berücksichtigung der Bundposition des Kapodasters spielen muss, um den erwünschten Hauptakkord zu erzeugen. Wenn zum Beispiel eine Gitarristin mit einem Kapodaster im zweiten Bund Gm7 spielt, ist der klingende Akkord ein Am7.

Standardmäßig werden Kapodaster-Akkorde in Kursivschrift dargestellt, wenn sie neben Hauptakkorden angezeigt werden.

TIPP

Im **Capo**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie auswählen, dass stattdessen Kapodaster-Akkorde in Klammern angezeigt werden, und den vertikalen Abstand zwischen Kapodaster- und Haupt-Akkordsymbolen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

[Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern](#) auf Seite 154

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157

[Kapodaster-Akkordsymbole in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 160

[Akkordsymbole umdeuten](#) auf Seite 858

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845


Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen

Sie können Kapodaster zu einzelnen Instrumenten mit Bündeln hinzufügen. Dies wirkt sich auf die Tonhöhen aus, die für die entsprechenden Instrumente in Tabulatur angezeigt werden, da Dorico Elements Kapodaster als Bund 0 behandelt. Wenn zum Beispiel für jede Partie in einem Projekt für Gitarre ein Kapodaster an einem anderen Bund benötigt wird, könnten Sie mehrere Spieler hinzufügen, die jeweils ein Gitarren-Instrument mit dem erforderlichen Kapodaster halten.

HINWEIS

Diese Schritte wirken sich nicht auf Tonhöhen in regulären Notenzeilen, Akkordsymbole/-diagramme in den Noten oder Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen aus.

VORGEHENSWEISE

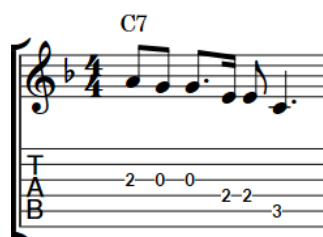
1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, zu dem Sie einen Kapodaster hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie im **Capo**-Abschnitt auf **Capo**, um den Dialog **Capo-Definition** zu öffnen.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Capo** aus:
 - **Vollständiger Capo**
 - **Teil-Capo**
5. Ändern Sie die Bundposition des Kapodasters, indem Sie den Wert für **Bund** ändern.
6. Optional: Wenn Sie **Teil-Capo** ausgewählt haben, ändern Sie die Saiten, die von dem Kapodaster abgedeckt werden.

7. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Capo-Definition** zu schließen.
8. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu schließen.

ERGEBNIS

Ein Kapodaster wird dem ausgewählten Instrument gemäß Ihren Einstellungen hinzugefügt. Der Kapodaster wird im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** an der entsprechenden Bundposition und über die angegebenen Saiten sowie im Griffbrett-Bereich für das ausgewählte Instrument angezeigt.

BEISPIEL



Kein Kapodaster



Zum dritten Bund hinzugefügter Kapodaster

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 147

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Transpositionen für Instrumente mit Bündeln ändern](#) auf Seite 154

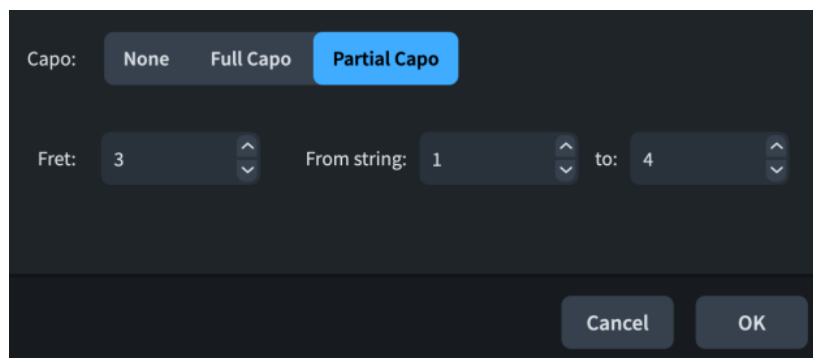
[Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 156

[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 159

Capo-Definition (Dialog)

Im Dialog **Capo-Definition** können Sie vollständige und Teil-Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen.

- Sie können den Dialog **Capo-Definition** aus dem Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** heraus öffnen, indem Sie im **Capo**-Abschnitt auf **Capo** klicken.



Der Dialog **Capo-Definition** enthält die folgenden Optionen:

Capo

Hier können Sie eine der folgenden Kapodaster-Arten auswählen:

- **Keiner**
- **Vollständiger Capo**
- **Teil-Capo**

Bund

Hier können Sie die Bundposition des Kapodasters ändern.


Ab Saite [n] bis [n]

Hier können Sie die erste und letzte Saite angeben, die durch den Kapodaster abgedeckt werden. Nur verfügbar, wenn **Teil-Capo** für **Capo** ausgewählt ist.

Kapodaster von Instrumenten mit Bünden entfernen

Sie können Kapodaster von einzelnen Instrumenten mit Bünden entfernen. Dies wirkt sich auf die Tonhöhen aus, die für die entsprechenden Instrumente in Tabulatur angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bündinstrument hält, dessen Kapodaster Sie entfernen möchten.
 2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie im **Capo**-Abschnitt auf **Capo**, um den Dialog **Capo-Definition** zu öffnen.
 4. Wählen Sie für **Capo** die Option **Keiner**.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Capo-Definition** zu schließen.
 6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu schließen.
-


Transpositionen für Instrumente mit Bünden ändern

Sie können die Transposition von einzelnen Bündinstrumenten ändern, um zum Beispiel hinzugefügte Kapodaster oder abweichende Saitenstimmungen zu berücksichtigen. Dies kann sich auf die in Notenzeilen und in Haupt-Akkordsymbolen in den Noten angezeigten Tonhöhen auswirken, je nach Ihrer Layout-spezifischen Einstellung für die Verwendung von Transpositionen bei Bündinstrumenten.

HINWEIS

- In der Instrumenten-Auswahl finden Sie verschiedene Stimmungen für jedes Bündinstrument.
 - Außerdem können Sie die offene Stimmung für einzelne Saiten von Bündinstrumenten ändern.
 - Transpositionen von Bündinstrumenten wirken sich nicht auf die in Tabulatur angezeigten Tonhöhen (diese nutzen den Kapodaster des Instruments) oder auf die Tonhöhen in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen aus.
-

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, dessen Transposition Sie ändern möchten.
 2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Saiten und Stimmung bearbeiten**, um den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** zu öffnen.
 3. Ändern Sie im **Capo**-Abschnitt die Tonhöhe für **In Notenzeilen-Notation klingend ein notiertes C4 als**.
Die Tonhöhe bestimmt die Schreibung von Noten und Akkordsymbolen für die entsprechende Anzahl von Halbschritten.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 113
- [Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 147
- [Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116
- [Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern](#) auf Seite 149
- [Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

Transpositionen für Instrumente mit Bündeln verwenden

Sie können transponierte Tonhöhen in Notenzeilen und in Haupt-Akkordsymbolen in jedem einzelnen Layout und für jeden einzelnen Spieler, der mindestens ein Bundinstrument hält, gemäß der Transposition des jeweiligen Bundinstruments anzeigen.

Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel einen Kapodaster zu einem Bundinstrument hinzugefügt haben und möchten, dass in Notenzeilen und Haupt-Akkordsymbolen die Tonhöhen angezeigt werden, die Interpreten spielen müssen, um die gewünschte klingende 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, in denen Sie Transpositionen von Bundinstrumenten für Notenzeilen und Haupt-Akkordsymbole verwenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 4. Aktivieren Sie im Bereich **Instrumente mit Bündeln** die Option **Bundinstrument-Transposition verwenden** für jeden Spieler in Ihrem Projekt, der mindestens ein Instrument mit Bündeln hält.
 5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Für Notation**
 - **Für Notation und wichtigste Akkordsymbole**
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die für die jeweiligen Bundinstrumente einstellten Transpositionen werden in den ausgewählten Layouts entweder nur für Notenzeilen oder sowohl für Notenzeilen als auch für Haupt-Akkordsymbole verwendet.

Sie können zum Beispiel **Für Notation** für Bundinstrumente mit Kapodaster auswählen, für die die Anzeige von Kapodaster-Akkordsymbolen eingestellt ist, und **Für Notation und wichtigste Akkordsymbole** für umgestimmte Bundinstrumente.

BEISPIEL

C7

Bundinstrument-Transposition (die Kapodaster in Bund 3 berücksichtigt) wird nicht für Notenzeile oder Haupt-Akkordsymbole verwendet

C7

Bundinstrument-Transposition wird nur für Notenzeile verwendet

A7

Bundinstrument-Transposition wird für Notenzeile und Haupt-Akkordsymbole verwendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Spieler](#) auf Seite 127

[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151

[Akkordsymbole](#) auf Seite 844

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1291

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157


Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen

Sie können für jeden einzelnen Spieler Kapodaster für Akkordsymbole und Akkorddiagramme festlegen. Dies wirkt sich auf die Form von Akkorddiagrammen und die Transposition von Kapodaster-Akkordsymbolen aus. Zum Beispiel können Sie beim Erstellen eines Leadsheets für Sänger sowohl Haupt- als auch Kapodaster-Akkordsymbole anzeigen.

HINWEIS

Diese Schritte haben keine Auswirkungen auf Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen oder Tonhöhen in Notenzeilen/Tabulatur.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich, für den Sie einen Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Akkordsymbole > Definition von Capo-Akkordsymbolen**, um den Dialog **Definition von Capo-Akkordsymbolen** zu öffnen.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

3. Ändern Sie die Tonhöhe für **In Capo-Akkordsymbolen klingt ein notiertes C4 als**. Die Tonhöhe legt die Schreibung von Kapodaster-Akkordsymbolen für die entsprechende Anzahl von Halbtonschritten fest.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Ein Kapodaster mit der angegebenen Transposition und Schreibung wird für den ausgewählten Spieler eingestellt.


Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen

Sie können für jeden einzelnen Spieler in Akkordsymbolen entweder nur Hauptakkorde, nur Kapodaster-Akkorde oder beides anzeigen. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel für Gitarre beides, für Gesang aber nur die Hauptakkorde anzeigen möchten.

HINWEIS

Akkorddiagramme bilden immer den für den jeweiligen Spieler eingestellten Kapodaster ab.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich, für den Sie Kapodaster-Akkorde in Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um nur Hauptakkorde anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Haupt-Akkordsymbol für Capo anzeigen**.
 - Um nur Kapodaster-Akkorde anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Transponiertes Akkordsymbol für Capo anzeigen**.
 - Um Kapodaster-Akkorde über Hauptakkorden anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Capo-Akkordsymbol über Hauptsymbol anzeigen**.
 - Um Kapodaster-Akkorde unter Hauptakkorden anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Capo-Akkordsymbol unter Hauptsymbol anzeigen**.

TIPP

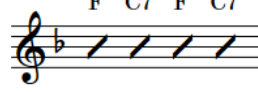
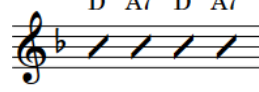
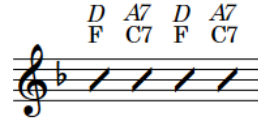
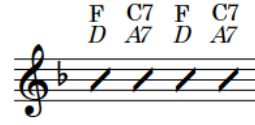
Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Optionen aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Haupt- und/oder Kapodaster-Akkorde werden in Akkordsymbolen angezeigt, entsprechend den Instrumenten-Notenzeilen und Layouts, die für die Anzeige von Akkordsymbolen für den ausgewählten Spieler eingestellt sind. Standardmäßig werden Kapodaster-Akkorde in Kursivschrift dargestellt, wenn sie neben Hauptakkorden angezeigt werden.

In Layouts, wo Akkordsymbole nur über der obersten Notenzeile in jedem System angezeigt werden, entscheidet die Einstellung für den obersten Spieler in jedem System über die Sichtbarkeit von Haupt-/Kapodaster-Akkorden in Akkordsymbolen.

BEISPIEL

			
Nur Hauptakkorde angezeigt	Nur Kapodaster-Akkorde angezeigt	Kapodaster-Akkorde über Hauptakkorden angezeigt	Kapodaster-Akkorde unter Hauptakkorden angezeigt


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151
- [Positionen von Akkordsymbolen](#) auf Seite 851
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851
- [Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 853
- [Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 853
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603
- [Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 871
- [Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 869
- [Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845
- [Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 325

Nur Haupt- oder Capo-Akkordsymbole anzeigen

Sie können in Notenzeilen, die für die Anzeige sowohl von Haupt- als auch von Capo-Akkordsymbolen eingestellt sind, bei Bedarf nur eines von beiden anzeigen. So können Sie zum Beispiel beim ersten Auftreten des Akkordsymbols beides, für folgende Instanzen aber nur die Hauptakkorde anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die Spieler, in deren Notenzeilen Sie nur Haupt- bzw. nur Capo-Akkorde anzeigen möchten, sind für die Anzeige von beiden eingestellt.
 - Die untere Zone wird angezeigt.
 - Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Akkorde Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 - Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Nur anzeigen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 - Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Hauptakkord**
 - Capo-Akkord**
-

ERGEBNIS

Für die ausgewählten Akkordsymbole werden nur Haupt- oder nur Capo-Akkorde angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

BEISPIEL



Sowohl Haupt- als auch Capo-Akkorde werden in allen Akkordsymbolen angezeigt



In einigen Akkordsymbolen werden nur Hauptakkorde angezeigt

Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren

Sie können in jedem einzelnen Layout Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren. Dies wirkt sich auf die Form von Akkorddiagrammen und die Transposition von Kapodaster-Akkordsymbolen aus. Zum Beispiel können Sie beim Erstellen eines Leadsheets in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen im Layout der Gesangs-Einzelstimme sowohl Haupt- als auch Kapodaster-Akkordsymbole anzeigen.

HINWEIS

Diese Schritte wirken sich nicht auf Akkordsymbole/-diagramme in den Noten oder Tonhöhen in Notenzeilen/Tabulatur aus.

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 Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
 4. Ändern Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt die Tonhöhe für **Capo mit Transposition verwenden**.
Die Tonhöhe legt die Schreibung von Kapodaster-Akkordsymbolen für die entsprechende Anzahl von Halbtonschritten fest.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 872

[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151

[Kapodaster zu Bundinstrumenten hinzufügen](#) auf Seite 152

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 325

Kapodaster-Akkordsymbole in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen

Sie können für jedes einzelne Layout festlegen, ob in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen entweder nur Hauptakkorde, nur Kapodaster-Akkorde oder beides angezeigt werden soll. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel im Einzelstimmen-Layout für Gitarre beides, aber im Einzelstimmen-Layout für Stimme nur die Hauptakkorde anzeigen möchten.

HINWEIS

Akkorddiagramme in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen bilden immer den für das jeweilige Layout eingestellten Kapodaster ab.

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 Kapodaster-Akkordsymbole in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
 4. Wählen Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Capo-Akkordsymbole** aus:
 - Um nur Hauptakkorde anzuzeigen, wählen Sie **Nur Hauptakkordsymbol anzeigen**.
 - Um nur Kapodaster-Akkorde anzuzeigen, wählen Sie **Nur transponiertes Akkordsymbol anzeigen**.
 - Um Kapodaster-Akkorde über Hauptakkorden anzuzeigen, wählen Sie **Über Hauptakkordsymbol anzeigen**.
 - Um Kapodaster-Akkorde unter Hauptakkorden anzuzeigen, wählen Sie **Unter Hauptakkordsymbol anzeigen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-


ERGEBNIS

In Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen in den ausgewählten Layouts werden Haupt- und/oder Kapodaster-Akkorde angezeigt. Standardmäßig werden Kapodaster-Akkorde in Kursivschrift dargestellt, wenn sie neben Hauptakkorden angezeigt werden.

Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog)

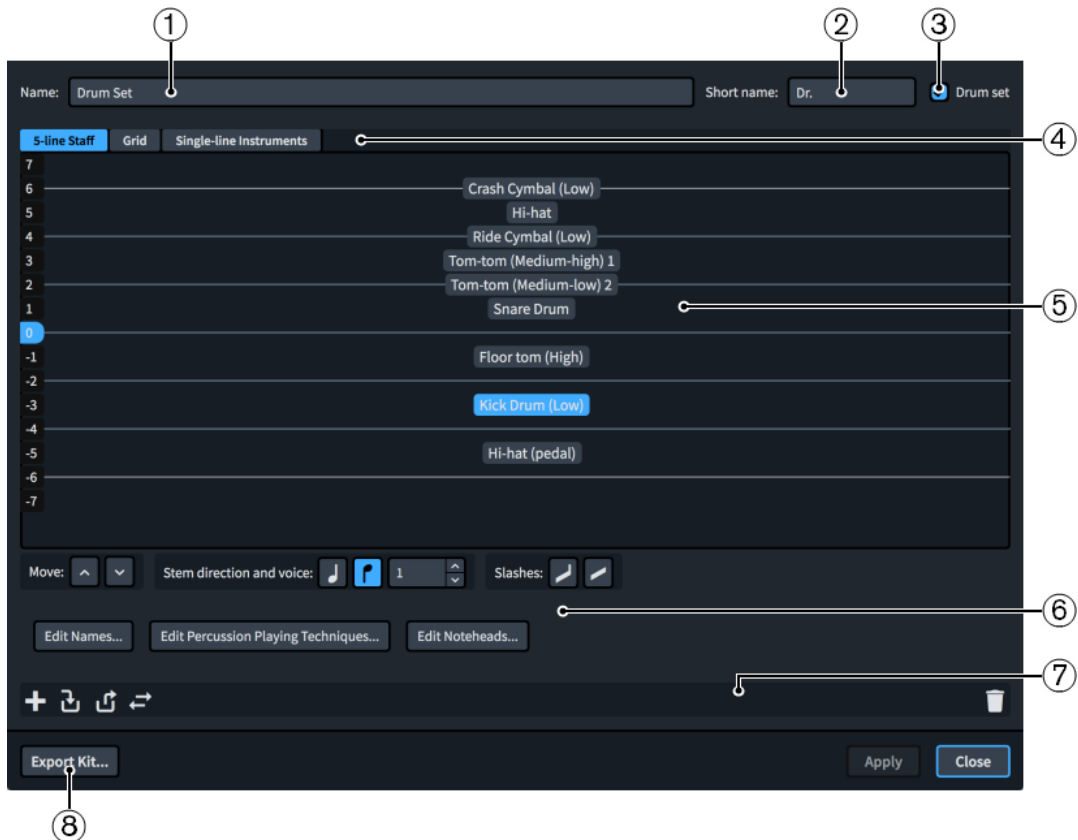
Im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** können Sie Änderungen an Perkussions-Kits vornehmen, um zum Beispiel festzulegen, welche Instrumente in ihnen enthalten sind und wie Instrumente in den unterschiedlichen Kit-Darstellungen angeordnet werden.

- Der Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** 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 Karte des Spielers vergrößern, der das Perkussions-Kit hält, und dann auf das Instrumentenmenü  in seiner Kit-Instrumente-Beschriftung klicken und **Perkussions-Kit bearbeiten** wählen.

HINWEIS

Die Instrumentenbeschriftungen für Perkussions-Kits werden im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus grün angezeigt.



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, richten sich nach Ihren Einstellungen für Schlagzeuge auf der **Perkussion**-Seite in den **Partie-Optionen**, 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.

- **Namen bearbeiten:** Öffnet den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten**, in dem Sie die Namen des aktuell ausgewählten Instruments ändern können.




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.

- **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten:** Öffnet den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente**, in dem Sie einstellen können, wie sich Kombinationen von Notenköpfen, Artikulationen und Tremolos auf die Wiedergabe für das aktuell ausgewählte Instrument auswirken.
- **Notenköpfe bearbeiten:** Öffnet den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen**, in dem Sie Alternativen für die Notenköpfe auswählen können, die von dem aktuell ausgewählten Instrument für die Darstellung als fünfzeiliges Notensystem genutzt werden.

7 Aktionsleiste

Enthält Optionen, die für alle Darstellungsarten gelten.

- **Neues Instrument hinzufügen **: Öffnet die Instrumenten-Auswahl, mit der Sie ein neues ungestimmtes Perkussionsinstrument auswählen und zum Kit hinzufügen können.
- **Vorhandenes Instrument von Spieler hinzufügen **: Zeigt ein Menü an, 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 angezeigt wird. 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 und Schlagzeuge](#) auf Seite 1380
- [Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1398
- [Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1278
- [Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384
- [Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 187
- [Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1388
- [Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1389
- [Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1387
- [Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1387
- [Halsrichtung/Stimme von Instrumenten in Perkussions-Kits festlegen](#) auf Seite 1399

Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen

Im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** können Sie neue Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, zu dem Sie Instrumente hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
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.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 113
- [Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59
- [Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

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 Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dem Sie Instrumente ändern möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
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 zum ausgewählten Instrument zu wechseln.
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 Partie-Optionen für das Voicing in Schlagzeugen bei Darstellung als fünfzeiliges Notensystem.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, das Sie als Schlagzeug definieren möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
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 Ihren Partie-Einstellungen auf der **Perkussion**-Seite in den **Partie-Optionen**.

HINWEIS

Wenn Sie ein Perkussions-Kit nicht mehr als Schlagzeug definieren möchten, können Sie **Schlagzeug** im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** für dieses Kit deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733


[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1388

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 Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dem Sie Gruppen in der Rasterdarstellung erzeugen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
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.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen

Gruppennamen werden als Instrumentenbeschriftungen angezeigt. Sie können die Gruppennamen in Perkussions-Kits ändern, die die Rasterdarstellung nutzen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Kit hält, dessen Rasterdarstellungs-Gruppen Sie umbenennen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.

4. Doppelklicken Sie auf die Gruppe, die Sie umbenennen möchten, um den Dialog **Perkussionsraster-Gruppennamen bearbeiten** zu öffnen.
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 nicht gruppierte Instrumente in der Rasterdarstellung für Perkussions-Kits.

BEISPIEL

Ride Cymbal —
Hi-hat —
Wood Block 1 —
Wood Block 2 **II**
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 1278


Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung löschen

Sie können Gruppen in Perkussions-Kits löschen, die die Rasterdarstellung nutzen, ohne die Instrumente in der Gruppe zu löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dessen Rasterdarstellung Sie Gruppen löschen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü **⋮** und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
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 Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte der Spieler, die dem Kit zugeordnet sind, in dem Sie die Positionen von Instrumenten ändern möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
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


[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 1382

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 Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, in dessen Perkussions-Kit Sie die Größe der Abstände in der Rasterdarstellung ändern möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
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, ohne dass sich dies auf andere Instrumente im Kit auswirkt. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie ein Instrument aus einem Perkussions-Kit zu einem anderen Spieler verschieben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, aus dem Sie Instrumente entfernen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
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 werden aus dem Perkussions-Kit entfernt. Sie werden als einzelne Instrumente angezeigt, die zu ein und demselben Spieler gehören.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Instrumente ggf. zu anderen Spielern verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 145

Spielergruppen

Eine Spielergruppe entspricht einer Reihe von Musizierenden, die als Einheit behandelt werden, z. B. ein Chor in einem Werk für Doppelchor oder ein Ensemble, das neben der Bühne spielt. Spielergruppen können ihre eigenen Klammern haben, je nachdem, welche Klammergruppierung für das jeweilige Layout eingestellt ist.

Eine Gruppierung von Spielern führt dazu, dass sie in der Standardreihenfolge zusammen positioniert, unabhängig von Spielern außerhalb der Gruppe nummeriert und gemäß der Art von Ensemble, die für das jeweilige Layout eingestellt ist, durch Klammern verbunden werden.

Wenn Ihr Projekt zum Beispiel für Doppelchor (SATB/SATB) ausgelegt ist, werden standardmäßig 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 für Werke nützlich, 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.

Sie können beliebig viele Spielergruppen hinzufügen, um zum Beispiel eine einfache Trennung von Solo- und Satzspielern zu ermöglichen oder eine automatische Nummerierung von Perkussionsinstrumenten zu verhindern, wenn mehrere Perkussions-Spieler dasselbe Instrument halten, um Instrumentenwechsel zu ermöglichen.

Sie können auch Spielergruppen-Beschriftungen für Spielergruppen in jedem einzelnen Layout unabhängig von anderen Layouts anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 137

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 837

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 839

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 130

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 131


[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1277

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

Spielergruppen hinzufügen

Sie können Spieler in Gruppen einteilen, zum Beispiel wenn Sie sie gemeinsam verklammern möchten. Spieler in unterschiedlichen Gruppen werden auch getrennt nummeriert.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie eine Gruppe hinzufügen möchten, die bereits vorhandene Spieler enthält, wählen Sie diese Spieler im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus aus.
2. Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Gruppe hinzufügen** .

ERGEBNIS

Eine neue Spielergruppe wird dem **Spieler**-Bereich hinzugefügt. Wenn Sie Spieler ausgewählt haben, werden diese Spieler zu der Gruppe hinzugefügt. Wenn Sie keine Spieler ausgewählt haben, ist die neue Gruppe leer.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Spieler zu Gruppen hinzufügen und sie zwischen Gruppen verschieben.

- Sie können Spielergruppen umbenennen und Spielergruppen-Beschriftungen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 170

[Spieler zwischen Gruppen verschieben](#) auf Seite 172

[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 171

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1277



Spieler zu Gruppen hinzufügen

Sie können vorhandene Spieler zu vorhandenen Spielergruppen hinzufügen.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie in einem einzelnen Projekt maximal 24 Spieler haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Gruppe aus, zu der Sie neue Spieler hinzufügen möchten.
2. Fügen Sie neue Spieler auf eine der folgenden Arten hinzu:
 - Um einen Einzelspieler hinzuzufügen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Einzelspieler hinzufügen** .
 - Um einen Satzspieler hinzuzufügen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Satzspieler hinzufügen** .

Die Instrumenten-Auswahl wird geöffnet.

TIPP

Sie können die Instrumenten-Auswahl auch öffnen, indem Sie einen vorhandenen Spieler im **Spieler**-Bereich auswählen und **Umschalttaste-I** drücken.

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

ERGEBNIS

Die entsprechende Art Spieler wird zur ausgewählten Gruppe hinzugefügt.

TIPP

Außerdem können Sie vorhandene Spieler in, aus oder zwischen Gruppen verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128


[Spieler zwischen Gruppen verschieben](#) auf Seite 172

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

Spielergruppen umbenennen

Nach dem Hinzufügen können Sie Spielergruppen umbenennen. Dadurch wird der in Spielergruppen-Beschriftungen angezeigte Name geändert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Spielergruppe aus, die Sie umbenennen möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Spielergruppe umbenennen**, um den Dialog **Spielergruppe umbenennen** zu öffnen.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spielergruppen klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

3. Geben Sie neue Namen ein oder bearbeiten Sie die vorhandenen Namen in den folgenden Feldern:
 - **Vollständiger Name**
 - **Kurzname**
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die entsprechenden Namen für die ausgewählte Spielergruppe werden geändert.

In Spielergruppen-Beschriftungen werden standardmäßig vollständige Spielergruppennamen angezeigt. Spielergruppen-Kurznamen werden verwendet, wenn der vollständige Spielergruppennamen länger ist als die Klammer.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113


[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1277

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

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 Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Gruppen aus, die Sie löschen möchten.
 2. Löschen Sie die ausgewählten Gruppen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
 - Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf **Spieler löschen** .
 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 zwischen Gruppen verschieben

Sie können Spieler in, aus und zwischen Gruppen verschieben. Sie können zum Beispiel nicht gruppierte Spieler in vorhandene Gruppen verschieben und Spieler aus einer Gruppe in eine andere verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Spieler aus, die Sie verschieben möchten.
2. Klicken und ziehen Sie die ausgewählten Spieler zu der gewünschten Position.
Eine Einfügelinie zeigt an, wo die Spieler positioniert werden.

ERGEBNIS

Die Spieler werden an die neue Position verschoben.

TIPP

- Sie können vorhandene Spieler auch zu vorhandenen Gruppen hinzufügen, indem Sie im **Spieler**-Bereich mit der rechten Maustaste auf sie klicken und **Spieler zu Gruppe hinzufügen** > **[Gruppe]** im Kontextmenü auswählen.
- Sie können auch neue Spieler zu Spielergruppen hinzufügen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 170

Spieler aus Gruppen entfernen

Sie können Spieler aus Gruppen entfernen.

VORGEHENSWEISE

- Entfernen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich Spieler auf eine der folgenden Arten aus Gruppen:
 - Wählen Sie mehrere Spieler aus, klicken Sie auf sie und ziehen Sie sie aus der Gruppe.
 - Wählen Sie einen Spieler aus, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Spieler aus Gruppe entfernen**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Spieler werden aus ihren Gruppen entfernt, bleiben aber als einzelne Spieler im Projekt bestehen.

Partien

Partien sind separate Abschnitte von Noten, die in Bezug auf ihren musikalischen Inhalt vollkommen unabhängig sind: Sie können vollkommen unterschiedliche Spieler, Taktarten und Tonarten haben. Ein einzelnes Projekt kann eine beliebige Anzahl von Partien enthalten.

Je nach Beschaffenheit eines einzelnen Projekts könnte eine Partie zum Beispiel ein Lied innerhalb eines Albums, ein Satz einer Sonate oder Sinfonie, eine Musicalnummer oder eine kurze Skalen- oder Blattspielübung mit einer Länge von nur wenigen Takten sein.

Dorico Elements fügt Projekten automatisch eine Partie hinzu, sobald Sie mindestens einen Spieler hinzugefügt haben. Sie können keine Partien hinzufügen, bevor Sie nicht mindestens einen Spieler zum Projekt hinzugefügt haben.

Wenn Sie in Dorico Elements eine Partie hinzufügen, passiert Folgendes automatisch:

- Die Partie wird allen Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts im Projekt zugewiesen.
- Alle Spieler werden der neuen Partie zugewiesen.

Standardmäßig enthalten alle Layouts alle Partien im Projekt. Falls nötig, können Sie die Layouts ändern, denen Partien zugewiesen sind. Außerdem können Sie ändern, welche Spieler Partien zugewiesen sind.

WICHTIG

Wenn Sie einen Spieler aus einer Partie ausschließen, werden alle Noten, die Sie in dieser Partie bereits für diesen Spieler eingegeben haben, gelöscht.

Im **Partie-Optionen**-Dialog können Sie Optionen wie Balkengruppierung und Regeln für Vorzeichendauer für jede einzelne Partie ändern.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien-Bereich](#) auf Seite 124
- [Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733
- [Spieler](#) auf Seite 127
- [Layouts](#) auf Seite 176
- [Tacets](#) auf Seite 637
- [Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125
- [Partien importieren](#) auf Seite 83
- [Partien exportieren](#) auf Seite 85
- [Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 75
- [Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 76
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

Partien hinzufügen

Sie können eine beliebige Anzahl von neuen Partien zu Ihrem Projekt hinzufügen, zum Beispiel beim Notensatz eines umfangreichen Werkes mit mehreren Sätzen.

VORGEHENSWEISE

- Fügen Sie im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten eine Partie hinzu:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-F**.
 - Klicken Sie im **Partien**-Bereich auf **Partie hinzufügen** .
-

ERGEBNIS

Eine neue Partie wird zu Ihrem Projekt hinzugefügt. Alle vorhandenen Spieler werden neuen Partien zugewiesen und neue Partien werden automatisch allen vorhandenen Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts zugewiesen.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Partie umbenennen.
- Sie können die der Partie zugewiesenen Spieler und die Layouts, denen die Partie zugewiesen ist, ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien-Bereich](#) auf Seite 124
- [Partien importieren](#) auf Seite 83
- [Partien exportieren](#) auf Seite 85
- [Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 75
- [Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 76
- [Partien umbenennen](#) auf Seite 191
- [Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128
- [Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174
- [Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 179

Partien duplizieren

Sie können Partien duplizieren, um zum Beispiel Ideen auszuprobieren, ohne dass dies Auswirkungen auf die ursprüngliche Partie hat, oder um Notenmaterial mit eigens hinzugefügten Taktstrichen zu kopieren.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Einrichten-Modus mit der rechten Maustaste im **Partien**-Bereich auf die Partie, die Sie duplizieren möchten, und wählen Sie **Partie duplizieren** aus dem Kontextmenü.

ERGEBNIS

Eine neue Partie mit allen Noten und Spielern der ursprünglichen Partie wird hinzugefügt. Sie wird automatisch zu allen Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts hinzugefügt.

Spielern Partien zuweisen

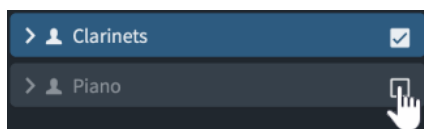
Standardmäßig sind alle Spieler in Ihrem Projekt allen Partien zugeordnet, die ursprünglich in dem Projekt erstellt wurden. Sie können Spieler manuell zuweisen und Spieler aus Partien entfernen, zum Beispiel, wenn die Solisten in einem Chorwerk nicht über die gesamte Partie hinweg singen.

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 Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich die Partie aus, die Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen im **Spieler**-Bereich in der Karte 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.

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

[Partien-Bereich](#) auf Seite 124

[Tacets](#) auf Seite 637

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 179

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

Partien neu ordnen

Sie können die Reihenfolge von Partien ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass eine importierte Partie nicht die letzte, sondern die erste Partie ist.



VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich die Partien aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie auf die ausgewählten Partien und ziehen Sie sie nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Partien werden an die jeweilige Position verschoben. Die Partienummern werden automatisch aktualisiert, und standardmäßig gilt das auch für ihre Reihenfolge im Dialog **Projekt-Info** und in Layouts.

TIPP

Sie können die Reihenfolge von Partien auch im Dialog **Projekt-Info** ändern, indem Sie sie in der Partien-Liste auswählen und in der Aktionsleiste auf **Nach unten**  oder **Nach oben**  klicken. In Projekten mit vielen Partien kann dies eine einfachere Methode zum Ändern der Reihenfolge von Partien sein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 191

[Partien importieren](#) auf Seite 83


[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

[Token](#) auf Seite 652

Partien löschen

Sie können nicht mehr benötigte Partien löschen. Dadurch löschen Sie alle Noten für alle Instrumente und Spieler in den Partien.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich die Partien aus, die Sie löschen möchten.
2. Löschen Sie die ausgewählten Partien auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
 - Klicken Sie im **Partien**-Bereich auf **Partie löschen** .

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien importieren](#) auf Seite 83

[Partien exportieren](#) auf Seite 85

Layouts

Layouts verbinden musikalische Inhalte, welche durch Partien und Spieler dargestellt werden, mit Regeln für Seitenformatierung und Notensatz. Sie ermöglichen es Ihnen, eine paginierte Musiknotation zu erstellen, die in verschiedenen Formaten gedruckt oder exportiert werden kann. In Einzelstimmen-Layouts werden normalerweise nur die Noten für einen Spieler angezeigt, während Partitur-Layouts die Noten aller Spieler im Projekt enthalten.

Layouts können alle Kombinationen aus Spielern und Partien enthalten. Sie beinhalten die musikalischen Inhalte dieser Spieler und Partien, unter anderem die Noten, die jedes Instrument spielt. Wenn Sie zum Beispiel die Tonhöhe einer Note in der Gesamtpartitur ändern, wird die Tonhöhe dieser Note auch im entsprechenden Einzelstimmen-Layout geändert.

Sie können praktisch jeden Aspekt der Seitenformatierung in jedem Layout unabhängig steuern, darunter die Notenabstände, die Notenzeilenlänge, die Seitengröße, Ränder und Verteilung, also die Positionen von Systemumbrüchen und Seitenwechseln. Änderungen an diesen Aspekten in einem Layout haben keine Auswirkungen auf andere Layouts. Wenn Sie zum Beispiel Systemumbrüche in ein Einzelstimmen-Layout einfügen, wird an der Verteilung in der Gesamtpartitur nichts verändert.

Entsprechend können Sie das Erscheinungsbild vieler Objekte mit Hilfe von lokalen Eigenschaften in nur einem Layout ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf andere Layouts hat. Sie können zum Beispiel Textobjekte im Gesamtpartitur-Layout ausblenden, aber in Einzelstimmen-Layouts anzeigen.

Die Standardformatierung von Seiten in Layouts wird durch Seitenvorlagen bestimmt. Standardmäßig nutzen Gesamtpartitur-Layouts und Einzelstimmen-Layouts unterschiedliche Seitenvorlage-Sets. Sie können jedoch jedem Layout ein anderes Seitenvorlage-Set zuweisen.

Dorico Elements bietet die folgenden Layout-Typen:

Partitur

Ein Gesamtpartitur-Layout enthält standardmäßig alle Spieler und alle Partien in Ihrem Projekt. Gesamtpartitur-Layouts sind standardmäßig in klingender Notation gehalten.

Dorico Elements erstellt in jedem Projekt automatisch ein Gesamtpartitur-Layout.

Einzelstimme

Ein Einzelstimmen-Layout wird automatisch erstellt, wenn Sie Ihrem Projekt einen Spieler hinzufügen. Sie können außerdem leere Einzelstimmen-Layouts erstellen und ihnen manuell Spieler zuweisen.

Standardmäßig enthalten Einzelstimmen-Layouts alle Partien. Außerdem sind sie standardmäßig in transponierter Notation gehalten.

Sie können die Formatierung von Einzelstimmen-Layouts übertragen.

Benutzerdefinierte Partitur

Ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout enthält zu Beginn keine Spieler oder Partien. So haben Sie die Möglichkeit, Ihre Partitur manuell zu erstellen und zum Beispiel nur eine Partie statt aller Partien oder nur Vokal- und Klavierspieler zuzuweisen, um eine Vokal-Partitur zu erstellen. Benutzerdefinierte Partitur-Layouts sind standardmäßig in klingender Notation gehalten.

TIPP

- Sie können in jedem Projekt so viele Layouts aller Arten erstellen, wie Sie benötigen.
- Sie können Spieler, Layouts und Partien in einer beliebigen Kombination verbinden. Zum Beispiel können Sie alle Perkussions-Spieler zu einem einzelnen Einzelstimmen-Layout hinzufügen, so dass die Interpreten Instrumentenwechsel selbst handhaben können. Für ein großes Werk könnten Sie auch einen Klavierauszug für Chorproben erstellen, den Klavierspieler aber nur der Vokalpartitur zuweisen, so dass er in der Orchesterpartitur überhaupt nicht vorkommt.
- Standardmäßig wirkt sich das Umdeuten von Noten in Partitur-Layouts auch auf ihre Schreibung in allen anderen Layouts aus, während das Umdeuten von Noten in Einzelstimmen-Layouts nur für ihre Schreibung im aktuellen Einzelstimmen-Layout gilt.
- Sie können in den **Layout-Optionen** vorgenommene Einstellungen unabhängig als Standards für Partitur- und Einzelstimmen-Layouts speichern. Zum Beispiel erfordern Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts häufig unterschiedliche Seiten- und Notenzeilengrößen.
- Wenn Sie Layouts löschen, werden dadurch keine Noten aus dem Projekt gelöscht.




WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 596
[Einzelstimmenformatierung übertragen](#) auf Seite 640
[Partien](#) auf Seite 172
[Spieler](#) auf Seite 127
[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125
[Seitenvorlagen](#) auf Seite 644
[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 645
[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 646
[Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 599
[Eigenschaften](#) auf Seite 661
[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 663
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731
[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183
[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 182
[Layouts umbenennen](#) auf Seite 185
[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45
[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52
[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1269
[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 839
[Verteilen](#) auf Seite 625
[Zusammenführen](#) auf Seite 640
[Divisi](#) auf Seite 1289
[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 962
[Noten umdeuten](#) auf Seite 482
[Textobjekte ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1323

Layouts erstellen

Sie können in jedem Projekt eine beliebige Anzahl von Gesamtpartitur-, benutzerdefinierten Partitur- und Einzelstimmen-Layouts erstellen. Standardmäßig erstellt Dorico Elements ein einzelnes Gesamtpartitur-Layout und ein Einzelstimmen-Layout für jeden Spieler.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich auf einen der folgenden Layout-Typen:
 - **Vollständiges Partitur-Layout hinzufügen** 
 - **Einzelstimmen-Layout hinzufügen** 
 - **Benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzufügen** 
-

ERGEBNIS

Das Layout wird zur Liste von Layouts im **Layouts**-Bereich hinzugefügt.

HINWEIS

- Layouts sind in der Layout-Auswahl erst verfügbar, nachdem Sie ihnen mindestens einen Spieler zugewiesen haben.
 - Sie können auch neue benutzerdefinierte Partitur-Layouts hinzufügen, indem Sie **Umschalttaste-L** drücken.
-

WEITERE SCHRITTE

- Sie können dem Layout Spieler und Partien zuweisen.
- Wenn Sie die Position des neuen Layouts in der Liste der Layouts ändern möchten, können Sie die Reihenfolge von Layouts ändern und sie neu nummerieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 121

[Optionen der Arbeitsumgebung](#) auf Seite 33

[Layouts neu anordnen](#) auf Seite 181

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 182

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

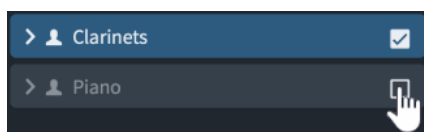
[Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 47

Layouts Spieler zuweisen

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 Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich das Layout aus, dessen zugewiesene Spieler Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen im **Spieler**-Bereich in der Karte 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.

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

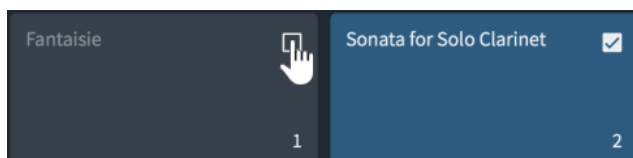
- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 113
- [Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 121
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183
- [Layouts umbenennen](#) auf Seite 185
- [Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174

Layouts Partien zuweisen

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 Einrichten-Modus 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.

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.

Dorico Elements erstellt automatisch genügend Seiten und Rahmen, um die Partien anzuzeigen, die dem Layout zugewiesen sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 121

[Partien-Bereich](#) auf Seite 124

Layouts in transponierterer/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 jedoch transponierend, so dass Spieler die Noten lesen können, die sie spielen müssen, um die gewünschte klingende 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
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, indem Sie **Bearbeiten > Transponierte Notation** wählen, und Sie können Layouts in klingender Notation anzeigen, indem Sie **Bearbeiten > Klingende Notation** auswählen. Dadurch wird die Layout-Option automatisch aktualisiert, jedoch nur für das gerade im Notenbereich geöffnete Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141
- [Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146
- [Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 478
- [Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 233
- [Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 883
- [Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 962

Klingende und 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.

Klingende Notation

Wenn Noten in klingender Notation gehalten sind, werden alle Noten so geschrieben, wie sie klingen. Das bedeutet, dass Spieler mit transponierenden Instrumenten, die Musik in klingender Notation lesen, die Musik selbst transponieren müssen. Wenn beispielsweise Klarinettenisten in B \flat ein C in klingender Notation lesen, müssen sie die Note D auf ihrem Instrument spielen, um ein klingendes C zu erzeugen.

Transponierte Notation

Wenn Noten in transponierter Notation gehalten sind, müssen die geschriebenen Noten vom jeweiligen Instrument gespielt werden, um die gewünschte Tonhöhe zu spielen. Wenn beispielsweise Klarinettenisten in B \flat ein D in transponierter Notation lesen, ist die Tonhöhe, die das Instrument erzeugt, ein C.

In transponierenden Layouts werden Tonarten und Akkordsymbole automatisch entsprechend der Transposition des Instruments transponiert. Layouts mit transponierender und klingender Notation können auch unterschiedliche Schlüssel verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 478

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 982

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 885

[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 962

Layouts neu anordnen

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. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie auf die ausgewählten Layouts und ziehen Sie sie nach oben/unten.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts werden an die jeweilige Position verschoben. Dies hat keine Auswirkung auf ihre Layout-Nummern.

TIPP

Sie können Layouts auch automatisch nach Ihrem Typ sortieren, indem Sie im **Layouts**-Bereich auf **Layouts sortieren**  klicken. Dadurch werden alle Gesamtpartitur-Layouts oben, alle Einzelstimmen-Layouts in der Mitte und alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts unten positioniert.

Sie können auf **Layouts sortieren**  klicken und gedrückt halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um die Einstellung auf eine der folgenden Optionen zu ändern:

- **Layout-Nummer**
- **Reihenfolge der Instrumente**


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 121

Nummerierung von Layouts ändern

Im Einrichten-Modus können Sie die Nummerierung aller Layouts entsprechend ihrer derzeitigen Position im **Layouts**-Bereich ändern – zum Beispiel, wenn Sie Layouts an eine andere Position gezogen haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich ein beliebiges Layout aus.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Layout-Einstellungen**  und wählen Sie **Layouts neu nummerieren**.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Layouts klicken und diese Option aus dem Kontextmenü auswählen.


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.

Layouts löschen

Sie können Layouts löschen, ohne die entsprechenden Noten aus dem Projekt zu entfernen. Wenn Sie zum Beispiel ein kombiniertes Einzelstimmen-Layout für Violine I und II verwenden möchten, können Sie ihre separaten Einzelstimmen-Layouts löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, die Sie löschen möchten.
2. Löschen Sie die ausgewählten Layouts auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
 - Klicken Sie im **Layouts**-Bereich auf **Layout löschen** .

ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts werden gelöscht, ohne dass Noten aus dem Projekt entfernt werden.

WEITERE SCHRITTE

Sie können später alle Einzelstimmen-Layouts wiederherstellen, die Dorico Elements standardmäßig enthält.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 121
[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 125

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 im Einrichten-Modus **Einrichten** > **Standard-Einzelstimmen-Layouts erzeugen**.
-

ERGEBNIS

Der Standard-Satz an Einzelstimmen-Layouts wird wiederhergestellt, wobei für jeden Spieler ein einzelnes Einzelstimmen-Layout wiederhergestellt wird, das alle Partien im Projekt enthält. Alle Einzelstimmen-Layouts, die wiederhergestellt wurden, werden unten in der **Layouts**-Liste hinzugefügt. Ihre Reihenfolge entspricht der Reihenfolge der entsprechenden Spieler im **Spieler**-Bereich.

Spieler-, Layout- und Instrumentennamen

In Dorico Elements können Sie drei verschiedene Namen verwenden, um sich in unterschiedlichen Kontexten auf denselben Spieler zu beziehen. So können Sie relevante Informationen an unterschiedlichen Orten anzeigen, zum Beispiel in Notenzeilenbeschriftungen und oben in Einzelstimmen-Layouts.

Die folgenden Namen beziehen sich auf Spieler und Instrumente:

Spielernamen

Der Name jedes Spielers im **Spieler**-Bereich. Sie können anstelle von Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen verwendet werden.

Spielernamen werden automatisch generiert, wenn Sie Instrumente hinzufügen, und mit den entsprechenden Instrumentennamen verbunden, bis Sie den Spieler umbenennen.

Name des Layouts

Der Name für jedes Layout im **Layouts**-Bereich. Er wird standardmäßig am oberen Rand einzelner Einzelstimmen-Layouts angezeigt.

Layoutnamen für Einzelstimmen-Layouts werden automatisch erzeugt, wenn Sie Instrumente zu den entsprechenden Spielern hinzufügen, und mit den Namen der entsprechenden Spieler verbunden, bis Sie das Layout umbenennen.

Instrumentennamen

Werden standardmäßig in Notenzeilenbeschriftungen verwendet. Das bedeutet, dass sich die Instrumentenbeschriftung an jeder Notenzeile auf das Instrument oder Perkussions-Kit bezieht, das aktuell von diesem Spieler gespielt wird, anstatt alle Instrumente anzugeben, die dieser Spieler in der Partie spielt.

Wenn zum Beispiel eine Klarinetistin auch die Bassklarinetten doppelt, wird in der Notenzeilenbeschriftung, in der der Spieler die Klarinette spielt, automatisch **Klarinette** angezeigt, und in der Notenzeilenbeschriftung, in der der Spieler Bassklarinetten spielt - **Bassklarinetten**.

Für alle Instrumente in Dorico Elements gibt es einen Satz von Instrumentennamen, die Sie für einzelne Instrumente ändern können, und zwar unabhängig von anderen Spielern im Projekt, die dasselbe Instrument halten. Sie können die für Instrumentennamen verwendete Sprache ändern. Außerdem können Sie Änderungen an Instrumentennamen als Standard speichern. Daraufhin wird im aktuellen Projekt und in allen folgenden Projekten der geänderte Name verwendet, wenn Sie das Instrument erneut hinzufügen.

HINWEIS

- Wenn Sie die Standard-Instrumentennamen ändern, ändern sich dadurch nicht die Instrumentennamen von Instrumenten dieses Typs, die bereits in Ihrem Projekt vorhanden sind.
 - Sie können verschiedene Aspekte der Darstellung von Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen ändern, ohne Instrumentennamen zu ändern, um zum Beispiel festzulegen, ob Instrumenten-Transpositionen vor oder nach Instrumentennamen angezeigt werden sollen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 137

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 644

[Token](#) auf Seite 652

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1273

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1273

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1393

[Spieler](#) auf Seite 127

[Layouts](#) auf Seite 176

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 178

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186


[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 171

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

Spieler umbenennen

Sie können die Spielernamen von Spielern ändern und umbenannte Spieler auf ihre Standardnamen zurücksetzen. Spielernamen werden für Spieler, die mehrere Instrumente halten, in der fortlaufenden Ansicht in Instrumentenbeschriftungen angezeigt und können in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, den Sie umbenennen möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Spieler umbenennen**, um den Dialog **Spieler umbenennen** zu öffnen.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.

3. Geben Sie neue Namen ein oder bearbeiten Sie die vorhandenen Namen in den folgenden Feldern:
 - **Vollständiger Name**
 - **Kurzname**
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die entsprechenden Namen für den ausgewählten Spieler werden geändert. Wenn Sie das entsprechende Einzelstimmen-Layout noch nicht umbenannt haben, wird der Layout-Name aktualisiert.

HINWEIS

- Dies hat keine Auswirkungen auf Notenzeilenbeschriftungen, in denen Instrumentennamen angezeigt werden, oder den Namen am oberen Rand von Einzelstimmen-Layouts, wenn Sie das Layout bereits umbenannt haben. Sie können Instrumenten- und Layoutnamen separat ändern.
 - Spielernamen, die Sie geändert haben, werden nicht mehr aktualisiert, wenn Sie die Instrumente oder Namen von Instrumenten ändern, die der Spieler hält.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Token](#) auf Seite 652

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 171

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268


[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1273

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

Layouts umbenennen

Sie können Layouts umbenennen und umbenannte Layouts auf ihre Standardnamen zurücksetzen. Layoutnamen werden standardmäßig oben in Einzelstimmen-Layouts angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich das Layout aus, das Sie umbenennen möchten.
2. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Textfeld für den Layoutnamen zu öffnen.
3. Benennen Sie das Layout auf eine der folgenden Arten um:
 - Geben Sie einen neuen Layout-Namen ein oder bearbeiten Sie den vorhandenen Namen.
 - Um den Layout-Namen auf den Spielernamen zurückzusetzen, klicken Sie auf **Auf Standard zurücksetzen** .

TIPP

Wenn Sie ein Vorzeichen in die Instrumenten-Transposition einschließen möchten, können Sie das jeweilige Token eingeben, zum Beispiel **{@flat@}** für \flat .

4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Layout wird umbenannt bzw. wieder auf seinen Standardnamen zurückgesetzt.

HINWEIS

- Das Umbenennen von Layouts wirkt sich nicht auf Notenzeilenbeschriftungen aus, in denen entweder Instrument- oder Spielernamen angezeigt werden.
 - Namen von Einzelstimmen-Layouts, die Sie geändert haben, werden nicht mehr aktualisiert, wenn Sie die entsprechenden Spieler umbenennen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183
[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 121
[Token](#) auf Seite 652
[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268
[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1272


Instrumentennamen ändern

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

HINWEIS

- Wenn Sie Instrumentennamen ändern möchten, um sie in einer anderen Sprache anzuzeigen, können Sie stattdessen auch die Standardsprache für alle Instrumentennamen ändern.
 - Sie können verschiedene Aspekte der Darstellung von Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen ändern, ohne Instrumentennamen zu ändern, um zum Beispiel festzulegen, ob Instrumenten-Transpositionen vor oder nach Instrumentennamen angezeigt werden sollen.
 - Durch Ändern der Instrumentennamen ändert sich der oben in Einzelstimmen-Layouts angezeigte Name nicht, wenn Sie das Layout bereits umbenannt haben. Sie können Layouts separat umbenennen.
-

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil in der Karte des Spielers, der das Instrument hält, dessen Namen Sie ändern möchten. Dadurch wird die Karte erweitert, um Instrumente anzuzeigen, die dem Spieler zugeordnet sind.
 2. Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  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 den entsprechenden Spieler noch nicht umbenannt haben, wird sein Spielernamen aktualisiert.

- Wenn Sie Ihre Änderungen nicht als Standard gespeichert haben, werden nur die Namen des ausgewählten Instruments geändert. Alle Instrumente derselben Art, die später bzw. in zukünftigen Projekten hinzugefügt werden, nutzen die ursprünglichen Standardnamen.
- Wenn Sie Ihre Änderungen als Standard gespeichert haben, nutzen alle Instrumente derselben Art, die später oder in zukünftigen Projekten hinzugefügt werden, Ihre neuen Instrumentennamen. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf bereits vorhandene Instrumente dieser Art, es sei denn, Sie setzen ihre Namen zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Instrumente](#) auf Seite 136

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 138

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 137

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268

[Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen](#) auf Seite 1273


[Darstellung/Position der Instrumenten-Transposition in Notenzeilenbeschriftungen ändern](#) auf Seite 1275

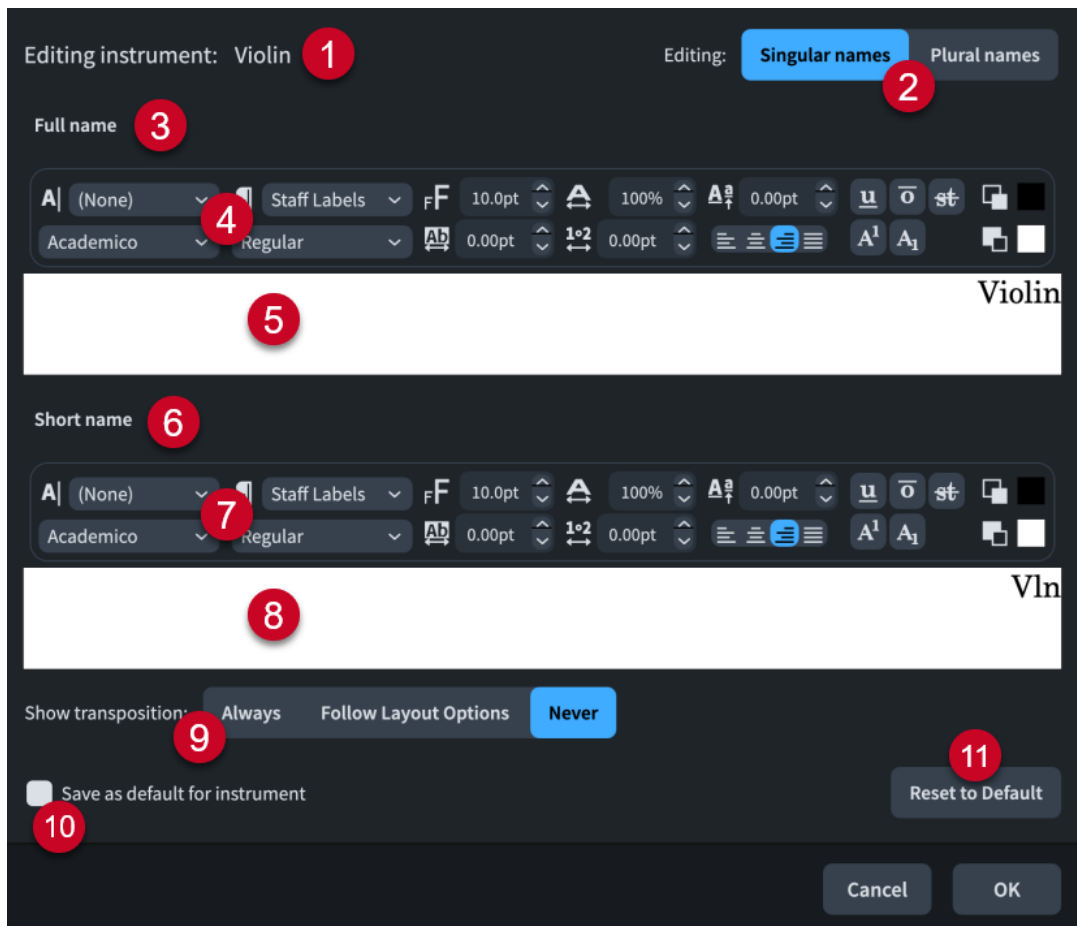
[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

[Standard-Text von Beschriftungen für Instrumentenwechsel bearbeiten](#) auf Seite 140

Instrumentennamen bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** können Sie den Inhalt und die Formatierung aller Instrumentennamen ändern, die in Notenzeilenbeschriftungen und Instrumenten-Änderungsbearbeitungen 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 das Instrumentenmenü  in einer Instrumentenbeschriftung im **Spieler-**Bereich klicken und **Namen bearbeiten** auswählen.



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

1 Bearbeitetes Instrument

Zeigt den permanenten zugrundeliegenden Namen des Instruments an.

2 Bearbeiten

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

Singularnamen werden verwendet, wenn die Notenzeile einen Spieler enthält.

Pluralnamen werden 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

Hiermit können Sie die Schrift, Größe und Formatierung des ausgewählten Teils des vollständigen Instrumentennamens anpassen.

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 unabhängig von anderen Teilen bearbeiten, zum Beispiel wenn Sie zusätzliche Information in einer neuen Zeile und in Kursivschrift hinzufügen möchten. Instrumentennamen in Instrumenten-Änderungsbeschriftungen werden jedoch immer einzellig angezeigt.

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

6 **Kurznamen-Abschnitt**

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

7 **Texteditor-Optionen für den Kurznamen**

Hiermit können Sie die Schrift, Größe und Formatierung des ausgewählten Teils des kurzen Instrumentennamens anpassen.

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 unabhängig von anderen Teilen bearbeiten, zum Beispiel wenn Sie zusätzliche Information in einer neuen Zeile und in Kursivschrift hinzufügen möchten. Instrumentennamen in Instrumenten-Änderungsbeschriftungen werden jedoch immer einzeilig angezeigt.

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

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 \flat .

Sie können anhand der folgenden Optionen wählen, wann die Transposition angezeigt wird:

- **Immer:** Instrumenten-Transpositionen werden angezeigt, selbst wenn Sie auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** in den **Layout-Optionen** ausgewählt haben, sie auszublenden.
- **Layout-Optionen folgen:** Instrumenten-Transpositionen können entsprechend Ihren Layout-spezifischen Einstellungen in den **Layout-Optionen** ausgeblendet/angezeigt werden.
- **Nie:** Instrumenten-Transpositionen werden niemals angezeigt, selbst wenn Sie in den **Layout-Optionen** ausgewählt haben, sie anzuzeigen.

10 **Als Standard für Instrument speichern**

Wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, werden Ihre Änderungen im Dialog als Standard gespeichert. Dies wirkt sich auf alle neuen Instrumente dieser Art aus, die Sie zu dem Projekt und zu allen zukünftigen Projekten hinzufügen. Es hat jedoch keine Auswirkungen auf bereits vorhandene Instrumente dieser Art, es sei denn, Sie setzen ihre Namen zurück.

11 **Auf Standardeinstellung zurücksetzen**

Löscht all Ihre Änderungen an den Namen des ausgewählten Instrumententyps und setzt sie auf die aktuellen Standardeinstellungen zurück. Wenn Sie den Standardnamen für einen Instrumententyp oder die Standardsprache für den Instrumentennamen nach Hinzufügen des Instruments geändert haben, werden beim Zurücksetzen Ihre neuen Standardnamen und Ihre neue Standardeinstellung für die Sprache verwendet.

HINWEIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731
- [Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59
- [Instrumentennamen zurücksetzen](#) auf Seite 190
- [Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268
- [Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1269
- [Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 398


Instrumentennamen zurücksetzen

Sie können all Ihre Änderungen an den Namen von einzelnen Instrumenten zurücksetzen, so dass wieder die aktuellen Standardeinstellungen für den jeweiligen Typ von Instrument wirksam werden.

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil in der Karte des Spielers, der das Instrument hält, dessen Namen Sie zurücksetzen wollen.
Dadurch wird die Karte erweitert, um Instrumente anzuzeigen, die dem Spieler zugeordnet sind.
 - Klicken Sie in der Instrumentenbeschriftung auf das Instrument-Menü  und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** zu öffnen.
 - Klicken Sie auf **Auf Standardeinstellung zurücksetzen**.
 - Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Instrumentennamen für die ausgewählten Instrumente werden auf die aktuellen Standardeinstellungen für den jeweiligen Typ Instrument zurückgesetzt. Wenn Sie den Standardnamen für den Instrumententyp oder die Standardsprache für den Instrumentennamen nach Hinzufügen des Instruments geändert haben, werden beim Zurücksetzen Ihre neuen Standardnamen und Ihre neue Standardeinstellung für die Sprache verwendet.

TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** können Sie einen Tastaturbefehl für **Instrumentennamen zurücksetzen** zuweisen, der alle Instrumentennamen im Projekt auf ihre Standardeinstellungen zurücksetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 113
- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62
- [Layouts umbenennen](#) auf Seite 185
- [Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

Partienamen und Partietitel

Wenn Sie eine Partie zu einem Projekt hinzufügen, wird als Standardname dieser Partie **Partie** sowie eine aufsteigende Nummer angezeigt. In Dorico Elements haben Parteien sowohl einen Partienamen als auch einen Partietitel. Standardmäßig sind sie identisch, können aber voneinander abweichen, wenn Sie zum Beispiel Skizzen von Parteien organisieren möchten, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre angezeigten Titel in den Noten hat.

Partienamen

Werden entweder im **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus oder in der Parteien-Liste im Dialog **Projekt-Info** festgelegt.

Titel der Parteien

Werden im **Titel**-Feld für jede Partie im Dialog **Projekt-Info** festgelegt.

Partie-Titel entsprechen automatisch dem Partienamen, bis Sie den Partie-Titel unabhängig ändern. Beim Ändern von Partie-Titeln wird die Verbindung zwischen ihrem Partie-Titel und ihrem Partienamen entfernt.

Titel, die in Layouts angezeigt werden, sind mit den **Titel**-Feldern im Dialog **Projekt-Info** verbunden und nutzen die Token **{@projectTitle@}** und **{@flowTitle@}**. So können Sie Parteien anhand von Namen organisieren, die von ihren in den Noten angezeigten Titeln abweichen.

TIPP

Sie können sowohl Partienamen als auch Partietitel im Dialog **Projekt-Info** ändern. Außerdem können Sie Partienamen im **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Token](#) auf Seite 652
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80
- [Partien-Bereich](#) auf Seite 124

Partien umbenennen

Sie können die Namen von Parteien im Einrichten-Modus ändern. Dieser Vorgang aktualisiert automatisch den Titel der entsprechenden Partie, bis Sie den Titel im Dialog **Projekt-Info** ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich auf die Karte der Partie, die Sie umbenennen möchten, um das Partienamen-Textfeld zu öffnen.
 2. Geben Sie einen neuen Namen für die Partie ein oder bearbeiten Sie den vorhandenen Namen.
 3. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Name der Partie wird geändert. Wenn Sie im Dialog **Projekt-Info** keinen anderen Titel für die Partie eingegeben haben, wird der im Notenbereich angezeigte Titel entsprechend dem neuen Namen der Partie aktualisiert.

TIPP

Sie können Parteien auch im Dialog **Projekt-Info** umbenennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 124

Partietitel ändern

Sie können die Titel von Partien im Dialog **Projekt-Info** ändern. Sobald Sie dies getan haben, werden die Partietitel nicht mehr automatisch geändert, wenn Sie ihre Partienamen ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-I**, um den Dialog **Projekt-Info** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Partien-Liste die Partie aus, deren Titel Sie ändern möchten.
3. Geben Sie einen neuen Titel im **Titel**-Feld ein.
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 geändert.

HINWEIS

Dadurch wird die Verbindung zwischen dem Partienamen und dem im Notenbereich angezeigten Titel aufgehoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80

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 194

[Bildfrequenz](#) auf Seite 197

[Timecodes](#) auf Seite 1183

[Marker](#) auf Seite 1178

[Lautstärke der Audiospuren von Videos ändern](#) auf Seite 197

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 197

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.

Er wird auch automatisch geöffnet, wenn Sie ein neues Video hinzufügen.

Video file: /Volumes/C/video_reel_1.mp4
Video frame rate: 25
Project frame rate: 25 fps Use video frame rate
Flow attachment position: 0 Beat count: Beat unit: [Musical icons]
Video start offset: 00:00:00:00
Timecode start: 00:00:00:00
Cancel OK

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 Videos 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 1183

[Partien-Bereich](#) auf Seite 124

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 Warnsymbol  angezeigt. Dies kann passieren, wenn Sie ein Projekt ohne die Videodatei versenden.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler zum Projekt hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Partien**-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Partie, zu der Sie ein Video hinzufügen/neu laden möchten und wählen Sie **Video > Anhängen** aus dem Kontextmenü, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 2. Suchen Sie die Videodatei, die Sie hinzufügen möchten, und wählen Sie diese aus.
 3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.
 4. Ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf.
 5. 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

[Partien-Bereich](#) auf Seite 124

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

[Timecodes](#) auf Seite 1183

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 1184

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 **Videoeigenschaften**-Dialog im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Fügen Sie ein Video zu einer Partie hinzu.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste im **Partien**-Bereich auf eine Partie und wählen Sie **Video > Eigenschaften** aus dem Kontextmenü.
 2. Ändern Sie die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
 - **Partie-Zuordnungsposition**
 - **Video-Anfangsversatz**
 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.
-

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**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32
[Markerspur](#) auf Seite 533

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 Einrichten-Modus 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.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 124

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.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn der **Video**-Kanal im Mixer nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Video** in der Mixer-Werkzeugzeile.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Klicken und ziehen Sie den **Video**-Kanal-Fader nach oben/unten, um die Lautstärke der Audiospuren eines Videos zu ändern.
 - Um die Audiospuren eines Videos stummzuschalten, klicken Sie im **Video**-Kanal auf **Stumm** .

ERGEBNIS

Die Lautstärke der Audiospuren aus Videos in Ihrem Projekt wurde geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 720

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 721

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 544

[Stummschaltung/Solo-Schaltung für Instrumente deaktivieren](#) auf Seite 545

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 Bildfrequenzen von 23,976 fps bis 60 fps. Der Übertragungsstandard in den USA und Kanada, NTSC, nutzt 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 1183

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 **Videoeigenschaften**-Dialog im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Fügen Sie ein Video zu einer Partie hinzu.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste im **Partien**-Bereich auf eine Partie und wählen Sie **Video > Eigenschaften** aus dem Kontextmenü.
 2. Wählen Sie 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 eingeben und bearbeiten und dabei auch die rhythmischen Positionen von Objekten und die Tonhöhe von Noten ändern sowie Noten und Objekte löschen. Die verfügbaren Werkzeugfelder und Bereiche ermöglichen Ihnen die Eingabe aller gängigen Noten und Notationselemente.

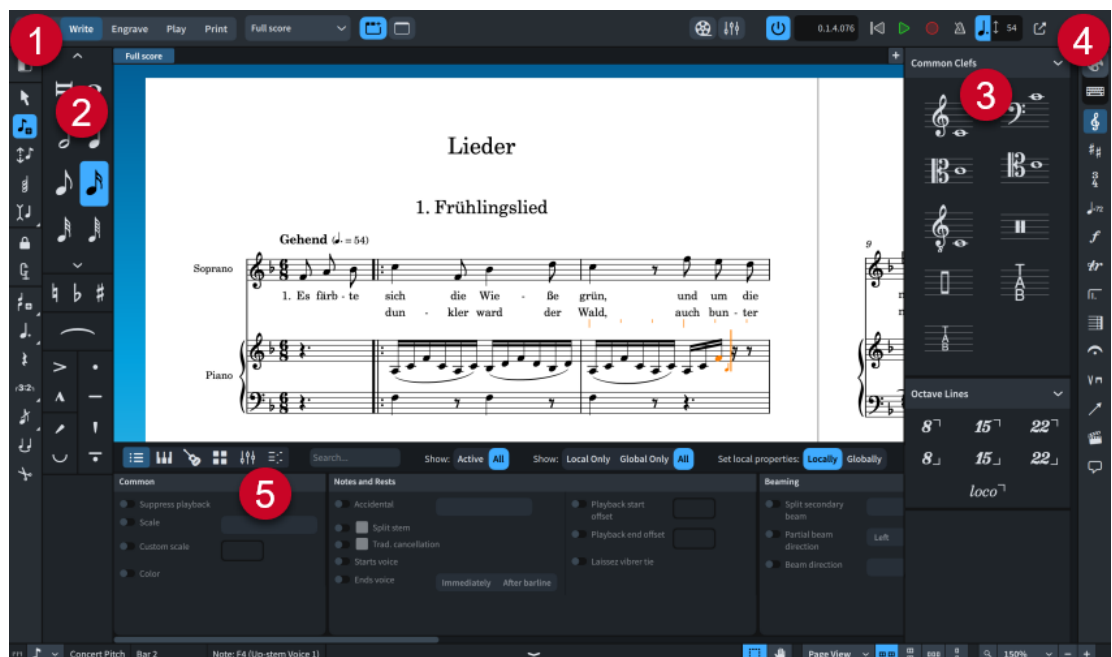
Sie können Noten und Objekte im Schreiben-Modus grundsätzlich nicht grafisch verschieben. Grafische Anpassungen sind nur im Notensatz-Modus in Dorico Pro möglich.

Projektfenster im Schreiben-Modus

Das Projektfenster im Schreiben-Modus enthält 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 in der Werkzeugzeile auf **Schreiben**.
- Wählen Sie **Fenster > Schreiben**.



Die folgenden Zonen und Werkzeugfelder sind im Schreiben-Modus verfügbar:

1 Noten-Werkzeugfeld

Enthält Werkzeuge, die sich auf die Noteneingabe und -bearbeitung auswirken.



2 Linke Zone

Enthält den Noten-Bereich. Der Noten-Bereich enthält die Notenwerte, Vorzeichen und Artikulationen, die bei der Noteneingabe am häufigsten verwendet werden.

3 Rechte Zone

Kann unterschiedliche Bereiche gemäß der aktuellen Auswahl im Notations-Werkzeugfeld anzeigen. Bereiche in der rechten Zone enthalten Notationselemente wie Dynamik- und Spielanweisungen, die Sie Ihren Noten hinzufügen können, unterteilt in verschiedene Kategorien.

4 Notations-Werkzeugfeld

Enthält Schalter für Bereiche oder für Einblendfelder, je nachdem, ob **Bereiche**  oder **Einblendfelder**  aktiv ist.

Hiermit können Sie Bereiche für verschiedene Notationselemente in der rechten Zone anzeigen, Einblendfelder öffnen und bestimmte Objekte wie Studierzeichen und Text direkt eingeben.

5 Untere Zone

Kann unterschiedliche Bereiche gemäß der aktuellen Auswahl in der Werkzeugzeile in der unteren Zone anzeigen. Zu den Bereichen in der unteren Zone zählen der Eigenschaften-Bereich, in dem Sie einzelne Änderungen an den aktuell ausgewählten Noten und Notationselementen vornehmen können, sowie der Klaviatur-Bereich, mit dem Sie Noten eingeben können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Untere Zone \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 210

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Noten-Werkzeugfeld

Mit den Werkzeugen im Noten-Werkzeugfeld können Sie die Noteneingabe beginnen, Noten anpassen und Art sowie Gültigkeitsbereich der Noten ändern, die Sie eingeben. Das Noten-Werkzeugfeld befindet sich links im Fenster im Schreiben-Modus.

Linke Zone anzeigen



Blendet die linke Zone ein/aus.

Auswählen



Aktiviert/Deaktiviert die Mauseingabe. Wenn **Auswählen** aktiviert ist, wird die Mauseingabe deaktiviert und Sie können Noten nicht durch Klicken in die Notenzeile eingeben.

TIPP

Sie können der Option **Mauseingabe deaktivieren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Noteneingabe beginnen



Startet/Stoppt die Noteneingabe, indem die Eingabemarke ein-/ausgeblendet wird. Wenn eine Note, Pause oder ein anderes Objekt im Notenbereich ausgewählt ist, beginnt die Noteneingabe an der ausgewählten rhythmischen Position. Wenn im Notenbereich nichts ausgewählt ist, beginnt die Noteneingabe an der frühesten rhythmischen Position in der obersten sichtbaren Notenzeile.

Tonhöhe vor Notenwert



Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die Tonhöhe auswählen, bevor Sie den Notenwert bei der Noteneingabe festlegen. So können Sie Tonhöhen ausprobieren, ohne die Noteneingabe zu unterbrechen, da die Note erst nach Festlegen des Notenwerts eingegeben wird.

Sie können **Tonhöhe vor Notenwert** auch aktivieren/deaktivieren, indem Sie **K** drücken.

Akkorde



Hiermit können Sie während der Noteneingabe mehrere Noten an derselben rhythmischen Position eingeben, um einen Akkord zu erstellen. Diese Funktion verhindert, dass die Eingabemarke nach einer Noteneingabe automatisch weiterbewegt wird. Der Akkord-Modus wirkt sich auch auf einige Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe aus, etwa auf das Kopieren/Einfügen von Noten und Objekten ohne Überschreiben des vorhandenen Notenmaterials.

Alternativ können Sie die Akkordeingabe beginnen/beenden, indem Sie **Q** drücken.





Einfügen



Hiermit können Sie während der Noteneingabe Noten vor vorhandenen Noten in der aktuellen Stimme an der Eingabemarke einfügen, ohne sie zu überschreiben. Der Einfügen-Modus hat auch Auswirkungen auf einige Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe, etwa auf das Löschen von Noten oder das Ändern ihrer Notenwerte. Die Verkürzung des Notenwerts bei aktiviertem Einfügen-Modus zieht die Noten zum Beispiel näher zusammen, ohne Pausen zwischen den Noten zu hinterlassen.

Wenn Sie Taktarten eingeben oder ändern, fügt Dorico Elements im Einfügen-Modus zusätzliche Zählzeiten hinzu, um Takte aufzufüllen.

Sie können auf **Einfügen** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:

- **Stimme** : Der Einfügen-Modus wirkt sich nur auf die ausgewählten Stimmen aus.
- **Spieler** : Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Stimmen und Instrumente aus, die zu den ausgewählten Spielern gehören.
- **Global** : Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus.
- **Globale Anpassung des aktuellen Takts** : Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus, ändert die Dauer des aktuellen Takts und aktualisiert dessen Taktartangabe entsprechend der neuen Dauer.

Alternativ können Sie den Einfügen-Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie **I** drücken. Sie können zwischen den unterschiedlichen Gültigkeitsbereichen des Einfügen-Modus wechseln, indem Sie **Alt/Opt-Taste-I** drücken.

Notenwert folgen



Hiermit können Sie die Tonhöhe von Noten ändern und dabei ihren Notenwert beibehalten. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Alternativ können Sie **Notenwert folgen** aktivieren/deaktivieren, indem Sie **L** drücken.

Notenwert erzwingen



Hiermit können Sie Noten/Pausen mit der expliziten Dauer eingeben, die Sie während der Noteneingabe ausgewählt haben, und die aktuellen notierten Notenwerte vorhandener Noten außerhalb der Noteneingabe korrigieren. 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.

Sie können **Notenwert erzwingen** von ausgewählten Noten entfernen, indem Sie ihre Darstellung zurücksetzen.




Alternativ können Sie **Notenwert erzwingen** aktivieren/deaktivieren, indem Sie **O** drücken.

Stimme erzeugen



Hiermit können Sie eine neue Stimme in der aktuellen Notenzeile erstellen, in die Sie während der Noteneingabe Noten eingeben können. Außerhalb der Noteneingabe können Sie mit **Stimme erzeugen** die Stimme vorhandener Noten ändern.

Sie können auf **Stimme erzeugen** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:



- **Stimme erzeugen** : Erzeugt eine neue Stimme in der aktuellen Notenzeile. Sie können alternativ auch den Tastaturbefehl **Umschalttaste-V** verwenden.
- **Stimme mit Strichnotation erzeugen** : Erzeugt mit jedem Klick eine neue Stimme mit Strichnotation. Zum Beispiel ist die dritte neue Stimme mit Strichnotation halslos. Sie können alternativ auch den Tastaturbefehl **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V** verwenden.
- **Nächste Stimme** : Wechselt zwischen aktiven Stimmen in der Notenzeile. Sie können alternativ auch den Tastaturbefehl **V** verwenden.



Punktierte Noten





Hiermit können Sie während der Noteneingabe punktierte Noten/Pausen auf Basis des aktuell ausgewählten Notenwerts eingeben. Außerhalb der Noteneingabe können Sie mit **Punktierte Noten** Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzufügen oder Punktierungen von ihnen entfernen.

Sie können auf **Punktierte Noten** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:

- **Eine Punktierung** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit einer Punktierung ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe eine Punktierung zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.
- **Zwei Punktierungen** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit zwei Punktierungen ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe zwei Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.


- **Drei Punktierungen** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit drei Punktierungen ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe drei Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.
- **Vier Punktierungen** : Gibt während der Noteneingabe Noten/Pausen mit vier Punktierungen ein. Fügt außerhalb der Noteneingabe vier Punktierungen zu vorhandenen Noten/Pausen hinzu.

Alternativ können Sie **Punktierte Noten** aktivieren/deaktivieren, indem Sie  drücken. Sie können zwischen den Optionen für die Anzahl von Punktierungen wechseln, indem Sie **Alt/Opt-Taste-**  drücken.

Pausen



Hiermit können Sie anstelle von Noten Pausen der derzeit ausgewählten Länge eingeben.

Alternativ können Sie die Pauseneingabe beginnen/beenden, indem Sie  drücken.

HINWEIS








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.

Triolen und N-tolen



Gibt eine Triole auf Basis des aktuell ausgewählten Notenwerts an der Eingabemarke oder an der ausgewählten rhythmischen Position ein.

Sie können auf **Triolen und N-tolen** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:



- **2:3** : Gibt eine Duole ein, also zwei Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten.
- **3:2** : Gibt eine Triole ein, also drei Noten innerhalb der Zeitspanne von zwei Noten.
- **4:3** : Gibt eine Quartole ein, also vier Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten.
- **5:4** : Gibt eine Quintole ein, also fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten.
- **6:4** : Gibt eine Sextole ein, also sechs Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten.
- **7:8** : Gibt eine Septole ein, also sieben Noten innerhalb der Zeitspanne von acht Noten.
- **x:y** : Öffnet das Einblendfeld für Triolen und N-tolen, in das Sie ein beliebiges Triolen/N-tolen-Verhältnis eingeben können.

Vorschläge



Hiermit können Sie an der Position der Eingabemarke Vorschläge anstelle von normalen Noten eingeben. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können auf **Vorschläge** klicken und halten oder mit der rechten Maustaste darauf klicken, um auf die folgenden Optionen zuzugreifen:

- **Nicht durchgestrichene Vorschläge** : Wählt nicht durchgestrichene Vorschläge aus.
- **Durchgestrichene Vorschläge** : Wählt durchgestrichene Vorschläge aus.

Alternativ können Sie die Eingabe von Vorschlägen beginnen/beenden, indem Sie **-** drücken. Sie können zwischen durchgestrichenen/nicht durchgestrichenen Vorschlägen wechseln, indem Sie **Alt/Opt-Taste--** drücken.

Haltebogen



Bei der Noteneingabe bindet diese Option die nächste eingegebene Note an die vorige Note mit derselben Tonhöhe in derselben Stimme und in derselben Notenzeile. Außerhalb der Noteneingabe können Sie dieses Werkzeug verwenden, um Noten derselben Tonhöhe in verschiedenen Stimmen zu verbinden 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



Trennt während der Noteneingabe Noten und explizite Pausen an der Position der Eingabemarke in zwei Teile. Außerhalb der Noteneingabe werden alle Haltebögen in Haltebogenketten gelöscht.

Sie können **Schneiden** auch aktivieren, indem Sie **U** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

[Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 235

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 235

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 258

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 257

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 261

[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 263

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 446

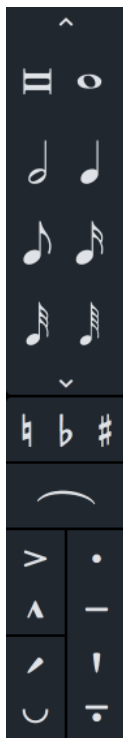
Noten-Bereich

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 > Linke Zone 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.

Am unteren Rand des Noten-Bereichs können Sie Artikulationen aktivieren/deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten eingeben](#) auf Seite 226
- [Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 251
- [Artikulationen eingeben](#) auf Seite 278
- [Bindebögen eingeben](#) auf Seite 280
- [Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1253
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463
- [Vorzeichen löschen](#) auf Seite 769
- [Artikulationen löschen](#) auf Seite 782

Notations-Werkzeugfeld

Das Notations-Werkzeugfeld gibt Ihnen Zugriff auf Bereiche und Einblendfelder, die Sie nutzen können, um die unterschiedlichen Notationselemente einzugeben. Der Bereich findet sich am rechten Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Bereiche



Hiermit können Sie aus dem Notations-Werkzeugfeld heraus auf Bereiche zugreifen. Dort können Sie Notationselemente eingeben, indem Sie im Bereich auf sie klicken.

Einblendfelder



Hiermit können Sie aus dem Notations-Werkzeugfeld heraus auf Einblendfelder zugreifen. Mit Einblendfeldern können Sie Notationselemente eingeben, indem Sie Eingaben auf Ihrer Computertastatur machen. Einblendfelder werden über der obersten Notenzeile geöffnet, in der die Eingabemarke aktiv oder ein Objekt ausgewählt ist, und an der Eingabemarke oder der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Objekts.

HINWEIS

Einblendfelder sind nur verfügbar, wenn die Noteneingabe aktiv oder mindestens eine Note/ein Objekt im Notenbereich ausgewählt ist.

Schalter im Bereich

Schlüssel



Blendet den Schlüssel-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für Schlüssel und Oktavzeichen enthält.

Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen



Blendet den Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen ein/aus, welcher Abschnitte für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen enthält. Sie können in diesem Feld auch benutzerdefinierte tonale Systeme erstellen und bearbeiten.

Taktartangaben (Metrum)



Blendet den Taktarten-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Taktarten enthält, einschließlich eines Abschnitts, in dem Sie benutzerdefinierte Taktarten erstellen können, zum Beispiel austauschbare Taktarten und Taktarten mit Auftakten.

Tempo



Blendet den Tempo-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Tempoänderungen enthält, darunter allmähliche Tempoänderungen, Metronomangaben und Tempogleichungen.

Dynamik



Blendet den Dynamik-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für die verschiedenen Arten von Dynamikanweisungen enthält, darunter sofortige, allmähliche und benutzerdefinierte kombinierte Dynamikanweisungen.

Ornamente



Blendet den Ornamente-Bereich ein/aus, welcher Abschnitte für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Gitarrentechniken enthält.

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, der Abschnitte für Takte, Taktpausen und Taktstriche enthält.

Fermaten und Pausen



Blendet den Bereich für Fermaten und Pausen ein/aus, der Abschnitte für Fermaten, Atemzeichen und Zäsuren enthält.

Spielanweisungen



Blendet den Spielanweisungen-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Instrumentenfamilien enthält. Jeder Abschnitt enthält Spielanweisungen für die entsprechende Instrumentenfamilie.

Linien



Blendet den Linien-Bereich ein/aus, der Abschnitte für horizontale und vertikale Linien enthält.

Video



Blendet den Videobereich ein/aus, mit dem Sie den **Videoeigenschaften**-Dialog öffnen, Marker in der derzeitigen Partie anzeigen und bearbeiten sowie geeignete Tempi für wichtige Marker berechnen können.

Kommentare



Blendet den Kommentare-Bereich ein/aus, mit dem Sie Kommentare in der aktuellen Partie anzeigen, bearbeiten und exportieren können.

Einblendfeld und Schalter für Direkteingabe

Schlüssel



Öffnet das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen.

Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen



Öffnet das Einblendfeld für Tonarten.

Taktartangaben (Metrum)



Öffnet das Einblendfeld für Taktarten.

Tempo



Öffnet das Tempo-Einblendfeld.

Dynamik



Öffnet das Einblendfeld für Dynamikanweisungen.

Ornamente



Öffnet das Einblendfeld für Ornamente.

Wiederholungszeichen



Öffnet das Einblendfeld für Wiederholungszeichen.

Takte und Taktstriche



Öffnet das Einblendfeld für Takte und Taktstriche.

Fermaten und Pausen



Öffnet das Einblendfeld für Fermaten und Pausen.

Spielanweisungen



Öffnet das Einblendfeld für Spielanweisungen.

Studierzeichen



Gibt ein Studierzeichen ein.

Text



Öffnet den Texteditor zur Eingabe von Textobjekten.

Liedtext



Öffnet das Einblendfeld für Liedtext.

Akkordsymbole



Öffnet das Einblendfeld für Akkordsymbole.

Notenwerkzeuge



Öffnet das Einblendfeld für Notenwerkzeuge.

Fingersätze



Öffnet das Einblendfeld für Fingersätze.

Generalbass



Öffnet das Einblendfeld für Generalbass.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 199

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 497

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 398

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 193

[Kommentar \(Dialog\)](#) auf Seite 506

Rechte Zone (Schreiben-Modus)

In der rechten Zone im Schreiben-Modus können verschiedene Bereiche für die verfügbaren Notationselemente entsprechend Ihrer Auswahl im Notations-Werkzeugfeld angezeigt werden. Sie können Bereiche in der rechten Zone nutzen, um Notationselemente einzugeben. Die rechte Zone befindet sich am rechten Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Sie können die rechte Zone auf eine der folgenden Arten 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:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf den Schalter für einen Bereich, den Sie einblenden möchten, oder auf den (aktiven) Schalter für den Bereich, den Sie ausblenden möchten.
- Wählen Sie **Fenster > Rechte Zone anzeigen**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Schlüssel-Bereich](#) auf Seite 339

[Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 286

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 293

[Tempo-Bereich](#) auf Seite 304

[Dynamikanweisungen-Bereich](#) auf Seite 320

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 418

[Bereich für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 311

[Fermaten und Pausen \(Bereich\)](#) auf Seite 346
[Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 381
[Linien-Bereich](#) auf Seite 394
[Video-Bereich](#) auf Seite 412
[Kommentare-Bereich](#) auf Seite 507

Untere Zone (Schreiben-Modus)

In der unteren Zone im Schreiben-Modus können verschiedene Bereiche für die Eingabe von Noten und die Bearbeitung von Noten/Objekten angezeigt werden.

Sie können die untere Zone auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden:

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

Sie können die Bereichsauswahl-Schalter in der oberen linken Ecke der unteren Zone nutzen, um den entsprechenden Bereich anzuzeigen:

Eigenschaften



Zeigt den Eigenschaften-Bereich an, in dem Sie einzelne Noten und Notationselemente bearbeiten können, zum Beispiel indem Sie ihr Erscheinungsbild oder ihre Position ändern.

Klaviatur



Zeigt den Klaviatur-Bereich an, in dem Sie Noten mit Hilfe eines Klaviatur-Layouts eingeben und die Tonhöhen ausgewählter Noten als gedrückte Tasten anzeigen können.

Griffbrett



Zeigt den Griffbrett-Bereich an, in dem Sie Noten für Instrumente mit Bündlen anhand des Griffbrett-Layouts für die ausgewählte Art von Instrument eingeben können.

Drumpads



Zeigt den Drumpads-Bereich an, in dem Sie Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente mit Hilfe eines Drumpad-Layouts eingeben können.

Mixer



Zeigt den Mixer-Bereich an, in dem Sie die bei der Wiedergabe erzeugten Klänge von Instrumenten im Projekt sowohl für den Masterausgang als auch für jeden einzelnen Instrumenten-Kanal steuern können.

Key-Editor



Zeigt den Key-Editor-Bereich an, in dem Sie Noten, die zum ausgewählten Instrument gehören, in einer fortlaufenden Pianorolle anzeigen und bearbeiten können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 720

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666

[Noteneingabe](#) auf Seite 225

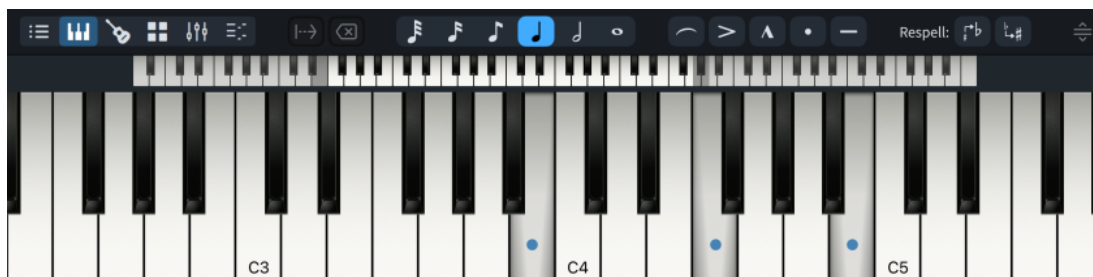
[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

Klaviatur-Bereich

Im Klaviatur-Bereich können Sie Noten mit Hilfe eines Klaviatur-Layouts eingeben und ausgewählte Noten und klingende Noten bei der Wiedergabe als gedrückte Tasten anzeigen. Der Bereich befindet sich in der unteren Zone am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Während der Noteneingabe werden die Noten eingegeben, auf die Sie im Klaviatur-Bereich tippen. Außerhalb der Noteneingabe gibt Dorico Elements die getippten Noten anhand des zuletzt ausgewählten Sounds wieder, gibt sie aber nicht ein.

- Sie können den Klaviatur-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone einblenden und dann in der Werkzeugzeile der unteren Zone auf **Klaviatur**  klicken.



Zwischen der Werkzeugzeile und der Klaviatur befindet sich eine Bereichsanzeige. Die helleren Tasten geben an, welche Tasten im Bereich angezeigt werden. Mit Hilfe der dunkleren Tasten an beiden Enden der Auswahl können Sie festlegen, welche Tasten im Bereich angezeigt werden. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel weniger Tasten, diese aber dafür breiter anzeigen möchten.

Die Werkzeugzeile im Klaviatur-Bereich enthält die folgenden Optionen:

Einfügemarke vorwärts



Bewegt die Eingabemarke um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben. Verlängert Notationselemente mit Dauer, zum Beispiel allmähliche Dynamikwechsel und Pedallinien. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können die Eingabemarke auch vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken.

Links löschen



Löscht Noten an der vorigen rhythmischen Position und setzt die Eingabemarke zurück an diese Position. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können Noten/Objekte auch während der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste** drücken.

TIPP

Sie können Noten/Objekte außerhalb der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

Notenwert festlegen



Hiermit können Sie einen Notenwert auswählen, sowohl für die nächsten einzugebenden Noten als auch zum Ändern des Werts von vorhandenen Noten außerhalb der Noteneingabe.

Sie können Notenwerte auch auswählen, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl drücken oder im Notenfeld in der linken Zone auf den gewünschten Notenwert klicken.

Bindebogen



Hiermit geben Sie einen Bindebogen ein, der auf der momentan ausgewählten Note beginnt bzw. die ausgewählten Noten umfasst. Während der Noteneingabe werden Bindebögen automatisch verlängert, wenn Sie weitere Noten eingeben.

Sie können Bindebögen auch eingeben, indem Sie **S** drücken.

Artikulation festlegen



Hiermit können Sie Artikulationen aktivieren/deaktivieren. Dies ist sowohl für die nächsten während der Noteneingabe eingegebenen Noten als auch zum Hinzufügen von Artikulationen zu vorhandenen Noten möglich.

Sie können Artikulationen auch aktivieren/deaktivieren, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl drücken.

HINWEIS

Noten können nicht sowohl Akzent- als auch Marcato-Artikulationen oder sowohl Staccato- als auch Tenuto-Artikulationen haben.

Umdeuten anhand des Notennamens darüber



Deutet die ausgewählten Noten aufwärts um und zeigt die enharmonische Verwechslung anhand des Notennamens darüber an. F# würde also zu Gb umgedeutet.

Umdeuten anhand des Notennamens darunter



Deutet die ausgewählten Noten abwärts um und zeigt die enharmonische Verwechslung anhand des Notennamens darunter an. Gb würde also zu F# umgedeutet.

Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemarke](#) auf Seite 219
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 204
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
- [Noten eingeben](#) auf Seite 226
- [Akkorde eingeben](#) auf Seite 258
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 266
- [Bindebögen eingeben](#) auf Seite 280
- [Artikulationen eingeben](#) auf Seite 278
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 482

Griffbrett-Bereich

Im Griffbrett-Bereich können Sie Noten für Instrumente mit Bündeln anhand des Griffbrett-Layouts für die ausgewählte Art von Instrument eingeben. Außerdem zeigt er die Tonhöhen der frühesten ausgewählten Noten als gegriffene Saiten mit blauen Punkten an. Der Bereich befindet sich in der unteren Zone am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Während der Noteneingabe werden die Noten eingegeben, auf die Sie im Griffbrett-Bereich tippen. Außerhalb der Noteneingabe gibt Dorico Elements die getippten Noten anhand des zuletzt ausgewählten Sounds wieder, gibt sie aber nicht ein.

- Sie können den Griffbrett-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone einblenden und dann in der Werkzeugzeile der unteren Zone auf **Griffbrett**  klicken.



Die Werkzeugzeile im Griffbrett-Bereich enthält die folgenden Optionen:

Einfügemarke vorwärts



Bewegt die Eingabemarke um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben. Verlängert Notationselemente mit Dauer, zum Beispiel allmähliche Dynamikwechsel und Pedallinien. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können die Eingabemarke auch vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken.

HINWEIS

Wenn Sie Noten mit dem Griffbrett-Bereich eingeben, rückt die Eingabemarke nicht automatisch vorwärts.

Links löschen



Löscht Noten an der vorigen rhythmischen Position und setzt die Eingabemarke zurück an diese Position. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können Noten/Objekte auch während der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste** drücken.

TIPP

Sie können Noten/Objekte außerhalb der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

Notenwert festlegen



Hiermit können Sie einen Notenwert auswählen, sowohl für die nächsten einzugebenden Noten als auch zum Ändern des Werts von vorhandenen Noten außerhalb der Noteneingabe.

Sie können Notenwerte auch auswählen, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl drücken oder im Notenfeld in der linken Zone auf den gewünschten Notenwert klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 249

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 258

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 266

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146


[Tabulatur](#) auf Seite 1290

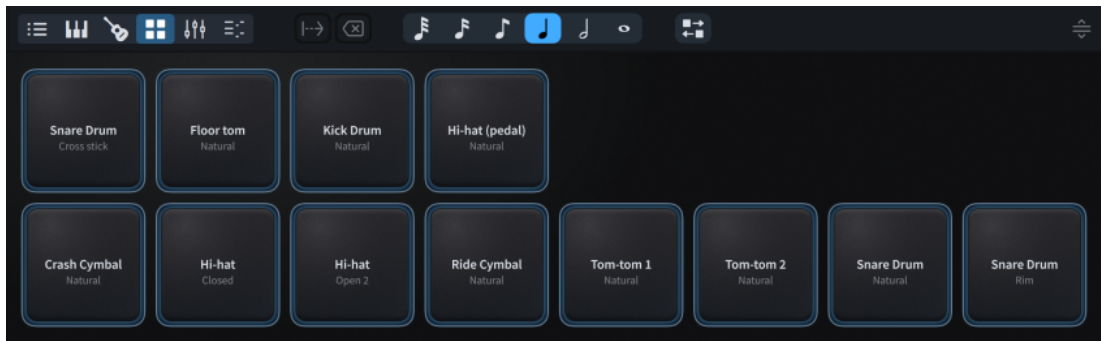
[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1291

Drumpads-Bereich

Im Drumpads-Bereich können Sie Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente mit Hilfe eines Drumpad-Layouts eingeben. Der Bereich befindet sich in der unteren Zone am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

Während der Noteneingabe werden die Noten eingegeben, auf die Sie im Drumpads-Bereich tippen. Außerhalb der Noteneingabe gibt Dorico Elements Klänge für die Instrumente und Spieltechniken wieder, auf die Sie tippen, gibt aber keine Noten ein.

- Sie können den Drumpads-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone einblenden und dann in der Werkzeugzeile der unteren Zone auf **Drumpads**  klicken.



Die Werkzeugzeile im Drumpads-Bereich enthält die folgenden Optionen:

Einfügemarke vorwärts



Bewegt die Eingabemarke um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben. Verlängert Notationselemente mit Dauer, zum Beispiel allmähliche Dynamikwechsel und Pedallinien. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können die Eingabemarke auch vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken.

Links löschen



Löscht Noten an der vorigen rhythmischen Position und setzt die Eingabemarke zurück an diese Position. Nur während der Noteneingabe verfügbar.

Sie können Noten/Objekte auch während der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste** drücken.

TIPP

Sie können Noten/Objekte außerhalb der Noteneingabe löschen, indem Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

Notenwert festlegen



Hiermit können Sie einen Notenwert auswählen, sowohl für die nächsten einzugebenden Noten als auch zum Ändern des Werts von vorhandenen Noten außerhalb der Noteneingabe.

Sie können Notenwerte auch auswählen, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl drücken oder im Notenfeld in der linken Zone auf den gewünschten Notenwert klicken.

Reihenfolge von Drumpads ändern



Hiermit können Sie Drumpads im Verhältnis zueinander verschieben, zum Beispiel um eine andere Reihenfolge zu wählen, die eine einfachere Eingabe ermöglicht.

Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 219
[Noten-Bereich](#) auf Seite 204
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 244
[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463
[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 266
[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1379
[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1380
[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384
[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1398

Eingeben und 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 Notationselemente einzugeben, muss die Eingabemarke aktiviert sein. Ist die Eingabemarke aktiviert, wirkt sich die Auswahl von Werkzeugen oder Objekten 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 Objekte an der Position des ersten ausgewählten Objekts 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 Objekte 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 Objekte angewandt, die im Notenbereich ausgewählt sind.

HINWEIS

Der Einfügen-Modus und der Akkordmodus können sich auf die Ergebnisse einiger Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe auswirken, unter anderem auf das Kopieren/Einfügen von Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Objekte bearbeiten](#) auf Seite 440
- [Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 431
- [Eingabemarke](#) auf Seite 219
- [Noteneingabe](#) auf Seite 225
- [Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 458
- [Akkordmodus](#) auf Seite 261

Einstellungen für die Mauseingabe

Es gibt eine Reihe von unterschiedlichen 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** in den **Programmeinstellungen** festlegen.

Sie können zwischen den folgenden Optionen für die Mauseingabe wählen:

- **Element bei Auswahl erstellen:** Objekte werden an der Position ausgewählter Objekte oder Noten im Notenbereich eingegeben.
- **Zeiger mit Element laden:** Objekte werden auf den Mauszeiger geladen, so dass Sie an die Stelle im Notenbereich klicken können, an der Sie das Objekt einfügen möchten.

Außerdem können Sie die Option **Erstellung mehrerer Elemente mit der Maus erlauben** aktivieren oder deaktivieren. Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie ein Element auf Ihren Mauszeiger laden und dasselbe Element mehrmals im Notenbereich eingeben, ohne es bei jeder Eingabe erneut auszuwählen. 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 das aktuelle Projekt und alle neuen Projekte permanent.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Einstellungen für die Mauseingabe ändern

Sie können Ihre Einstellungen für die Mauseingabe ändern, wenn Sie zum Beispiel eine Spielanweisung einmal auf den Mauszeiger laden und an mehreren Stellen eingeben möchten, ohne die Spielanweisung jedes Mal neu auswählen zu müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
3. Wählen Sie im **Bearbeiten**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Elemente mit der Maus erstellen** aus:
 - **Element bei Auswahl erstellen**
 - **Zeiger mit Element laden**
4. Optional: Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** auswählen, aktivieren/deaktivieren Sie die Option **Erstellung mehrerer Elemente mit der Maus erlauben**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Ihre Einstellungen für die Mauseingabe werden im aktuellen Projekt und für alle zukünftigen Projekte geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

Rhythmisches Raster

Das rhythmische Raster ist eine rhythmische Längeneinheit, deren Wert bestimmte Aspekte der Eingabe und Bearbeitung beeinflusst, zum Beispiel, wie sehr Objekte sich bewegen. Es steuert jedoch nicht die Dauer der von Ihnen eingegebenen Noten und Objekte.



Auf Achtelnoten eingestelltes rhythmisches Raster über der Notenzeile

Die derzeitige Auflösung des rhythmischen Rasters wird angezeigt durch den Notenwert in der Statuszeile und die Linealmarkierungen über der Notenzeile, in der die Eingabemarke aktiv ist. Längere Linien im rhythmischen Raster zeigen übergeordnete Zählzeitunterteilungen an, kürzere Linien dagegen untergeordnete.

Das rhythmische Raster steuert Folgendes:

- Die möglichen Eingabepositionen beim Verwenden der Eingabemarke oder der Maus und beim Kopieren und Einfügen. Wenn Sie beispielsweise die Auflösung des rhythmischen Rasters auf 32tel-Noten einstellen, können Sie Noten und Objekte an mehr rhythmischen Positionen eingeben, als wenn der Wert auf Viertelnoten eingestellt ist.
- Um welchen Wert die Eingabemarke verschoben wird, wenn Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste** verwenden.
- Um welchen Wert Noten und Objekte verlängert/gekürzt werden.
- Um welchen Wert Noten und Objekte verschoben werden.

- Um welchen Notenwert Noten geteilt werden.

Sie können die Auflösung des rhythmischen Rasters jederzeit ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Rhythmische Position](#) auf Seite 26
- [Eingabemarke](#) auf Seite 219
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 224
- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666
- [Noten eingeben](#) auf Seite 226
- [Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 268
- [Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 56

Auflösung des rhythmischen Rasters ändern

Sie können die Auflösung des rhythmischen Rasters ändern. Die Auflösung wird durch das Notenwertsymbol in der Statusleiste und die Zählzeitunterteilungen/Sub-Unterteilungen in den Linealmarkierungen über der Eingabemarke angezeigt.

Die Auflösung des rhythmischen Rasters ist standardmäßig auf Achtelnoten eingestellt.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters auf eine der folgenden Arten:
 - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu verringern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-+**.
 - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu vergrößern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Ü**.
 - 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 Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters verringern, wird es feiner, da die Notenwerte kürzer werden. Wenn Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters erhöhen, wird es gröber, da die Notenwerte länger werden.

TIPP

Sie können Ihre eigenen Tastaturbefehle zuweisen, um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu verringern/erhöhen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Statuszeile](#) auf Seite 41
- [Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 66

Eingabemarke

In Dorico Elements ist die Eingabemarke eine vertikale Linie, die oben und unten aus fünfzeiligen Notenzeilen herausragt, in Perkussions-Notenzeilen und Tabulaturen aber kürzer dargestellt

wird. Sie zeigt die rhythmische Position an, an der Noten, Akkorde oder Notationselemente eingegeben werden. Dies kann auch mitten in Haltebogenketten sein.

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. 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 oder Noten in der Tabulaturdarstellung 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 Plussympol.



Die Eingabemarke

Das Aussehen der Eingabemarke ist variabel und hängt vom Eingabemodus und der derzeit ausgewählten Stimmnummer ab.

Mehrere Notenzeilen

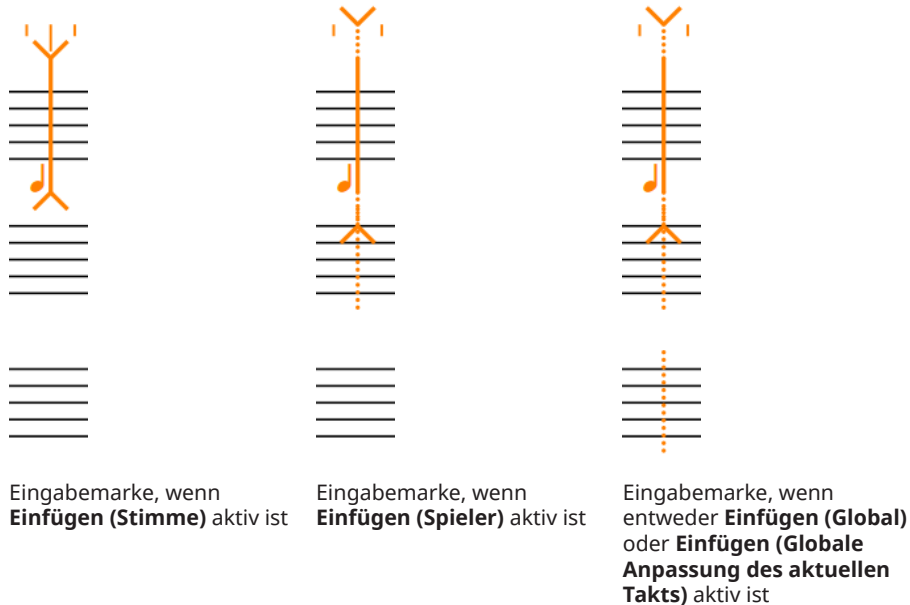
Die Eingabemarke lässt sich vertikal auf alle Notenzeilen erweitern, in die Noten und Notationselemente eingegeben werden. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel dieselben Dynamikanweisungen oder Spielanweisungen gleichzeitig in mehrere Notenzeilen eingeben oder beim Spielen von Akkorden auf einem MIDI-Keyboard die einzelnen Noten auf mehrere Notenzeilen verteilen. Das Notensymbol und das rhythmische Raster werden auch für jede in die Eingabe eingeschlossene Notenzeile angezeigt.



Eingabemarke bei der Eingabe von Noten in mehrere Notenzeilen

Einfügen

Die Eingabemarke wird mit einer V-Form am oberen und mit invertiertem V am unteren Rand angezeigt. Gepunktete Linien werden in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf die die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde. Im Einfügen-Modus verschieben eingefügte Noten vorhandene Noten, die sich hinter der Eingabemarke befinden, um die eingefügte Dauer nach hinten, anstatt sie zu überschreiben.



HINWEIS

Der Einfügen-Modus wirkt sich auch auf einige Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe aus, etwa auf das Kopieren/Einfügen, Löschen und Verlängern/Kürzen von Noten.

Akkorde

Oben links zeigt die Eingabemarke ein Plussymbol an. Bei der Akkordeingabe können Sie mehrere Noten an derselben rhythmischen Position eingeben.



Die Eingabemarke, wenn Akkorde eingegeben werden

HINWEIS

Der Akkord-Modus wirkt sich auch auf einige Bearbeitungen außerhalb der Noteneingabe aus, etwa auf das Kopieren/Einfügen und Verlängern/Kürzen von Noten und Objekten.

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 Plusymbol 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 Plusymbol 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 Notenhälse 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.

Sn. Dr.
| | | |



Die Eingabemarke bei der Noteneingabe in Perkussions-Kits

Tabulatur

Bei der Notenerfassung im Tabulatur-Modus erscheint die Eingabemarke deutlich kleiner als üblich. Im Tabulatur-Modus verhält sich die Eingabemarke, als wäre die Akkordeingabe immer aktiv, so dass Sie sie manuell vorwärts bewegen und in andere Saitenlinien verschieben müssen.



Eingabemarke bei der Eingabe von Noten in Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 258

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 481

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 257

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 244

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 249

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 56

[Haltebögen](#) auf Seite 1325


[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1335


[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 268

Eingabemarke aktivieren/deaktivieren

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 hinzufügen möchten. Wenn die Eingabemarke deaktiviert ist, können Sie keine Noten eingeben. Stattdessen können Sie Elemente im Notenbereich auswählen und bearbeiten.

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie im Schreiben-Modus die Eingabemarke und beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie ein Element aus und drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

- Doppelklicken Sie auf eine rhythmische Position in einer Notenzeile.
2. Deaktivieren Sie die Eingabemarke und beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**, die **Eingabetaste** oder die **Esc-Taste**.
 - Wenn Sie die Mauseingabe deaktiviert haben, klicken Sie auf ein auswählbares Element im Notenbereich.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Wechseln Sie in einen anderen Modus.
-


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 224
[Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 235
[Noten eingeben](#) auf Seite 226
[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern

Sie können die Eingabemarke erweitern, so dass sie mehrere Notenzeilen umfasst. Auf diese Weise können Sie Noten und Notationselemente gleichzeitig in mehrere Notenzeilen eingeben, um zum Beispiel die Noten in Akkorden, die Sie auf einem MIDI-Keyboard spielen, automatisch in die entsprechenden Notenzeilen einzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie im Schreiben-Modus die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie ein Element aus und drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie auf eine rhythmische Position in einer Notenzeile.
 2. Erweitern Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten auf andere Notenzeilen:
 - Um sie auf die Notenzeile darüber zu erweitern, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um sie auf die Notenzeile darunter zu erweitern, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 3. Optional: Wiederholen Sie Schritt 2 beliebig oft.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
[Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben](#) auf Seite 241

Eingabemarke manuell verschieben

Während der normalen Noteneingabe bewegt sich die Eingabemarke automatisch, wenn Sie Noten eingeben. Sie können sie aber auch manuell verschieben. Wenn Sie Akkorde eingeben oder den Griffbrett-Bereich verwenden, wird die Eingabemarke zum Beispiel nicht automatisch verschoben.

VORGEHENSWEISE

- Verschieben Sie die Eingabemarke im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters oder zur nächsten/vorigen Note/Pause zu verschieben, je nachdem, welche Position am nächsten liegt.
 - Um die Eingabemarke entsprechend dem aktuell ausgewählten Notenwert weiterzubewegen, drücken Sie die **Leertaste** oder klicken Sie auf **Eingabemarke vorwärts**  in der Werkzeugzeile des Bereichs für Tasteninstrumente, Griffbrett und Drumpads.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke in den nächsten/vorigen 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 258

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

Noteneingabe

Sie können in Dorico Elements Noten nur während der Noteneingabe (wenn die Eingabemarke aktiviert ist) eingeben. Dies mindert das Risiko, dass Sie Noten versehentlich zu Notenzeilen hinzufügen.

Sie können Notationselemente auch zeitgleich mit Noten eingeben. Notationselemente werden an der Eingabemarke oder an der ausgewählten Note eingegeben.

Sie können Noten auf verschiedene Arten mit jedem der folgenden Geräte eingeben und auch jederzeit zwischen ihnen wechseln:

- MIDI-Keyboard
- Computertastatur
- Maus oder Touchpad
- Klaviatur-, Griffbrett- und Drumpads-Bereiche

TIPP

Ein MIDI-Keyboard kann die schnellste Methode zur Eingabe von Noten sein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten](#) auf Seite 1009

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 252

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

Noten eingeben

Sie können Noten während der Noteneingabe (wenn die Eingabemarke aktiviert ist) in Ihr Projekt eingeben. Sie können Noten mit einer Computertastatur, der Maus, anhand von Bereichen in der unteren Zone oder durch Spielen von Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard eingeben.

HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.
- Diese Schritte beschreiben die Auswahl von Punktierungen, Artikulationen und Vorzeichen außerhalb der vorliegenden Tonart vor der Noteneingabe. Sie können sie jedoch auch nach der Eingabe von Noten auswählen. Wenn Sie diese Einstellung ändern, müssen Sie Schritt 7 vor den Schritten 4 bis 6 ausführen.
- Sie müssen zwischen Noten keine Pausen eingeben, da Dorico Elements implizite Pausen mit den entsprechenden Werten automatisch zwischen den von Ihnen eingegebenen Noten anzeigt. Entsprechend müssen Sie auch keine Haltebögen eingeben, da Dorico Elements Noten bei Bedarf automatisch als Haltebogenketten anzeigt.
- Außerdem können Sie Notationselemente zusammen mit Noten eingeben, ohne die Noteneingabe zu deaktivieren.

VORAUSSETZUNGEN


- Sie haben die passende Einstellung zur Eingabe der Tonhöhe gewählt.
- Sie haben die gewünschte notenbasierte Eingabeeinstellung ausgewählt.
- Sie haben die MIDI-Geräte angeschlossen, die Sie für die Noteneingabe verwenden möchten.
- Wenn Sie Notenwerte anhand des Noten-Bereichs auswählen möchten, wird die linke Zone angezeigt.
- Wenn Sie Noten für mehrere Instrumente eines einzelnen Spielers eingeben oder Noten für Instrumente eingeben möchten, die in der Seitenansicht nicht in der Partitur sichtbar sind, haben Sie die fortlaufende Ansicht aktiviert.
- Wenn die Noten eine Tonart erfordern, haben Sie diese Tonart eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie die Noteneingabe im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-N**.

HINWEIS

Sie können auch die **Eingabetaste** drücken; wenn Sie jedoch ein Notationselement wie zum Beispiel eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.


- Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und klicken Sie auf **Noteneingabe beginnen**  im Noten-Werkzeugfeld.
- Doppelklicken Sie auf die Notenzeile, in die Sie Noten eingeben möchten.

2. Optional: Wenn Sie Noten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:
 - Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
4. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Punktierungen aus.
5. Optional: Wenn Sie eine Tonhöhe eingeben möchten, deren Vorzeichen nicht in der festgelegten Tonart enthalten ist, wählen Sie das entsprechende Vorzeichen aus.
6. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Artikulationen aus.
7. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Computertastatur.

TIPP

Dorico Elements wählt automatisch die Note aus, deren Register das geringste 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/Opt-Taste** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-A**.
- Um eine Note unter der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Strg-Taste-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.

-
- 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 im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich die gewünschten Noten.
 - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
8. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben:
 - Drücken Sie **Leertaste**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

-
9. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

ERGEBNIS

Noten werden mit dem ausgewählten Wert an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingegeben und standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. Die Tonhöhe folgt der festgelegten Tonart. Wenn Sie zum Beispiel in G-Dur **F** drücken, wird automatisch ein F# eingegeben.

Wenn Sie Punktierungen oder Artikulationen ausgewählt haben, werden Noten weiterhin mit ihnen eingegeben, bis Sie die jeweilige Option deaktivieren. Vorzeichen, die nicht in der festgelegten Tonart vorkommen, werden jedoch nur der ersten Note hinzugefügt, die Sie nach Auswahl der Option eingeben.

In Dorico Elements werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der vorliegenden Taktart notiert und verbalkt. Dazu gehört gegebenenfalls auch die Anzeige von Noten als Haltebogenketten.

Wenn Sie die Eingabemarke vorwärts bewegen, ohne Noten einzugeben, füllt Dorico Elements die Lücken zwischen Noten mit impliziten Pausen vom erforderlichen Wert.

Wenn Sie Noten in Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln eingeben, weist Dorico Elements diese Noten automatisch den Saiten zu, auf denen sie im geringsten Abstand vom Sattel gespielt werden können. Da diese Berechnung für jede Note separat erfolgt, können mehrere Noten derselben Saite zugeordnet werden. In solchen Fällen werden die Noten in der Tabulaturdarstellung nebeneinander angezeigt und grün eingefärbt. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und Ihre eigene Saitenzuordnung vornehmen.

HINWEIS

- Die Noten, die Sie eingeben, überschreiben vorhandene Noten an der Eingabemarke in der Stimme, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird. Wenn Sie Noten zu einer vorhandenen Stimme hinzufügen möchten, können Sie Akkorde eingeben. Sie können auch Noten in neue Stimmen eingeben.
- In den **Partie-Optionen** können Sie die Standardeinstellungen für Balken-, Noten- und Pausengruppierung ändern. Sie können auch benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Noten nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen und in andere Notenzeilen verschieben.
- Sie können außerdem Klammern um einzelne Notenköpfe anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 230

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 234

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 233

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 252

[Noten umdeuten](#) auf Seite 482

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733
[Noten-Bereich](#) auf Seite 204
[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218
[Eingabemarke](#) auf Seite 219
[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 266
[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 235
[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 251
[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 278
[Akkorde eingeben](#) auf Seite 258
[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237
[Pausen eingeben](#) auf Seite 252
[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 261
[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 265
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469
[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824
[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834
[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 815
[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278
[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 439
[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1293
[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 277
[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1229
[Haltebögen](#) auf Seite 1325
[Tonarten](#) auf Seite 978
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463
[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1023

Registerauswahl während der Noteneingabe

Dorico Elements wählt während der Noteneingabe automatisch das Tonhöhenregister aus, aber Sie können diese Einstellung auch übergehen und das Register manuell auswählen.

Während der Noteneingabe wählt Dorico Elements automatisch die Note aus, deren Register das geringste Intervall von der zuvor 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 die **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-A**.
- Um eine Note unter der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Strg-Taste-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.

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-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für den Notennamen drücken, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 252

[Noten umdeuten](#) auf Seite 482

Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen

Sie können Noten in Ihr Projekt eingeben, indem Sie ihre Tonhöhe vor ihrem Notenwert angeben. So können Sie Tonhöhen vor der Eingabe ausprobieren, ohne die Noteneingabe zu verlassen. Sie können Noten mit einer Computertastatur, der Maus, anhand von Bereichen in der unteren Zone oder durch Spielen von Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard eingeben.

Standardmäßig müssen Sie in Dorico Elements den Notenwert vor der Tonhöhe von Noten angeben.

HINWEIS

- Die folgenden Schritte erklären, wie Sie beim Eingeben von Noten die Tonhöhe vor dem Notenwert auswählen können. Sie können stattdessen jedoch auch den Notenwert vor der Tonhöhe angeben. Dies ist das standardmäßige Noteneingabeverhalten in Dorico Elements.
- Diese Schritte beschreiben die Auswahl von Punktierungen, Artikulationen und Vorzeichen außerhalb der vorliegenden Tonart vor der Noteneingabe. Sie können sie jedoch auch nach der Eingabe von Noten auswählen. Wenn Sie diese Einstellung ändern, müssen Sie Schritte 7 und 8 vor den Schritten 4 bis 6 ausführen.
- Wenn Sie Noten in Tabulatur eingeben und dabei die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben, müssen Sie Notenwerte auswählen, indem Sie im Noten-Bereich auf sie klicken.
- Sie müssen zwischen Noten keine Pausen eingeben, da Dorico Elements implizite Pausen mit den entsprechenden Werten automatisch zwischen den von Ihnen eingegebenen Noten anzeigt. Entsprechend müssen Sie auch keine Haltebögen eingeben, da Dorico Elements Noten bei Bedarf automatisch als Haltebogenketten anzeigt.
- Außerdem können Sie Notationselemente zusammen mit Noten eingeben, ohne die Noteneingabe zu deaktivieren.

VORAUSSETZUNGEN



- Sie haben die passende Einstellung zur Eingabe der Tonhöhe gewählt.
- Sie haben die gewünschte notenbasierte Eingabeeinstellung ausgewählt.
- Sie haben die MIDI-Geräte angeschlossen, die Sie für die Noteneingabe verwenden möchten.
- Wenn Sie Notenwerte anhand des Noten-Bereichs auswählen möchten, wird die linke Zone angezeigt.
- Wenn Sie Noten für mehrere Instrumente eines einzelnen Spielers eingeben oder Noten für Instrumente eingeben möchten, die in der Seitenansicht nicht in der Partitur sichtbar sind, haben Sie die fortlaufende Ansicht aktiviert.
- Wenn die Noten eine Tonart erfordern, haben Sie diese Tonart eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie die Noteneingabe im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-N**.

HINWEIS

Sie können auch die **Eingabetaste** drücken; wenn Sie jedoch ein Notationselement wie zum Beispiel eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

- Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und klicken Sie auf **Noteneingabe beginnen**  im Noten-Werkzeugfeld.
- Doppelklicken Sie auf die Notenzeile, in die Sie Noten eingeben möchten.
2. Aktivieren Sie **Tonhöhe vor Notenwert** auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **K**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Tonhöhe vor Notenwert** .
3. Optional: Wenn Sie Noten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
4. Optional: Wenn Sie eine Tonhöhe eingeben möchten, deren Vorzeichen nicht in der festgelegten Tonart enthalten ist, wählen Sie das entsprechende Vorzeichen aus.
5. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Artikulationen aus.
6. Optional: Wählen Sie gegebenenfalls erforderliche Punktierungen aus.
7. Wählen Sie eine Tonhöhe auf eine der folgenden Arten aus:
 - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Computertastatur.

TIPP

Dorico Elements wählt automatisch die Note aus, deren Register das geringste 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/Opt-Taste** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-A**.
- Um eine Note unter der zuvor eingegebenen Note einzugeben, drücken Sie die **Strg-Taste-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für die gewünschte Note, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.

Wenn Sie beim Eingeben von Noten die Tonhöhe vor dem Notenwert bestimmen, können Sie die folgenden Tastaturbefehle mehrmals ausführen, um höhere/tiefere Oktaven auszuwählen.

- 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 eingeben wird.
 - Spielen Sie im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich die gewünschten Noten.
 - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
- Wenn Sie eine Tonhöhe ausgewählt haben, wird eine Voransicht der Note mit der entsprechenden Tonhöhe an der Position der Eingabemarke angezeigt. Sie können die Tonhöhe nach Auswahl loslassen.
8. Wählen Sie auf eine der folgenden Arten einen Notenwert aus und geben Sie die Note ein:

- Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.

- Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.

HINWEIS


Wenn Sie Noten in Tabulatur eingeben, müssen Sie die Notenwerte im Noten-Bereich anklicken.

- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
9. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben:
- Drücken Sie **Leertaste**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

10. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

ERGEBNIS

Noten werden mit dem ausgewählten Wert an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingegeben und standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. Die Tonhöhe folgt der festgelegten Tonart. Wenn Sie zum Beispiel in G-Dur **F** drücken, wird automatisch ein F# eingegeben.


Wenn Sie Punktierungen oder Artikulationen ausgewählt haben, werden Noten weiterhin mit ihnen eingegeben, bis Sie die jeweilige Option deaktivieren. Vorzeichen, die nicht in der festgelegten Tonart vorkommen, werden jedoch nur der ersten Note hinzugefügt, die Sie nach Auswahl der Option eingeben.

In Dorico Elements werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der vorliegenden Taktart notiert und verbalkt. Dazu gehört gegebenenfalls auch die Anzeige von Noten als Haltebogenketten.

Wenn Sie die Eingabemarke vorwärts bewegen, ohne Noten einzugeben, füllt Dorico Elements die Lücken zwischen Noten mit impliziten Pausen vom erforderlichen Wert.

Wenn Sie Noten in Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln eingeben, weist Dorico Elements diese Noten automatisch den Saiten zu, auf denen sie im geringsten Abstand vom Sattel gespielt werden können. Da diese Berechnung für jede Note separat erfolgt, können mehrere Noten derselben Saite zugeordnet werden. Entsprechend werden, wenn Sie Akkorde mit einem MIDI-Keyboard in Tabulatur eingeben und zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer festlegen, alle Noten im Akkord derselben Saite zugeordnet. In solchen Fällen werden die Noten in der Tabulaturdarstellung nebeneinander angezeigt und grün eingefärbt. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und Ihre eigene Saitenzuordnung vornehmen.

HINWEIS

- Die Noten, die Sie eingeben, überschreiben vorhandene Noten an der Eingabemarke in der Stimme, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird. Wenn Sie Noten zu einer vorhandenen Stimme hinzufügen möchten, können Sie Akkorde eingeben. Sie können auch Noten in neue Stimmen eingeben.
- Sie können bei der Noteneingabe zwischen der Angabe von Tonhöhe vor Notenwert und Notenwert vor Tonhöhe umschalten, indem Sie **K** drücken oder auf **Tonhöhe vor Notenwert**  klicken. Das Angeben des Notenwerts vor der Tonhöhe kann zum Beispiel einfacher sein, wenn Sie eine Reihe von Noten mit demselben Notenwert eingeben.
- In den **Partie-Optionen** können Sie die Standardeinstellungen für Balken-, Noten- und Pausengruppierung ändern. Sie können auch benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.
- Auf der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, ob bei der Noteneingabe standardmäßig die Tonhöhe vor dem Notenwert oder der Notenwert vor der Tonhöhe festgelegt wird.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Noten nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen und in andere Notenzeilen verschieben.

Sie können außerdem Klammern um einzelne Notenköpfe anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 234

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 233

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 229

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 252

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 258

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 265

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 277

Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern

Sie können Noten entweder in klingender oder in notierter Tonhöhe eingeben und aufnehmen, zum Beispiel, 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 im Schreiben-Modus 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 226

[Mit MIDI-Aufnahme Noten eingeben](#) auf Seite 272

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern

Sie können die Standardeinstellung ändern, die festlegt, ob Punktierungen, Vorzeichen und Artikulationen auf die zuletzt eingegebene Note oder die nächste während der Noteneingabe eingegebene Note angewandt werden. Diese Einstellung wirkt sich auch darauf aus, ob die letzte eingegebene Note ausgewählt bleibt oder nicht, wenn Sie bei der Noteneingabe die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.

Wenn Sie zum Beispiel Noten mit Tonhöhe vor Notenwert eingeben und die Einstellung auf **Nach Noteneingabe** ändern, bleibt die letzte eingegebene Note ausgewählt, so dass es bei der Noteneingabe mit einem MIDI-Keyboard leichter ist, ihre enharmonische Schreibung zu ändern. Wenn Sie Noten mit Notenwert vor Tonhöhe eingeben, bleibt die letzte eingegebene Note unabhängig von Ihrer Einstellung für die notenbasierte Eingabe von Notationselementen immer ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
 3. Wählen Sie im Unterabschnitt **Tonhöhe und Notenwert** des **Noteneingabe**-Abschnitts eine der folgenden Optionen für **Vorzeichen, Punktierung, und Artikulationen angeben** aus:
 - **Nach Noteneingabe**
 - **Vor Noteneingabe**
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Einstellung wird im aktuellen Projekt und für alle zukünftigen Projekte geändert. Wenn Sie **Vor Noteneingabe** ausgewählt haben, bleiben Noten nach ihrer Eingabe mit Tonhöhe vor Notenwert nicht ausgewählt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 226


[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 230

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 251
[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 235
[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 278



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 Objekte klicken, um die Noteneingabe zu stoppen.

VORGEHENSWEISE

- Aktivieren/Deaktivieren Sie im Schreiben-Modus im Noten-Werkzeugfeld die **Auswählen**-Option .

ERGEBNIS

Die Mauseingabe wird im derzeitigen Projekt aktiviert, wenn **Auswählen**  deaktiviert ist. Die Mauseingabe wird im derzeitigen Projekt deaktiviert, wenn **Auswählen**  aktiviert ist.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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.

HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.
- Die folgenden Schritte beschreiben die Auswahl von Punktierungen vor der Eingabe von Noten. Sie können diese Einstellung jedoch auch ändern, wenn Sie Punktierungen lieber nach der Eingabe von Noten festlegen möchten.
- Sie können keine Punktierungen zu Vorschlägen hinzufügen.

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. Optional: Wenn Sie Noten mit Punktierungen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:

- Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
4. Aktivieren Sie **Punktierte Noten** auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **.**
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Punktierte Noten** .
5. Optional: Ändern Sie die Anzahl von Punktierungen auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-.**, um durch die verschiedenen Optionen für die Anzahl von Punktierungen zu navigieren.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Punktierte Noten**  und klicken Sie dann auf die gewünschte Anzahl von Punktierungen.
- Im Noten-Werkzeugfeld wird **Punktierte Noten**  aktualisiert, um die derzeitige Punktierungsanzahl anzuzeigen. Sie können Noten mit bis zu vier Punktierungen eingeben.
6. Optional: Aktivieren Sie **Notenwert erzwingen** auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **O**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert erzwingen** .
- Wenn **Notenwert erzwingen**  nicht aktiviert ist, können die Noten, die Sie eingeben, eventuell als gebundene und nicht als punktierte Noten angezeigt werden, je nach ihrer Position im Takt und dem vorliegenden Metrum.
7. Geben Sie die gewünschten punktierten Noten ein.
Punktierte Noten  bleibt aktiviert, bis Sie entweder einen anderen Notenwert auswählen oder die Option deaktivieren.
8. Drücken Sie **.** oder klicken Sie erneut auf **Punktierte Noten** , um **Punktierte Noten** zu deaktivieren.
9. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

ERGEBNIS

Während der Noteneingabe werden Noten als punktierte Noten eingegeben, bis Sie **Punktierte Noten** deaktivieren oder den Notenwert ändern.

Wenn Sie Punktierungen zu mehreren vorhandenen Noten hinzufügen, die sich dadurch 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 834

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 266

[Eingabemarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 223

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242



[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 234

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 Noteneingabe können Sie Noten direkt in andere Stimmen eingeben und beliebig zwischen den Stimmen wechseln.

Sie können in Notenzeilen, in denen bereits Noten vorhanden sind, auch neue Stimmen erstellen und an einem beliebigen Punkt dieser Zeilen Noten in die Stimmen eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie Stimmen eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Stimme auswählen, in die Sie Noten eingeben möchten:
 - Um eine neue Stimme zu erzeugen, drücken Sie **Umschalttaste-V** oder klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Stimme erzeugen** .


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


TIPP

Sie können **Umschalttaste-V** beliebig oft drücken. 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 eingeben möchten.

- Um eine vorhandene Stimme auszuwählen, drücken Sie **V** oder klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Nächste Stimme** , um durch die aktiven Stimmen in der Notenzeile zu navigieren.

HINWEIS

- Sie können beliebig oft zwischen den Stimmen wechseln.
- Wenn Sie drei oder mehr Stimmen in 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.

4. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
5. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

ERGEBNIS

Noten werden in die Stimme eingegeben, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird.

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. Pausen werden, soweit erforderlich, um Noten in unterschiedlichen Stimmen herum angezeigt.

TIPP

Sie können Stimmfarben anzeigen, um zu verdeutlichen, welche Noten zu welcher Stimme gehören. Wenn Sie außerdem einzelne oder mehrere Noten in derselben Stimme an derselben rhythmischen Position auswählen, werden ihre Tonhöhen in der Statuszeile und als gedrückte Tasten im Klaviatur-Bereich angezeigt.

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 219

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 230

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 254

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 265

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475

[Stimmen](#) auf Seite 1402

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1032

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1230

[Partie-Optionen für Stimmen](#) auf Seite 1403

[Statuszeile](#) auf Seite 41

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Überlappen von Notenköpfen in gegenüberliegenden Stimmen erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1404

[Taktpausen in zusätzlichen Stimmen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1235

[Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen](#) auf Seite 1219


[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1403

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 Stimme mit Strichnotation erstellt haben, können Sie überall in dieser Notenzeile Noten in diese Stimme eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Stimmen mit Strichnotation eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

- Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Stimme mit Strichnotation auswählen, in die Sie Noten eingeben möchten:

- Um eine neue Stimme mit Strichnotation zu erstellen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V**. Sie können auch im Noten-Werkzeugfeld auf **Stimme erzeugen**  klicken und halten und dann auf **Stimme mit Strichnotation erzeugen**  klicken.



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

TIPP

Sie können **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V** beliebig oft drücken. 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.

- Um eine vorhandene Stimme mit Strichnotation auszuwählen, drücken Sie **V** oder klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Nächste Stimme** , um durch die aktiven Stimmen in der Notenzeile zu navigieren.
4. 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.
5. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

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

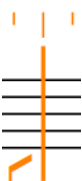
automatisch verändert, soweit notwendig. Pausen werden, soweit erforderlich, um Noten in unterschiedlichen Stimmen herum angezeigt.

- Wenn Sie drei oder mehr Stimmen jeglicher Art in 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 halslose Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue, zweite Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1225

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1215

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 428

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1032

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1230

Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben

Sie können Noten und Notationselemente gleichzeitig in mehrere Notenzeilen eingeben, um zum Beispiel die Noten in Akkorden, die Sie auf einem MIDI-Keyboard spielen, automatisch in die entsprechenden Notenzeilen einzufügen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Noten in beide Klavier-Notenzeilen eingeben oder für mehrere Instrumente dieselben Dynamikanweisungen eingeben möchten.


Das Eingeben von Noten und Notationselementen in mehrere Notenzeilen ist am sinnvollsten, wenn es für mehrere benachbarte gestimmte Instrumente geschieht, deren Noten sich jeweils in einer einzelnen Stimme befinden.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie einzelne Noten von Akkorden bei der Noteneingabe auf mehrere Notenzeilen verteilen möchten, müssen Sie ein MIDI-Keyboard verbunden haben. Sie können die einzelnen Noten in Akkorden nur in separate Notenzeilen eingeben, wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden.


VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie Noten bzw. Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben möchten.

2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Erweitern Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten auf eine andere Notenzeile:
 - Um sie auf die Notenzeile darüber zu erweitern, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um sie auf die Notenzeile darunter zu erweitern, drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
4. Optional: Wiederholen Sie Schritt 3 für beliebig viele Notenzeilen.
5. Geben Sie die gewünschten Noten und Notationselemente ein.

HINWEIS

Sie müssen Noten mit einer Computertastatur oder einem MIDI-Keyboard eingeben. Wenn Sie die Maus verwenden, werden Noten nur in der Notenzeile eingegeben, die Sie anklicken. Auch um Notationselemente in mehrere Notenzeilen einzugeben, müssen Sie das entsprechende Einblendfeld verwenden. Bei der Eingabe von Notationselementen mit dem entsprechenden Bereich werden sie nur in die oberste Notenzeile eingegeben.

6. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

ERGEBNIS

Die Noten und Notationselemente werden an der Position der Eingabemarke in alle Notenzeilen eingegeben, auf die Sie die Eingabemarke erweitert haben. Wenn die Eingabemarke beide Notenzeilen eines in Akkoladen notierten Instruments umfasst, werden Noten je nach ihrer Tonhöhe entweder in die obere oder in die untere Notenzeile eingegeben. Dies gilt jedoch nicht für in Akkoladen notierte Instrumente mit zusätzlichen Notenzeilen.

Wenn Sie Noten mit Hilfe eines MIDI-Keyboard eingeben, werden die einzelnen Noten eingegebener Akkorde automatisch auf beide Notenzeilen verteilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 258

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 230

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Noten auf mehrere Notenzeilen verteilen](#) auf Seite 474

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 91


Noten im Einfügen-Modus eingeben

Im Einfügen-Modus können Sie Noten vor bestehenden Noten in einer einzelnen Stimme eingeben, ohne diese zu löschen. So können Sie bestehende Noten vorwärts verschieben und gleichzeitig neue Noten an ihren vorherigen Positionen einfügen.

HINWEIS






- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.
 - Sie können Akkorde im Einfügen-Modus nur mit einem MIDI-Keyboard eingeben.
-

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus mit der Noteneingabe.
2. Aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **I**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .

Im Einfügen-Modus zeigt die Eingabemarke oben und unten jeweils Vs und umgekehrte Vs an. Gepunktete Linien werden in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf die die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde.



3. Klicken Sie auf den passenden Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus.
 4. Optional: Wenn der Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus auf **Stimme**  eingestellt ist, drücken Sie **V**, bis die gewünschte Stimme ausgewählt ist.
 5. Optional: Wenn der Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus auf **Spieler**  oder **Stimme**  eingestellt ist und Sie Noten im Einfügen-Modus in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 6. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
 7. Optional: Drücken Sie **I** erneut oder klicken Sie erneut auf **Einfügen** , um den Einfügen-Modus zu deaktivieren und zur normalen Noteneingabe zurückzukehren.
 8. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
-

ERGEBNIS

Noten werden an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingefügt, ohne vorhandene Noten an rhythmischen Positionen hinter der Eingabemarke zu überschreiben. Stattdessen werden vorhandene Noten hinter der Eingabemarke vorwärts zu den darauffolgenden rhythmischen Positionen verschoben.

Auf welche Stimmen und Notenzeilen sich der Einfügen-Modus auswirkt, hängt vom Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ab.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 460

[Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ändern](#) auf Seite 461

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 258

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 224

Noten für ungestimmte Perkussion eingeben

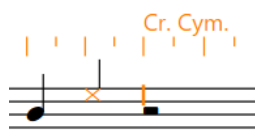
Sie können Noten für einzelne ungestimmte Perkussionsinstrumente und für alle Perkussionsinstrumente in Perkussions-Kits mit beliebiger Darstellungsart eingeben. Dies schließt auch die Auswahl von Spielanweisungs-spezifischen Notenköpfen für einzelne Instrumente mit ein.

Bei der Eingabe von Noten in Perkussions-Kits ist die Eingabemarke kleiner, als wenn Sie Noten in Notenzeilen von gestimmten Instrumenten oder einzelnen Perkussionsinstrumenten 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 dann in Stimmen mit Strichnotation einfügen, wenn Sie die Darstellungsart als Notenzeile mit fünf Linien verwenden.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.



Noten werden für Instrumente mit Darstellung als Notenzeile mit fünf Linien eingegeben

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie zusätzliche Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe für Perkussionsinstrumente verwenden möchten, haben Sie diese Anweisungen im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** für jedes Instrument festgelegt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile des ungestimmten Perkussionsinstruments/-Kits an der rhythmischen Position aus, wo Sie Noten eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-N**.

HINWEIS

Sie können auch die **Eingabetaste** drücken; wenn Sie jedoch ein Notationselement wie zum Beispiel eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

- Wählen Sie eine Note oder Pause in der Notenzeile aus, in der Sie mit der Noteneingabe beginnen möchten, und klicken Sie auf **Noteneingabe beginnen**  im Noten-Werkzeugfeld.
 - Doppelklicken Sie auf die Notenzeile, in die Sie Noten eingeben möchten.
3. Optional: Wenn Sie Noten in Perkussions-Kits eingeben, verschieben Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten nach oben/unten zu anderen Instrumenten:
- Um sie aufwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um sie abwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**.
4. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:
- Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
5. Wählen Sie eine für das derzeit von der Eingabemarke ausgewählte Instrument passende Spielanweisung aus, bevor Sie Noten eingeben.
- Um aufwärts durch die Spielanweisungen zu navigieren, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um abwärts durch die Spielanweisungen zu navigieren, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 - 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:
- Jede Darstellungsart für Kits/Einzelne Instrumente: Drücken Sie **Z**, um Noten für das Instrument und die Spielanweisung einzugeben, die über dem rhythmischen Raster angezeigt werden.
 - Jede Darstellungsart für Kits/Einzelne Instrumente: Klicken Sie auf die Notenzeilenposition und die rhythmischen Positionen, wo Sie Noten eingeben möchten.
 - 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.
 - Rasterdarstellung und Darstellung als einzeilige Instrumente/Einzelne 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.

7. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts, ohne Noten einzugeben:
- Drücken Sie **Leertaste**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

8. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
-

ERGEBNIS

Noten werden mit dem ausgewählten Wert an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingegeben und standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. Wenn Sie Spielanweisungen ausgewählt haben, werden ihre Notenköpfe gemäß der Einstellung im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** für das entsprechende Instrument und die entsprechende Spielanweisung dargestellt, oder im Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** ausschließlich für Darstellungen als fünfzeiliges Notensystem.

Wenn Sie Punktierungen oder Artikulationen ausgewählt haben, werden Noten weiterhin mit ihnen eingegeben, bis Sie die jeweilige Option deaktivieren.

In Dorico Elements werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der vorliegenden Taktart notiert und verbalkt. Dazu gehört gegebenenfalls auch die Anzeige von Noten als Haltebogenketten.

Wenn Sie die Eingabemarke vorwärts bewegen, ohne Noten einzugeben, füllt Dorico Elements die Lücken zwischen Noten mit impliziten Pausen vom erforderlichen Wert.

TIPP

In den **Partie-Optionen** können Sie die Standardeinstellungen für Balken-, Noten- und Pausengruppierung ändern. Sie können auch benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1379

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1380

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1387

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1387

- [Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1388
- [Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1390
- [Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 230
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 815
- [Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733
- [Pausen löschen](#) auf Seite 1233
- [Noten eingeben](#) auf Seite 226

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** der **Programmeinstellungen** finden Sie Optionen für die Noteneingabe für Perkussionsinstrumente.

Es gibt eine Reihe von Optionen für die Noteneingabe in fünfzeilige Notenzeilen und eine andere für die Eingabe in Raster und einzelne Instrumente.

Die Hauptauswahl beeinflusst die Eingabe über MIDI-Keyboards und Computertastaturen.

Percussion-Map verwenden

Eine Percussion-Map legt fest, welche MIDI-Noten welchen Sound für einen bestimmten Patch in einer Sound-Bibliothek 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 empfehlen wir Ihnen, die Option **Notenzeilenposition verwenden** für die Perkussionseingabe einzustellen. **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 60

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 244

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1390

Standard-Notenauswahl bei der Noteneingabe für Perkussions-Kits

Bei der Noteneingabe 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 F-Position (Linie oder leerer Bereich) 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.

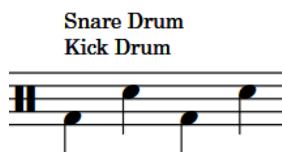
Wenn man aber Noten für Perkussions-Kits eingibt, wählt Dorico Elements die Notenzeilenposition der Note mit derselben Halsrichtung wie die letzte eingegebene Note und nicht die Notenzeilenposition, die der derzeitigen Position der Eingabemarke am nächsten ist. Dies erleichtert die Eingabe von Notenmustern, die üblicherweise in Perkussions-Kits verwendet werden.

So ist es zum Beispiel üblich, Kick- und Snaresdrumnoten auf einem normalen Schlagzeug einzugeben. Die Kickdrum ist in der unteren Position, die Snaresdrum 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 Snaresdrum 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 Snaresdrum eingefügt werden, auch wenn die oberste Zeile nach der Eingabe einer Snaresdrumnote 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 gemäß der Position von Noten in der Notenzeile, wenn nur eine Stimme in der Notenzeile Noten enthält. Dies geschieht unabhängig von ihrer Stimme.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1032

Noten in Tabulaturen eingeben

Sie können Noten in Tabulaturen auf dieselbe Weise wie normale Noten direkt eingeben. Wenn Sie Noten in eine Tabulatur eingeben, ist die Eingabemarke kleiner als bei der Eingabe von Noten in Standardnotenzeilen mit fünf Linien und verhält sich so, als wäre die Akkordeingabe immer aktiv. Das bedeutet, dass Sie die Eingabemarke manuell vorwärts bewegen müssen, um Noten an anderen rhythmischen Positionen einzugeben.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.


Wenn Sie Noten in Tabulatur eingeben und dabei die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben, müssen Sie Notenwerte auswählen, indem Sie im Noten-Bereich auf sie klicken.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Tabulatur an der rhythmischen Position aus, wo Sie Noten eingeben möchten.

HINWEIS

Wenn im aktuellen Layout sowohl Notenzeilen als auch Tabulatur angezeigt werden, müssen Sie ein Element in der Notenzeile auswählen und dann, nach Beginn der Noteneingabe, die Eingabemarke in die Tabulatur verschieben.

2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:
 - Um den nächsthöheren Notenwert auszuwählen, drücken Sie **?**.
 - Um den nächstniedrigeren Notenwert auszuwählen, drücken Sie **B**.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.

- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Griffbrett-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
4. Geben Sie die gewünschte Tonhöhe für die aktuelle Saite auf eine der folgenden Arten ein:
- Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur oder auf Ihrem Ziffernblock die Ziffer, die der gewünschten Bundnummer entspricht. Drücken Sie zum Beispiel **6** für Bund 6. Für Bundnummern 10 und höher drücken Sie schnell hintereinander zwei Zifferntasten.
 - Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Computertastatur.

HINWEIS

Wenn Sie Buchstaben verwenden, wählt Dorico Elements automatisch die Oktave, die auf der jeweiligen Saite dem Sattel am nächsten ist.

- Klicken Sie im Griffbrett-Bereich auf die entsprechende Saiten- und Bundposition.
 - Spielen Sie die Note auf einem MIDI-Keyboard.
5. Verschieben Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten nach oben/unten, um Noten auf unterschiedlichen Saiten an derselben rhythmischen Position einzugeben:
- Um sie aufwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um sie abwärts zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**.
6. Verschieben Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten an andere rhythmische Positionen:
- Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu verschieben.
 - Um die Eingabemarke entsprechend dem aktuell ausgewählten Notenwert weiterzubewegen, drücken Sie die **Leertaste** oder klicken Sie in der Werkzeugzeile des Griffbrett-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke in den nächsten/vorigen Takt zu verschieben.
-

ERGEBNIS

Noten werden an der Position der Eingabemarke mit dem ausgewählten Notenwert auf der durch die Eingabemarke vorgegebenen Saite eingegeben und standardmäßig während der Eingabe wiedergegeben. An der Position der Eingabemarke werden weiter Noten eingegeben, bis Sie die Eingabemarke manuell weiterbewegen. Dabei werden eventuell zuvor auf der jeweiligen Saite eingegebene Noten gelöscht. Wenn Sie versuchen, eine Note einzugeben, die auf der aktuellen Saite nicht gespielt werden kann, wird diese Note zusätzlich zu vorhandenen Noten auf der nächsten verfügbaren Saite eingegeben.

Wenn Sie zwei oder mehr Noten auf derselben Saite an derselben rhythmischen Position eingegeben haben, werden sie in der Tabulatur nebeneinander angezeigt und grün eingefärbt. Entsprechend werden, wenn Sie Akkorde mit einem MIDI-Keyboard in Tabulatur eingeben und zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer festlegen, alle Noten im Akkord derselben Saite zugeordnet. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und ihre Saitenzuordnung ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 224

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Tabulatur](#) auf Seite 1290

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1291

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1293

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 230

Vorzeichen eingeben

Sie können Vorzeichen bei der Noteneingabe und durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben. Außerdem können Sie die Vorzeichen vorhandener Noten ändern.

HINWEIS

- Vorzeichen, die Teil der vorliegenden 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 \flat** 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.
- Die folgenden Schritte beschreiben die Auswahl von Vorzeichen vor der Eingabe von Noten. Sie können diese Einstellung jedoch auch ändern, wenn Sie Vorzeichen lieber nach der Eingabe von Noten festlegen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie die vorhandenen Noten aus, zu denen Sie Vorzeichen hinzufügen möchten bzw. deren Vorzeichen Sie ändern möchten.
2. Auf eine der folgenden Arten können Sie das Vorzeichen, das Sie eingeben möchten, auswählen:
 - Um ein Be-Vorzeichen hinzuzufügen, drücken Sie **B**.
 - Um ein Kreuz-Vorzeichen hinzuzufügen, drücken Sie **?**.
 - Um ein Auflösungszeichen hinzuzufügen, drücken Sie **0**.
 - 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 weitere Vorzeichen wie Doppelkreuze/-Bes oder mikrotonale Vorzeichen.

3. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die gewünschte Note mit dem ausgewählten Vorzeichen ein.

ERGEBNIS

Das Vorzeichen wird zu den ausgewählten vorhandenen Noten hinzugefügt. Wenn Sie vorhandene Noten mit abweichenden Vorzeichen ausgewählt haben, werden diese in das Vorzeichen geändert, das Sie ausgewählt haben.

Während der Noteneingabe wird das ausgewählte Vorzeichen nur für die nächste Note eingefügt, die Sie eingeben. Sie müssen das Vorzeichen für jede folgende Note neu auswählen.

HINWEIS

- Aufgrund der Standardregel für die Vorzeichendauer in Dorico Elements werden nachfolgende Vorzeichen für dieselbe Note im selben Register nicht im selben Takt angezeigt.
 - Wenn Sie Noten mit einem MIDI-Gerät eingeben, zeigt Dorico Elements bei Bedarf automatisch ein Vorzeichen an. Dabei wählt es je nach Tonart und Kontext entweder ein Kreuz, ein Be oder ein Auflösungszeichen. Sie können Noten später umdeuten, so dass sie als ihre enharmonischen Äquivalente mit anderen Vorzeichen angezeigt werden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Vorzeichen](#) auf Seite 769

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 234

[Noten umdeuten](#) auf Seite 482

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

[Größe von Vorzeichen ändern](#) auf Seite 772

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 777

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.






Pausen eingeben

Dorico Elements zeigt Pausen automatisch passend in den Lücken zwischen den eingegebenen Noten an. Sie können Pausen jedoch auch manuell einfügen, zum Beispiel um Fermaten an bestimmten Zählzeiten für Spieler anzuzeigen, die keine Noten im jeweiligen Takt haben.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Auswahl des Notenwerts vor der Eingabe von Pausen. Sie können Pausen jedoch auch eingeben, wenn **Tonhöhe vor Notenwert** aktiv ist. In diesem Fall müssen Sie Schritt 7 nicht ausführen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie Pausen eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Optional: Wenn Sie Pausen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
4. Beginnen Sie die Pauseneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **,**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Pausen** .
5. Aktivieren Sie **Notenwert erzwingen** auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **O**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert erzwingen** .
6. Wählen Sie den gewünschten Pausenwert aus.
7. Geben Sie Pausen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie **Z**, oder einen der Buchstaben von **A** bis **G**.
 - Klicken Sie in der Notenzeile auf die rhythmische Position der Pause, die Sie eingeben möchten.
Bei der Eingabe mit der Maus erscheint die Voransicht einer Pause, um anzuzeigen, wo die Pause eingegeben wird.
 - Spielen Sie Noten auf einem MIDI-Keyboard.
8. Optional: Drücken Sie erneut **,** oder klicken Sie erneut auf **Pausen** , um die Pauseneingabe zu beenden.
9. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

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 1228
- [Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1229
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 204
- [Eingabemarke](#) auf Seite 219
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 266
- [Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 269
- [Noten eingeben](#) auf Seite 226



[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 230

Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben

Wenn Sie Noten in mehrere Stimmen eingeben, werden Pausen normalerweise automatisch dort erstellt, wo es zu Pausen in der sekundären Stimme kommt. Wenn die sekundären Stimmen jedoch in streng kontrapunktischer Musik mit expliziten Taktpausen beginnen sollen, können Sie eine Taktpause in diese Stimmen eingeben.

Bei Noten in einer einzelnen Stimme müssen Sie keine Taktpausen einfügen, da sie automatisch in jedem neuen Takt angezeigt werden, wenn Sie die Eingabemarke fortbewegen. Sie können Taktpausen auch für jedes Layout unabhängig in allen leeren Takten anzeigen/ausblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus mit der 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. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
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.
7. Optional: Wenn Sie Taktpausen für die ausgewählte Stimme in mehreren Takten anzeigen möchten, wiederholen Sie Schritte 3 bis 6 so oft wie nötig.

TIPP

Wenn in Ihren Partie-Optionen festgelegt ist, dass Taktpausen in zusätzlichen Stimmen angezeigt werden, werden Taktpausen in alle folgenden Takte für die ausgewählte Stimme übernommen, nachdem Sie eine Taktpause eingegeben haben.

ERGEBNIS

Taktpausen werden an der Position der Eingabemarke in die ausgewählte Stimme eingegeben. Wenn sich die Eingabemarke in einem 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 Noteneingabe Taktpausen einzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte](#) auf Seite 787

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 309

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1235
[Taktpausen in zusätzlichen Stimmen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1235
[Partie-Optionen für Pausen](#) auf Seite 1231
[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237
[Eingabemarke](#) auf Seite 219

Haltebögen eingeben

Sie können Haltebögen manuell eingeben, um zwei Noten mit derselben Tonhöhe zu verbinden. Dies ist sowohl während der Noteneingabe als auch durch Verbinden zweier vorhandener Noten mit einem Haltebogen möglich. Sie können vorhandene Noten in verschiedenen Stimmen oder in unterschiedlichen Notenzeilen, die zum selben Instrument gehören, oder Noten, die nicht rhythmisch aneinander angrenzen, durch Haltebögen verbinden.

Dies ist z. B. sinnvoll, wenn Sie eine Melodie auf mehrere Stimmen aufteilen, um Durchgangsnoten 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.

TIPP

Dorico Elements erstellt automatisch Haltebögen entsprechend den Notenwerten im jeweiligen Metrum. 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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie die Notenwerte von vorhandenen Noten beibehalten möchten, haben Sie diese Notenwerte erzwungen. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Unterteilungen innerhalb einer Haltebogenkette angeben möchten, die vom vorliegenden Metrum abweichen.

Außerdem empfehlen wir Ihnen, Haltebögen ab der ersten Note in der Haltebogenkette zu beginnen, da Haltebögen zu einzelnen Noten werden, deren Einstellungen (einschließlich erzwungenen Notenwerten) von der ersten Note übernommen werden.


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. Wenn Sie einen Haltebogen zwischen zwei bestimmten Noten oder zwischen einem Vorschlag und einer normalen Note eingeben möchten, wählen Sie diese beiden Noten aus.

HINWEIS

Die beiden Noten müssen dieselbe Tonhöhe haben, können sich aber in verschiedenen Stimmen oder in verschiedenen, zu demselben Instrument gehörenden Notenzeilen befinden.

2. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die Note ein, auf der der Haltebogen beginnen soll.
3. Geben Sie auf eine der folgenden Arten einen Haltebogen ein:

- Drücken Sie **T**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Haltebogen** .
4. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die Note ein, auf der der Haltebogen enden soll.

HINWEIS

Die zweite Note muss dieselbe Tonhöhe haben wie die erste Note.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden die beiden eingegebenen Noten durch einen Haltebogen verbunden.

Wenn Sie eine einzelne vorhandene Note ausgewählt haben, wird sie per Haltebogen mit der nächsten Note derselben Tonhöhe in derselben Stimme und Notenzeile verbunden. Wenn Sie zwei vorhandene Noten ausgewählt haben, werden sie durch einen Haltebogen verbunden, sofern sie dieselbe Tonhöhe haben und zum selben Instrument gehören.

HINWEIS

- Bei der Noteneingabe bindet Dorico Elements die erste Note, die Sie nach Eingabe des Haltebogens eingeben, an die vorige Note mit derselben Tonhöhe in derselben Stimme und Notenzeile, selbst wenn zwischen ihnen andere Noten mit anderen Tonhöhen liegen.
 - Je nach der vorliegenden Taktart, der Position des Anfangs der Note im Takt und den Einstellungen, die Sie auf der **Notengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** vorgenommen haben, 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 übergehen und den notierten Rhythmus erzwingen, indem Sie die Notenwerte festlegen. Dorico Elements notiert die von Ihnen eingegebenen Noten dann mit den festgelegten rhythmischen Längen, solange sie in den Takt passen.
-

BEISPIEL



Haltebögen zwischen angrenzenden Noten



Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten



Haltebögen zwischen Vorschlägen und normalen Noten

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten eingeben](#) auf Seite 226
- [Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 269
- [Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Haltebögen](#) auf Seite 1325
- [Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 1326
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 815







Vorschläge eingeben

Vorschläge werden genau wie normale Noten eingegeben und können jede Art von rhythmischen Rasterwert, Vorzeichen und Artikulation haben.

HINWEIS


- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.
 - Sie können keine Punktierungen zu Vorschlägen hinzufügen.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Vorschläge eingeben möchten.
 2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
 3. Optional: Wenn Sie Vorschläge in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 4. Beginnen Sie die Vorschlagseingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **-**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** .
 5. Drücken Sie die Nummer für den gewünschten Notenwert. Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelvorschläge.
 6. Optional: Wechseln Sie auf eine der folgenden Arten zwischen der Eingabe von durchgestrichenen und nicht durchgestrichenen Vorschlägen:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste--**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** , halten Sie die Option gedrückt und klicken Sie dann auf **Durchgestrichene Vorschläge**  oder **Nicht durchgestrichene Vorschläge** .
- Im Noten-Werkzeugfeld wird **Vorschläge**  aktualisiert, um die derzeitige Art von Vorschlägen anzuzeigen.
7. Geben Sie die gewünschten Vorschläge ein.

TIPP

Es gibt keine maximale Anzahl von Vorschlägen, die an derselben rhythmischen Position eingegeben werden können.

8. Drücken Sie **-** erneut oder klicken Sie erneut auf **Vorschläge** , 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.

TIPP

- Sie können die Vorschlagsart auch nach der Eingabe ändern.
 - Durchgestrichene und nicht durchgestrichene Vorschläge werden bei der Wiedergabe unterschiedlich behandelt.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Vorschläge](#) auf Seite 964
- [Vorschläge bei der Wiedergabe](#) auf Seite 971
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 204
- [Klavatur-Bereich](#) auf Seite 211
- [Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
- [Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214
- [Eingabemarke](#) auf Seite 219
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224
- [Noten eingeben](#) auf Seite 226
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 266
- [Haltebögen eingeben](#) auf Seite 255
- [Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 251
- [Artikulationen eingeben](#) auf Seite 278
- [Art von Vorschlägen ändern](#) auf Seite 968
- [Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 966
- [Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 967
- [Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 230

Akkorde eingeben


Sie können Akkorde während der Noteneingabe eingeben, wenn sowohl die Noteneingabe als auch die **Akkorde**-Option aktiviert sind. Sie können Noten mit einer Computertastatur, der Maus, anhand von Bereichen in der unteren Zone oder durch Spielen von Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard eingeben.


HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.

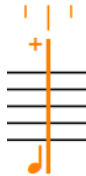
Wenn Sie beim Eingeben von Akkorden zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer eingeben möchten, müssen Sie Ihre Computertastatur oder ein MIDI-Keyboard verwenden und Schritt 6 vor Schritt 5 ausführen.
 - Sie können Akkorde im Einfügen-Modus nur mit einem MIDI-Keyboard eingeben.
 - Wenn Sie den Klaviatur-Bereich, den Griffbrett-Bereich oder ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie Akkorde eingeben, ohne **Akkorde** zu aktivieren.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie Akkorde eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .


- Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Starten Sie die Akkordeingabe auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **Q**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Akkorde** .

Bei der Akkordeingabe wird ein Pluszeichen über der Eingabemarke angezeigt. Dieses ermöglicht Ihnen, mehrere Noten an der Position der Eingabemarke einzugeben.




4. Optional: Wenn Sie Akkorde in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
5. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Notenwert auswählen:
- Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
6. 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-Alt-Taste (Windows) oder Strg-Taste (macOS)** und den Buchstaben für den Notennamen drücken, zum Beispiel **Strg-Taste-Alt-Taste-A (Windows) oder Strg-Taste-A (macOS)**.

- 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 im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich die gewünschten Noten.
 - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
7. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten vorwärts, um Akkorde an anderen rhythmischen Positionen einzugeben:
- Drücken Sie **Leertaste**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

Bei der Akkordeingabe werden Noten an derselben rhythmischen Position und jeweils über der vorherigen Note eingegeben, bis Sie die Eingabemarke manuell weiterbewegen.

TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

8. Drücken Sie **Q** oder klicken Sie erneut auf **Akkorde** , um die Akkordeingabe zu beenden.
9. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .

ERGEBNIS

Mehrere Noten werden an der Position der Eingabemarke eingefügt.

- Wenn Sie Tonhöhen per Mausklick 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 entweder mit einem einzelnen oder einem getrennten Hals angezeigt, je nach den Einstellungen, die Sie auf der **Vorzeichen**-Seite in den **Partie-Optionen** festgelegt haben.
- Wenn Sie Akkorde mit einem MIDI-Keyboard in Tabulatur eingeben und zuerst die Tonhöhe und dann die Dauer festlegen, werden alle Noten im Akkord derselben Saite zugeordnet. In solchen Fällen werden die Noten in der Tabulaturdarstellung nebeneinander angezeigt und grün eingefärbt. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und Ihre eigene Saitenzuordnung vornehmen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 204
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
- [Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
- [Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214
- [Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 229
- [Eingabemarke](#) auf Seite 219
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 224
- [Alterierte Primen](#) auf Seite 775
- [Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 230
- [Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 234

Akkordmodus

Im Akkordmodus ändert sich die Art und Weise, wie Noten eingegeben werden und wie sich Bearbeitungen, die Sie außerhalb der Noteneingabe machen, auf die Noten auswirken. Wenn der Akkordmodus aktiviert ist, können Noten einander überlappen oder aufeinander gestapelt werden, so dass Akkorde entstehen. Vorhandene Noten werden durch die Eingabe von neuen Noten also nicht überschrieben. Während der Akkordeingabe wird die Eingabemarke nicht automatisch verschoben.

Bearbeitungen außerhalb der Akkordeingabe, auf die sich der Akkordmodus auswirkt, sind unter anderem das Kopieren/Einfügen von Noten oder das Ändern des Notenwerts. Wenn Sie zum Beispiel bei aktiviertem Akkordmodus vier Noten kopieren und sie in eine Notenzeile einfügen, in der bereits Noten enthalten sind, werden die vorhandenen Noten nicht überschrieben, sondern mit den neuen Noten kombiniert, wodurch Akkorde entstehen.

- Sie können den Akkordmodus im Schreiben-Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie **Q** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Akkorde**  klicken.

HINWEIS

Sie können nicht den Einfügen-Modus und den Akkordmodus gleichzeitig aktiviert haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 465

[Noten auf mehrere Notenzeilen verteilen](#) auf Seite 474

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 267

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 235

Triolen und N-tolen eingeben


Sie können alle Arten von Triolen und N-tolen mit dem entsprechenden Einblendfeld eingeben. Triolen und N-tolen können Noten mit einem beliebigen Notenwert enthalten, zum Beispiel eine Viertelnote am Anfang einer Achtelnoten-Triole.

HINWEIS



Diese Schritte beschreiben die Eingabe von Noten mit der Standardeinstellung: Notenwert vor Tonhöhe. Sie können jedoch stattdessen auch die Tonhöhe vor dem Notenwert angeben.

Beim Eingeben von Triolen/N-tolen mit Tonhöhe vor Notenwert bestimmt Dorico Elements den Grundwert der Triole/N-tole entweder aufgrund der ersten Note, die Sie nach Festlegen der Triole/N-tole eingeben, oder aufgrund des in Ihrem N-tolen-Verhältnis enthaltenen Notenwerts.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie Triolen/N-tolen eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Optional: Wenn Sie Triolen/N-tolen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

4. Öffnen Sie das Triolen-/N-tolen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Ö**.
- Klicken und halten Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  und klicken Sie dann auf **x:y** .

Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico Elements automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.

5. Geben Sie die gewünschte N-tole als Verhältnis gefolgt von der Zählzeiteinheit in das Einblendfeld ein.

Geben Sie also zum Beispiel **3:2e** ein, um Achtelnoten-Triolen zu erstellen, oder **5:4x**, um Sechzehntelnoten-Quintolen zu erstellen.

HINWEIS

Wenn Sie die Zählzeiteinheit nicht festlegen, basiert die Triole/N-tole auf dem aktuell im Noten-Bereich ausgewählten Notenwert.

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

Die N-tole wird eingegeben.


7. 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.

8. Geben oder spielen Sie die gewünschten Tonhöhen ein.

Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico Elements automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.

9. Optional: Verschieben Sie auf eine der folgenden Arten die Eingabemarke, um an späteren rhythmischen Positionen weitere N-tolen mit demselben Verhältnis einzugeben:

- Drücken Sie **Leertaste**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

10. Beenden Sie die Eingabe von Triolen/N-tolen auf eine der folgenden Arten:


- Um wieder zur Eingabe normaler Noten überzugehen, drücken Sie **Umschalttaste-Ö** oder bewegen Sie die Eingabemarke mit den Pfeiltasten.
 - Um die Noteneingabe ganz zu beenden, drücken Sie die **Esc-Taste**.
-

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.

TIPP

Sie können Triolen/N-tolen auch eingeben, indem Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  klicken und halten und danach auf die gewünschte N-tole klicken.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1367
- [Eingebettete Triolen/N-tolen](#) auf Seite 1367
- [Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1369
- [Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1370
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 204
- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
- [Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
- [Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214
- [Eingabemarke](#) auf Seite 219
- [Noten eingeben](#) auf Seite 226
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224
- [Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 230

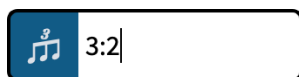
Einblendfeld für Triolen und N-tolen

Im Einblendfeld für Triolen und N-tolen können Sie Triolen/N-tolen mit beliebigen Verhältnissen und Notenwerten eingeben. 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.

Sie können das Einblendfeld für Triolen und N-tolen im Schreiben-Modus während der Noteneingabe oder bei ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie **Ö**.
- Klicken und halten Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  und klicken Sie dann auf **x:y** .
- 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

Wenn Sie Triolen/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-Ö**, 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 innerhalb der Zeitspanne von zwei Noten

3, 3:2, 3/2 oder **3 2**

Arten von Triolen und N-tolen	Eintrag im Einblendfeld
Triole, drei Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	3:4, 3/4 oder 3 4
Quartole, vier Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten	4:3, 4/3 oder 4 3
Quintole, fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von zwei Noten	5:2, 5/2 oder 5 2
Quintole, fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	5:4, 5/4 oder 5 4
Sextole, sechs Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	6:4, 6/4 oder 6 4
Septole, sieben Noten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	7:4, 7/4 oder 7 4
Nonole, neun Noten innerhalb der Zeitspanne von acht Noten	9:8, 9/8 oder 9 8
Duole, zwei Noten innerhalb der Zeitspanne von drei Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.	2:3, 2/3 oder 2 3
Quintole, fünf Noten innerhalb der Zeitspanne von sechs Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.	5:6, 5/6 oder 5 6
Quintole, fünf punktierte Viertelnoten innerhalb der Zeitspanne von vier Noten	5:4q., 5/4q., 5 4q. oder 5:4-6.

HINWEIS

Wenn Sie eine Zahl verwenden, um die Zählzeiteinheit festzulegen, müssen Sie das Triolen-/N-tolen-Verhältnis mit einer Leerstelle oder einem Bindestrich von der Zählzeiteinheit trennen.

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Triolen und N-tolen festzulegen.

HINWEIS

Wenn Sie in Ihrer Eingabe keine Zählzeiteinheit festlegen, hängt die Gesamtdauer der Triole/N-tole vom beim Öffnen des Einblendfelds ausgewählten Notenwert ab. Wenn zum Beispiel eine Viertelnote ausgewählt ist, wenn Sie eine Triole eingeben, wird die Triole zu drei Viertelnoten im Abstand von zwei Noten.

Triolen-/N-tolen-Zählzeiteinheiten

Triolen-/N-tolen-Zählzeiteinheit	Eintrag im Einblendfeld
64tel-Note	z oder 2
32tel-Note	y oder 3
16tel-Note	x oder 4
Achtelnote	e oder 5
Viertelnote	q oder 6
Halbe Note	h oder 7
Ganze Note	w oder 8
Doppelganze	2w oder 9
Punktierung	. (Punkt)

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1369

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 266

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 im Schreiben-Modus die Noten aus, zu denen Sie Noten hinzufügen möchten.
 2. Öffnen Sie das Notenwerkzeuge-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Notenwerkzeuge** .
 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 angegebenen Intervallen hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 497

Notenwerte

In Dorico Elements können Sie Notenwerte sowohl während der Eingabe als auch für vorhandene Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Noten und Pausen in Dorico](#) auf Seite 25

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

Noten-/Pausenwerte auswählen

Sie können verschiedene Werte für Noten/Pausen auswählen, sowohl für vorhandene Noten/Pausen als auch während der Noteneingabe.

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 auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem gewünschten Wert entspricht.
Drücken Sie z. B. **6** für Viertelnoten. Geben Sie kleinere Zahlen für kürzere Werte ein, zum Beispiel **5** für Achtelnoten oder **4** für Sechzehntelnoten. Geben Sie größere Zahlen für längere Werte ein, zum Beispiel **7** für halbe Noten.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den gewünschten Wert.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
3. Optional: Fügen Sie dem Wert auf eine der folgenden Arten Punktierungen hinzu:
 - Drücken Sie für eine einzelne Punktierung **.**
 - Drücken Sie für mehrere Punktierungen **Alt/Opt-Taste-.**, um durch die verschiedenen Optionen für die Anzahl von Punktierungen zu navigieren. Sie können bis zu vier Punktierungen angeben.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Punktierte Noten** , um die angezeigte Anzahl von Punktierungen hinzuzufügen.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Punktierte Noten**  und halten Sie die Option geklickt, um auf unterschiedliche Optionen für die Anzahl von Punktierungen zuzugreifen.

HINWEIS

Sie können keine Punktierungen zu Vorschlägen hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204
[Eingabemarke](#) auf Seite 219
[Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 28
[Noten eingeben](#) auf Seite 226

Notenwerte ändern

Sie können Notenwerte nach der Eingabe erhöhen oder verkürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Notenwert Sie ändern möchten.

HINWEIS

Wenn Sie eine Note bis zum Ende der aktuellen Auswahl verlängern möchten, wählen Sie sowohl diese Note als auch ein Element an der rhythmischen Position aus, bis zu der Sie die Note verlängern 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.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereichs auf den gewünschten Notenwert.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen.
 - Um einen Notenwert zu verdoppeln, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um einen Notenwert zu halbieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Notenwert um Rasterwert verlängern**.
 - Um Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Notenwert um Rasterwert verkürzen**.
 - Um einen Notenwert zu verdoppeln, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Doppelter Notenwert**.
 - Um einen Notenwert zu halbieren, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Halber Notenwert**.
 - Um Noten bis zur nächsten vorhandenen Note in ihrer Stimme zu verlängern, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Bis zur nächsten Note erweitern**.

HINWEIS

Dies gilt nicht für Vorschläge.

- Um eine einzelne Note bis zur rhythmischen Position am Ende der aktuellen Auswahl zu verlängern, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Bis zum Auswählende erweitern**.

- Um überlappende Noten in derselben Stimme so zu kürzen, dass sie einander nicht mehr überlappen, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Bis zur nächsten Note verkürzen**.
-

ERGEBNIS

Der Notenwert der ausgewählten Noten wird geändert. Dorico Elements notiert und verbalkt sie automatisch entsprechend ihren neuen Werten, der vorliegenden Taktart und ihrer Position im Takt.

Wenn Sie Noten verlängern, füllen ihre Notenwerte alle dazwischen liegenden Pausen aus. Durch das Verlängern von Noten bis zum Ende der aktuellen Auswahl werden dazwischen liegende Noten nicht gelöscht, sondern mit der verlängerten Note kombiniert, wobei gegebenenfalls Akkorde entstehen.

TIPP

Sie können Ihre eigenen Tastaturbefehle zuweisen, um Noten um bestimmte Notenwerte zu verlängern/verkürzen. Sie finden sie, indem Sie auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** nach **Notenwert kürzen um**, **Notenwert verlängern um** und **Erweitern auf** suchen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

Noten nach Notenwert trennen

Sie können Noten entweder nach einem bestimmten Notenwert, der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters oder dem Notenwert zwischen dem Beginn der Note und der Position der Eingabemarke trennen. So können Sie zum Beispiel eine lange Haltebogenkette in eine Abfolge von Achtelnoten aufgliedern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie trennen möchten.
 2. Trennen Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nach der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters aufzutrennen, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-U** oder wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Nach Auflösung des rhythmischen Rasters teilen**.
 - Um sie nach dem Notenwert zwischen dem Beginn der Note und der Eingabemarke zu trennen, aktivieren Sie die Eingabemarke, erweitern Sie sie über die gewünschten Notenzeilen, bewegen Sie die Eingabemarke an die gewünschte Position und drücken Sie **Alt/Opt-Taste-U**.
 - Um sie nach einem bestimmten Notenwert zu trennen, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Nach Notenwert teilen > [Notenwert]**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten bzw. die Noten, über die sich die Eingabemarke erstreckt, werden in mehrere kürzere Noten mit entsprechendem Notenwert aufgetrennt. Wenn sich die ursprünglichen Noten nicht genau in Vielfache des ausgewählten Notenwerts unterteilen lassen, wird die letzte Note gekürzt.

BEISPIEL



Eine Phrase mit langen Noten



Hals-aufwärts-Noten, die in Achtelnoten aufgetrennt wurden

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Eingabemarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 223

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 224

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Haltebögen löschen](#) auf Seite 1334

[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1335

Noten-/Pausenwerte erzwingen

In Dorico Elements werden Noten/Pausen je nach ihrer Position im Takt und der vorliegenden 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 Hemiolie 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 vorhandene Noten aus, deren Dauer Sie erzwingen möchten.

TIPP

Wenn Sie die Noten später durch Haltebögen verbinden möchten, empfehlen wir Ihnen, die Notenwerte aller Noten zu erzwingen, die Sie in die Haltebogenketten aufnehmen möchten.

- Optional: Wenn Sie Pausen mit erzwungener Dauer eingeben möchten, beginnen Sie auf eine der folgenden Arten mit der Pauseneingabe:
 - Drücken Sie **.**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Pausen** .
- Aktivieren Sie **Notenwert erzwingen** auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **O**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert erzwingen** .
- Wählen Sie den gewünschten Noten-/Pausenwert aus.

TIPP

Wenn Sie möchten, dass Haltebogenketten als einzelne Notenköpfe mit demselben Gesamt-Notenwert angezeigt werden, müssen Sie zuerst ihren Notenwert reduzieren und ihn dann in den gewünschten Notenwert ändern.

- 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.
 - Sie können auf der **Notengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** projektweit festlegen, wie Noten in verschiedenen Kontexten gruppiert werden.
-

BEISPIEL



Standardnotierung von Noten im 6/8-Takt



Noten in der Hals-abwärts-Stimme, die mit erzwungenen Notenwerten eingegeben werden

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1229
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 204
- [Eingabemarke](#) auf Seite 219
- [Noten eingeben](#) auf Seite 226
- [Pausen eingeben](#) auf Seite 252
- [Haltebögen eingeben](#) auf Seite 255
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 266
- [Notenwerte ändern](#) auf Seite 267
- [Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 815
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834
- [Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 835
- [Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 1231

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.

Dorico Elements transkribiert automatisch mehrere gleichzeitige Parts in separate Stimmen, etwa bei kontrapunktischer Klaviermusik. Je nach Ihren Einstellungen für MIDI-Aufnahme und Quantisierung kann Dorico Elements auch Bindebögen, Tremolos, Triller, Pedallinien, Triolen/N-tolen und Vorschläge erkennen.

Außerhalb der Noteneingabe verwendet Dorico Elements die Instrumenten-Sounds Ihrer letzten Auswahl für die Noten, die Sie auf Ihrem MIDI-Gerät spielen. Im Wiedergabe-Modus ist dies die Kopfzeile der letzten Spur, die Sie angeklickt haben, und im Schreiben-Modus die letzte Instrumenten-Notenzeile, in der Sie ein Element ausgewählt haben, die Noteneingabe begonnen haben oder in die Sie MIDI aufgenommen haben. Bei der Noteneingabe verwendet Dorico Elements immer die Instrumenten-Sounds des Instruments, für das Sie Noten aufnehmen.

TIPP

Sie können MIDI Thru auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** aktivieren/deaktivieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie beim Spielen auf Ihrem MIDI-Keyboard in Dorico Elements keine Sounds hören möchten.

Wenn Sie Noten auf Ihrem MIDI-Gerät spielen, verwendet Dorico Elements einen Algorithmus für die richtige enharmonische Schreibung dieser Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Optimierungen für die MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 275
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60
- [Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 99
- [MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 91
- [Stimmen](#) auf Seite 1402
- [Pedallinien](#) auf Seite 1120
- [Bindebögen](#) auf Seite 1240
- [Tremolos](#) auf Seite 1359
- [Triller](#) auf Seite 1052

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1367

[Vorschläge](#) auf Seite 964

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 angeschlossen, das Sie verwenden möchten.
- Sie haben die Quantisierungs- und Aufnahmeoptionen auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** für die Musik eingestellt, die Sie aufnehmen möchten.
- 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, aktivieren Sie den Akkordmodus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Q**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Akkorde** .
 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 Enter-Taste** 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 gemäß Ihrer Einspielung in Stimmen aufgenommen. Wenn Sie zum Beispiel Noten in rhythmischem Unisono gespielt haben, werden sie in einer einzelnen Stimme aufgenommen. Wenn Sie Noten mit unterschiedlicher Rhythmik gespielt haben, werden sie in separaten Stimmen aufgenommen, bis zu zwei Stimmen pro Notenzeile.

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 Quantisierungsoptionen, aber für die Wiedergabe wird die bei der Aufnahme festgelegte Dauer beibehalten.

WEITERE SCHRITTE

- Sollten die eingespielten Noten nicht wie gewünscht notiert werden, können Sie sie erneut quantisieren.
- Wenn Sie die gespielte Dauer nicht für die Wiedergabe beibehalten möchten, können Sie Wiedergabeabweichungen zurücksetzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 99

[Optimierungen für die MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 275

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 277

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 233

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 277

[Wiederholungen bei MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 274

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 966

[Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen](#) auf Seite 690

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60


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. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie nur Ideen ausprobieren wollten, aber hinterher entscheiden, dass Sie die Einspielung gern behalten würden.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Wiedergabe gestartet, während der Wiedergabe Noten auf einem MIDI-Gerät gespielt und dann die Wiedergabe gestoppt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Note oder eine Pause in der Notenzeile aus, in die 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. Rufen Sie die gespielten Noten auf eine der folgenden Arten ab:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-R**.
 - Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Rückwirkende Aufnahme** .

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 540

[Transport-Fenster](#) auf Seite 552

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 Hilfe von unterschiedlichen Quantisierungsoptionen neu quantisieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, 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 **Neu quantisieren** zu öffnen.
 3. Ändern Sie die Quantisierungsoptionen nach Bedarf.
 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 geändert. Dies hat keinen Einfluss auf ihre gespielte Dauer bei der Wiedergabe.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 99

[Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen](#) auf Seite 690

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

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.

- Auf der **Wiedergabe**-Seite in den **Programmeinstellungen** finden Sie Optionen, die sich auf die MIDI-Aufnahme auswirken.

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, die Quantisierungsoptionen zu ändern.
- Wenn Noten mit fehlenden oder falschen Notationselementen eingegeben werden, empfehlen wir Ihnen, die erkannten Notationselemente unter **Programmeinstellungen** > **Wiedergabe** > **Aufnahme** zu ändern.

HINWEIS

Die Notationseinstellungen in den **Programmeinstellungen** und den **MIDI-Importoptionen** sind miteinander verbunden.

- 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

[Quantisierungsoptionen](#) auf Seite 99

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 91

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 277

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 966

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60
[Pedallinien](#) auf Seite 1120
[Bindebögen](#) auf Seite 1240
[Tremolos](#) auf Seite 1359
[Triller](#) auf Seite 1052
[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1367
[Vorschläge](#) auf Seite 964

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 die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste 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, erst weit nach der jeweiligen Zählzeit angezeigt werden.

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 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:
 - Ziehen Sie in Windows-Systemen im Abschnitt **Audio-Puffergröße** den Schieberegler entweder auf eine andere Position oder aktivieren Sie **Benutzerdefiniert** und ändern Sie den Wert im Feld **Ausgewählte Puffergröße**.
 - Wählen Sie für macOS-Systeme eine Samplerate aus dem **Puffergröße**-Menü aus.
 5. Klicken Sie auf **OK (Windows)/Schließen** (macOS), 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 durch Ändern der Standardeinstellung bestimmen, ob Dorico Elements Haltepedal-Controller als Pedallinien interpretiert, wenn Sie MIDI aufnehmen und MIDI-Dateien importieren oder öffnen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste 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.

HINWEIS

Diese Optionen sind auch im Dialog **MIDI-Importoptionen** verfügbar, wobei Ihre Einstellungen in diesem Dialog mit **Programmeinstellungen** verknüpft werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 91

MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren

Dorico Elements akzeptiert standardmäßig MIDI-Eingaben von allen angeschlossenen MIDI-Geräten, einschließlich virtueller MIDI-Kabel und Inter-Application-Busse. Sie können MIDI-Geräte einzeln aktivieren/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 die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiedergabe**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Unterabschnitt **MIDI-Eingabegeräte** das Kontrollkästchen für alle MIDI-Eingabegeräte.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Notationselemente eingeben

Sie können viele Arten von Notationselementen eingeben, sowohl während der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten. In Dorico Elements ist »Notationselement« ein weit gefasster Begriff, der viele verschiedene Objekte abdeckt, darunter Artikulationen, Bindebögen, Dynamikanweisungen und vieles mehr.

In Dorico Elements können Sie die meisten Notationselemente über die Tastatur mit Hilfe von Einblendfeldern und über die Maus mit Hilfe von Bereichen eingeben.

Artikulationen eingeben

Sie können Noten mit Artikulationen während der Noteneingabe eingeben und Artikulationen zu bereits eingegebenen Noten hinzufügen.

HINWEIS

Die folgenden Schritte beschreiben die Auswahl von Artikulationen vor der Eingabe von Noten. Sie können diese Einstellung jedoch auch ändern, wenn Sie Artikulationen lieber nach der Eingabe von Noten festlegen möchten.

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. Optional: Wenn Sie Noten mit Artikulationen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Artikulationen, die Sie eingeben möchten, auswählen:
 - Drücken Sie die Tastaturbefehle für die gewünschten Artikulationen.
 - Klicken Sie im Notenbereich auf die gewünschten Artikulationen.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klavier-Bereichs auf die gewünschten Artikulationen.
 4. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die gewünschten Noten oder Akkorde mit den ausgewählten Artikulationen ein.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Artikulationen werden zu den ausgewählten Noten hinzugefügt. Sie 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.

Während der Noteneingabe 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.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen](#) auf Seite 781

[Noteneingabe](#) auf Seite 225

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Artikulationen kopieren und einfügen](#) auf Seite 782

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224


















[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

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: 	
Betont: 	
Unbetont: 	
Staccato: 	
Tenuto: 	
Staccatissimo:  oder 	
Tenuto und Staccato kombiniert: 	

Bindebögen eingeben

Sie können Bindebögen sowohl bei der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben. Sie können Bindebögen auch zu vorhandenen Noten in mehreren Notenzeilen gleichzeitig sowie zu Noten in unterschiedlichen Stimmen oder in unterschiedlichen, zum selben Instrument gehörenden Notenzeilen eingeben, zum Beispiel wenn Phrasen über beide Zeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten verlaufen.

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

- Wenn Sie nur eine einzelne Note auswählen, verbindet der Bindebogen diese automatisch mit der nächsten Note in derselben Stimme in der Zeile. Um Bindebögen zwischen Noten in unterschiedlichen Stimmen einzugeben, müssen Sie beide Noten auswählen, indem Sie zum Beispiel die erste Note auswählen und dann die zweite bei gehaltener **Strg-Taste/Befehlstaste** anklicken.
- Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie zwei vorhandene Noten in unterschiedlichen Notenzeilen auswählen, um Notenzeilen-übergreifende Bindebögen zu erstellen. Sie können jedoch keine Notenzeilen-übergreifenden Bindebögen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
- Sie können Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um gleichzeitig Bindebögen in diese Notenzeilen einzugeben.

2. Optional: Wenn Sie Noten und Bindebögen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Geben Sie auf eine der folgenden Arten einen Bindebogen ein:

- Drücken Sie **S**.
- Klicken Sie im Notenfeld auf **Bindebogen** .
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .

HINWEIS

Wenn Sie Bindebögen zu vorhandenen Noten hinzugefügt haben, hören Sie an dieser Stelle auf.

4. Geben Sie während der Noteneingabe die gewünschten Noten ein.

Der Bindebogen wird automatisch erweitert, auch wenn Pausen zwischen den eingegebenen Noten sind.

5. Beenden Sie den Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note während der Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-S**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .

ERGEBNIS


Während der Noteneingabe beginnen Bindebögen in allen Notenzeilen, die die Eingabemarke umfasst, an der aktuell ausgewählten Note und nicht an der Position der Eingabemarke.

Bindebögen werden automatisch erweitert, wenn Sie Noten eingeben, und enden auf der aktuell ausgewählten Note.

Wenn Sie Bindebögen zu bestehenden Noten hinzufügen, werden die ausgewählten Noten mit Bindebögen verbunden. Wenn Sie zum Beispiel zwei Noten auswählen, die zum selben Instrument gehören, und zwei Noten, die zu einem anderen gehören, werden zwei Bindebögen eingegeben, die die Noten in jeder ausgewählten Notenzeile verbinden. Wenn Sie Noten in verschiedenen Notenzeilen ausgewählt haben, die zum selben Instrument gehören, wird ein Notenzeilen-übergreifender Bindebogen eingegeben.

Bindebögen werden entweder über oder unter den Noten platziert, je nach der Halsrichtung der Noten innerhalb der Auswahl.

TIPP

Wenn nichts ausgewählt ist, können Sie auch auf **Bindebogen**  in der Werkzeugzeile des Notenbereichs oder Klaviatur-Bereichs klicken und dann durch Klicken und Ziehen einen Bindebogen eingeben und die gewünschte Länge festlegen.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.
- Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Bindebögen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Bindebögen](#) auf Seite 1240

[Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1253

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1267

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1252

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1251

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

Fingersätze eingeben

Mit dem Fingersätze-Einblendfeld können Sie Fingersätze für bestehende Noten eingeben, sowohl während der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten.

HINWEIS

- Sie können Fingersätze nur an einer rhythmischen Position auf einmal zu Noten hinzufügen. Außerdem können Sie nur so viele Fingersätze eingeben, wie es Noten an der jeweiligen rhythmischen Position gibt. 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.
- Wenn Sie Noten in mehreren Stimmen auswählen, werden Fingersätze nur in die oberste Stimme eingegeben.

- 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 eine vorhandene Note in einer einzelnen Notenzeile aus, zu der Sie einen Fingersatz hinzufügen möchten.

Wenn Sie zu allen Noten in einem Akkord Fingersätze hinzufügen möchten, wählen Sie alle Noten in diesem Akkord aus.

2. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.

3. Öffnen Sie das Fingersätze-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-F**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Fingersatz** .

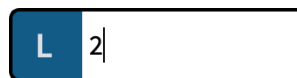
4. Optional: Wenn Sie Fingersätze für Instrumente mit Bündeln eingeben, können Sie die Hand auf eine der folgenden Arten ändern:

- Um zur rechten Hand zu wechseln, drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**.
- Um zur linken Hand zu wechseln, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.

Das Einblendfeld-Symbol zeigt immer die aktuelle Hand an.



Fingersätze-Einblendfeld bei der Eingabe von Fingersätzen für die rechte Hand



Fingersätze-Einblendfeld bei der Eingabe von Fingersätzen für die linke Hand

5. 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.
- **p** für einen Fingersatz für den Daumen der rechten Hand oder **t** für einen Fingersatz für den Daumen der linken Hand.
- **2/** für einen Fingersatz mit einer Angabe zum Verschieben.

6. Optional: Wenn Sie Fingersätze zu vorhandenen Noten hinzufügen, können Sie das Einblendfeld auf eine der folgenden Arten verschieben:

- Um das Einblendfeld zur nächsten Note/zum nächsten Akkord in der aktuellen Stimme zu verschieben, drücken Sie die **Leertaste**.
- Um das Einblendfeld zurück zur vorigen Note/zum vorigen Akkord in der aktuellen Stimme zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste-Leertaste**.
- Um das Einblendfeld zur ersten Note/zum ersten Akkord der aktuellen Stimme im nächsten Takt zu verschieben, drücken Sie die **Tab-Taste**.
- Um das Einblendfeld zurück zur ersten Note/zum ersten Akkord im vorigen Takt der aktuellen Stimme zu verschieben, drücken Sie **Umschalttaste-Tab-Taste**.

- Um den Positionszeiger und das Einblendfeld nach rechts/links und zur nächsten/vorigen Note bzw. zum nächsten/vorigen Fingersatz in der aktuellen Stimme zu verschieben, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Pfeil-nach-links-Taste**.

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

ERGEBNIS

Fingersätze werden an den gewählten Noten eingegeben, auch bei der Noteneingabe. Das Einblendfeld navigiert durch Noten in der Stimme, die von der Eingabemarke vorgegeben wird bzw. in der von Ihnen zu Beginn ausgewählten Stimme.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze](#) auf Seite 936

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 938



[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 954

[Fingersätze löschen](#) auf Seite 944

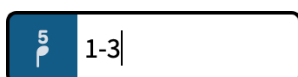
Fingersätze-Einblendfeld

Die folgenden Tabellen enthalten Beispiele dafür, was Sie in das Fingersätze-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Fingersatzarten einzugeben. Das Fingersätze-Einblendfeld verhält sich für Instrumente mit Bünden anders als für andere Instrumente, weswegen es eine separate Tabelle für Fingersätze für Instrumente mit Bünden gibt.

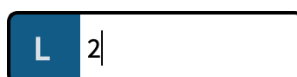
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Fingersätze auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-F**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Fingersatz** .
- Wählen Sie **Schreiben > Fingersätze erzeugen**.

Beim Eingeben von Fingersätzen für Instrumente ohne Bünden entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von Fingersätzen für Instrumente mit Bünden zeigt das Symbol links vom Einblendfeld an, ob Sie Fingersätze für die linke oder für die rechte Hand eingeben.



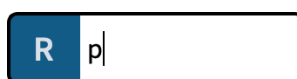
Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen Fingersatz für ein Instrument ohne Bünden



Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen linkshändigen Fingersatz für ein Instrument mit Bünden



Der **Fingersatz**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld



Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen rechtshändigen Fingersatz für ein Instrument mit Bünden

Bundlose Instrumente

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 (Instrumente ohne Bünde)	L2, G2, S5, I2 oder H2
Fingersätze für die rechte Hand (Instrumente ohne Bünde)	R5, D5 oder M5
Angabe für Daumen (Instrumente ohne Bünde)	T
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
Fingersatz-Verschiebungsangabe (Saiteninstrumente)	2/

Instrumente mit Bündeln

Fingersatzart	Beispiele für Einträge im Einblendfeld
Fingersätze für die linke Hand	0, 1, 2, 3, 4, 5
Daumen der linken Hand	t
Fingersätze für die rechte Hand	1, 2, 3, 4, 5 p, i, m, a, e
Daumen der rechten Hand	p, t oder 1
Kleiner Finger der rechten Hand	e, x, c, o oder 5

Diese Listen erheben keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es viele mögliche Fingersätze gibt. Sie sollen 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

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Fingersätze](#) auf Seite 936

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 938

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 954

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 978

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 oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-K**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tonarten** .
- 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



[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Tonarten](#) auf Seite 978

[Arten von Tonarten](#) auf Seite 979

Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen

Im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen können Sie übliche Tonarten erstellen und eingeben. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste-9** drücken.

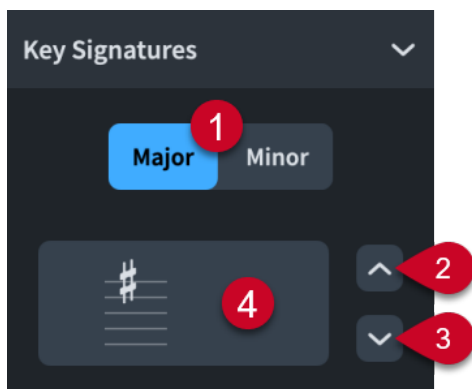
Der Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen enthält die folgenden Abschnitte:

In dieser Partie verwendet

Enthält alle derzeit in der Partie verwendeten Tonarten.

Tonarten

Hier können Sie Tonarten erstellen.



Der **Tonarten**-Abschnitt enthält Folgendes:

1 Dur/Moll

Hiermit können Sie auswählen, ob Ihre Tonart **Dur** oder **Moll** ist.

2 Mehr Kreuze/Weniger Bes

Jedes Mal, wenn Sie klicken, fügen Sie der Tonart ein Kreuz hinzu oder löschen ein Be aus der Tonart.

3 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 Sie auf diesen Schalter klicken, wird die angezeigte Tonart eingegeben. Wenn im Projekt zu dem Zeitpunkt nichts ausgewählt ist, wird die Tonart im Mauszeiger geladen.

Vorzeichen

Enthält alle Vorzeichen, die im derzeit ausgewählten tonalen System verfügbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Tonarten](#) auf Seite 978

[Tonale Systeme](#) auf Seite 985



Tonarten mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Tonarten mit dem Tonarten-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Tonarten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

Es ist nicht nötig, für transponierende Instrumente unterschiedliche Tonarten einzugeben, da Dorico Elements automatisch die geeigneten Tonarten für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts anzeigt.

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 eine Tonart eingeben möchten. Wenn Sie eine Tonart in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
2. Optional: Wenn Sie Tonarten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Öffnen Sie das Tonarten-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-K**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tonarten** .
4. Geben Sie die gewünschte Tonart in das Einblendfeld ein.
Zum Beispiel können Sie eingeben:
 - **G** oder **1s** für G-Dur.
 - **g** für G-Moll.
 - **open** für eine atonale Tonart.
5. 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 eine Tonart nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Tonarten an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese in der Mitte eines Taktes befindet. Es empfiehlt sich jedoch, Tonartänderungen an Taktstrichen einzugeben.

Wenn Sie Tonarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie eine vorhandene Tonart ausgewählt haben, ersetzt die neue Tonart direkt die bestehende.

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.

Tonarten ohne Vorzeichen, so wie A-Moll oder offene Tonarten, werden durch Hinweise angezeigt.

HINWEIS

Eine einzelne Tonart in einer einzelnen Notenzeile eignet sich nicht zum Transponieren von Instrumenten. Die Transposition von Noten und Tonarten erfolgt bei der Transposition von Instrumenten automatisch.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonarten-Einblendfeld](#) auf Seite 285

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 252

[Tonarten](#) auf Seite 978

- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469
- [Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141
- [Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 482
- [Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477
- [Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 478
- [Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 494
- [Hinweise](#) auf Seite 457



Tonarten mit dem Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen eingeben

Sie können Tonarten mit dem Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Tonarten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
- Es ist nicht nötig, für transponierende Instrumente unterschiedliche Tonarten einzugeben, da Dorico Elements automatisch die geeigneten Tonarten für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts anzeigt.

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 eine Tonart eingeben möchten. Wenn Sie eine Tonart in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann 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/Opt-Taste** im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen darauf.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Tonarten an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese in der Mitte eines Taktes befindet. Es empfiehlt sich jedoch, Tonartänderungen an Taktstrichen einzugeben.

Wenn Sie Tonarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem

vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie eine vorhandene Tonart ausgewählt haben, ersetzt die neue Tonart direkt die bestehende.

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.

Tonarten ohne Vorzeichen, so wie A-Moll oder offene Tonarten, werden durch Hinweise angezeigt.

HINWEIS

Eine einzelne Tonart in einer einzelnen Notenzeile eignet sich nicht zum Transponieren von Instrumenten. Die Transposition von Noten und Tonarten erfolgt bei der Transposition von Instrumenten automatisch.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 286

[Tonarten](#) auf Seite 978

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 252

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

[Noten umdeuten](#) auf Seite 482

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 478

[Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 494

[Hinweise](#) auf Seite 457

Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte

Sie können Taktarten, auch für Taktarten mit Auftakten, 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 60



[Taktarten](#) auf Seite 1344

[Taktarttypen](#) auf Seite 1345

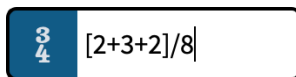
Einblendfeld für Taktarten

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 oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Taktartangaben (Metrum)** .
- 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

Taktarten

Taktarttyp

Eintrag im Einblendfeld

Einfache Taktarten

2/2, 2/4, 6/8, 3/4, 5/4 und so weiter

Zum Beispiel: 2/2 (zwei halbe Noten pro Takt), 2/4 (zwei Viertelnoten pro Takt), 6/8 (sechs Achtelnoten pro Takt), 3/4, 5/4 und so weiter

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, cut oder **¢**

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

Taktarttyp

Eintrag im Einblendfeld

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.

Verbundene Taktart mit gestrichelten Taktstrichen in jedem Takt, die die Teilungen zwischen den unterschiedlichen Metren anzeigen

2/4|6/8

Verbundene Taktart ohne gestrichelte Taktstriche in jedem Takt

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.

Auftakte

Beispiel für eine Taktart mit Auftakt

Eintrag im Einblendfeld

4/4-Taktart mit einer punktierten Viertelnote als Auftakt

4/4,1.5

6/8-Taktart mit zwei Achtelnoten als Auftakt

6/8,2

2/2-Taktart mit einer Viertelnote als Auftakt

2/2,0.5

TIPP

Die Zahl hinter dem Komma gibt die Vielfachen der rhythmischen Einheit an, die vom Nenner der Taktart festgelegt wird.

Diese Listen sind nicht vollständig, da es viele mögliche Taktarten und Auftakte gibt. Sie sollen lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Taktarten und Auftakte festzulegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Taktarten](#) auf Seite 1344

[Taktarttypen](#) auf Seite 1345



[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1352

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 294

[Auftake mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 297
[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 835
[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1357

Taktbezeichnungen-Abschnitt

Der Taktbezeichnungen-Abschnitt ermöglicht es Ihnen, verschiedene Taktarten einzugeben. Im Bereich **Taktart erzeugen** des Abschnitts können Sie ungewöhnliche Taktarten erstellen. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Abschnitt für Taktarten (Metrum) ein-/ausblenden, indem Sie auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Taktarten (Metrum)**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Taktbezeichnungen-Abschnitt enthält die folgenden Bereiche:

In dieser Partie verwendet

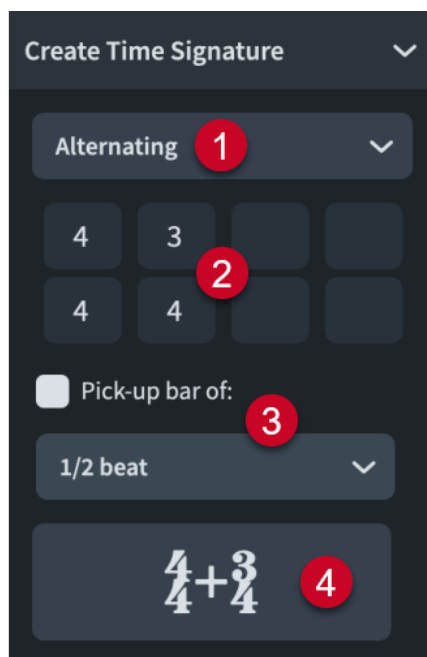
Enthält alle bereits in der derzeitigen Partie verwendeten Taktarten.

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** enthält Folgendes:

1 Menü der verschiedenen Taktarten

Ermöglicht es Ihnen, eine der folgenden Taktarten auszuwählen:

- **Normal**
- **Additiv**
- **Austauschbar**
- **Verbunden**

- **Alternierend**

2 Spatien für Taktarten

Ermöglicht es Ihnen, bis zu vier Taktarten zu kombinieren. Zum Beispiel könnten Sie nur eine Taktart als regelmäßige Taktart festlegen, als alternierende Taktart aber drei Taktarten.

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**
- **3 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

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Taktarten](#) auf Seite 1344

[Taktarttypen](#) auf Seite 1345

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1352

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 295

[Auftake mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 298

Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben




Sie können Taktartangaben anhand des Einblendfelds für Taktarten eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Taktarten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

Dorico Elements fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.

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 eine Taktart eingeben möchten. Wenn Sie eine Taktart in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
2. Optional: Wenn Sie Taktarten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico Elements bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **I**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
4. Öffnen Sie das Taktarten-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Taktartangaben (Metrum)** .
5. Geben Sie die gewünschte Taktart in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **4/4** für einen 4/4-Takt oder **[2+2+3]/8** für einen 7/8-Takt mit benutzerdefinierter Zählzeitgruppierung ein.
6. 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 eine Taktart nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Taktarten an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese mitten in einem Takt befindet.

Wenn Sie Taktarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie eine vorhandene Taktart ausgewählt haben, ersetzt die neue Taktart direkt die vorhandene.

Alle folgenden Takte folgen der eingegebenen Taktart bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Dorico Elements fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 290
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224
- [Taktarten](#) auf Seite 1344
- [Auftake](#) auf Seite 1348
- [Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1352
- [Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1354
- [Auftake mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 297
- [Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 314
- [Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 312
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 458
- [Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1357
- [Rhythmische Position](#) auf Seite 26




Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben

Sie können Taktartangaben anhand des Taktbezeichnungen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Taktarten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
 - Dorico Elements fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.
-

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 eine Taktart eingeben möchten. Wenn Sie eine Taktart in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
 2. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico Elements bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **I**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
 3. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Taktarten (Metrum)** , um den Bereich für Taktarten (Metrum) anzuzeigen.
 4. Optional: Wenn Sie eine Taktart eingeben möchten, die nicht in den Abschnitten **In dieser Partie verwendet** oder **Häufig verwendet** verfügbar ist, wählen Sie die gewünschte Taktart aus dem Menü im Abschnitt **Taktart erstellen** aus.
 5. Optional: Geben Sie die gewünschten Taktarten in die verfügbaren Felder ein.
 6. 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/Opt-Taste** darauf.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Taktarten an der Position der Eingabemarke eingefügt, selbst wenn sich diese mitten in einem Takt befindet.

Wenn Sie Taktarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie eine vorhandene Taktart ausgewählt haben, ersetzt die neue Taktart direkt die vorhandene.

Alle folgenden Takte folgen der eingegebenen Taktart bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Dorico Elements fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205
- [Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 293
- [Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218
- [Taktarten](#) auf Seite 1344
- [Auftake](#) auf Seite 1348
- [Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1352
- [Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1354
- [Auftake mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 298
- [Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben](#) auf Seite 316
- [Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 312
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 458
- [Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1357
- [Rhythmische Position](#) auf Seite 26




Auftake mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Auftake als Teil von Taktartangaben anhand des Einblendfelds für Taktarten eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Taktarten mit Auftakten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

Dorico Elements fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.

VORGEHENSWEISE

- 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 einen Auftakt eingeben möchten. Wenn Sie einen Auftakt in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
- Optional: Wenn Sie einen Auftakt in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
- Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico Elements bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich der Auftakt auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **I**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
- Öffnen Sie das Taktarten-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Taktartangaben (Metrum)** .
- Geben Sie die gewünschte Taktart und die Anzahl von Auftakten in das Einblendfeld ein. Geben Sie zum Beispiel **3/4,0.75** für einen 3/4-Takt mit einer punktierten Achtelnote als Auftakt oder **4/4,1** für einen Viervierteltakt mit einem Auftakt von einer Viertelnote ein. Die Zahl hinter dem Komma gibt die Vielfachen der rhythmischen Einheit an, die vom Nenner der Taktart festgelegt wird.

6. Auf eine der folgenden Arten können Sie den Auftakt eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um einen Auftakt in alle Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um einen Auftakt nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Auftakte als Teil der festgelegten Taktart an der Position der Eingabemarke hinzugefügt, selbst wenn sich diese mitten in einem Takt befindet.

Wenn Sie Auftakte zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie als Teil der festgelegten Taktart an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie eine vorhandene Taktart ausgewählt haben, ersetzt die neue Taktart mit Auftakt direkt die vorhandene.

Alle folgenden Takte folgen der eingegebenen Taktart bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Dorico Elements fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

HINWEIS

Dorico Elements fügt nicht automatisch Zählzeiten vor vorhandenen Noten ein, zu denen Sie Taktarten mit Auftakten hinzufügen. Wenn Sie einen Auftakt am Anfang einer Partie hinzufügen, beginnt diese Partie nun im Auftakt und nicht mehr im ersten ganzen Takt. Sie können Zählzeiten am Anfang einfügen, um Noten an spätere rhythmische Positionen zu verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 290

[Auftake](#) auf Seite 1348

[Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren](#) auf Seite 1349

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 294

[Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 312

[Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 314

[Rhythmische Position](#) auf Seite 26

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1357

Auftakte mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben




Sie können Auftakte als Teil von Taktartangaben anhand des Taktbezeichnungen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Taktarten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

- Dorico Elements fügt nicht am Ende der betreffenden Region automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.
-

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 einen Auftakt eingeben möchten. Wenn Sie einen Auftakt in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
2. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico Elements bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich der Auftakt auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **I**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
3. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Taktarten (Metrum)** , um den Bereich für Taktarten (Metrum) anzuzeigen.
4. Wählen Sie im Abschnitt **Taktart erstellen** die gewünschte Art von Taktart aus dem Menü aus.
5. Geben Sie die gewünschten Taktarten in die verfügbaren Felder ein.
6. Aktivieren Sie **Auftakt mit** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **1/2 Zählzeit**
 - **1 Zählzeit**
 - **2 Zählzeiten**
 - **3 Zählzeiten**

HINWEIS

Über den Taktbezeichnungen-Bereich können nicht alle Auftaktlängen erstellt werden. Sie können zum Beispiel mit den verfügbaren Optionen keinen einzelnen Achtelnoten-Auftakt in 6/8 erstellen. In solchen Fällen müssen Sie das Einblendfeld für Taktarten verwenden.

7. Geben Sie den Auftakt auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einen Auftakt in alle Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im Abschnitt **Taktart erstellen** auf die Schaltfläche zur Eingabe von Taktartbezeichnungen.
 - Um einen Auftakt nur in die ausgewählte Notenzeile einzugeben, klicken Sie bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** im Abschnitt **Taktart erstellen** auf die Schaltfläche zur Eingabe von Taktartbezeichnungen.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Auftakte als Teil der festgelegten Taktart an der Position der Eingabemarke hinzugefügt, selbst wenn sich diese mitten in einem Takt befindet.

Wenn Sie Auftakte zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie als Teil der festgelegten Taktart an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt, selbst wenn sie dadurch mitten in einem vorhandenen Takt stehen. Wenn Sie

eine vorhandene Taktart ausgewählt haben, ersetzt die neue Taktart mit Auftakt direkt die vorhandene.

Alle folgenden Takte folgen der eingegebenen Taktart bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Dorico Elements fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden. In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten jedoch manuell hinzufügen.

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

HINWEIS

Dorico Elements fügt nicht automatisch Zählzeiten vor vorhandenen Noten ein, zu denen Sie Taktarten mit Auftakten hinzufügen. Wenn Sie einen Auftakt am Anfang einer Partie hinzufügen, beginnt diese Partie nun im Auftakt und nicht mehr im ersten ganzen Takt. Sie können Zählzeiten am Anfang einfügen, um Noten an spätere rhythmische Positionen zu verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 293

[Auftake](#) auf Seite 1348

[Auftake mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 297

[Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren](#) auf Seite 1349

[Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 312

[Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben](#) auf Seite 316

[Rhythmische Position](#) auf Seite 26

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1357

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

Eingabemethoden für Tempomarkierungen

Sie können Tempomarkierungen auf verschiedene Arten eingeben: Mit der Tastatur im Tempoeinblendfeld, mit der Maus im Tempo-Bereich und in der Tempospur im Wiedergabe-Modus. Sie können Tempomarkierungen eingeben, die nur aus einer Textanweisung, nur aus einer Metronomangabe oder aus einer Kombination aus beidem bestehen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295

[Tempospur](#) auf Seite 532

[Tempo-Editor](#) auf Seite 708



[Tempoänderungen im Tempo-Editor eingeben](#) auf Seite 709

Tempoeinblendfeld

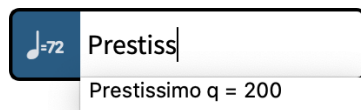
Die folgende Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Tempoeinblendfeld eingeben können, um Tempomarkierungen, Tempogleichungen und rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe einzufügen.

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 oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-T**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tempo** .
- 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.



Der **Tempo**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Das Tempoeinblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe

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
♩ = 60	h = 60, h=60, 7 = 60 oder 7=60
♩ = 120	e = 120, e=120, 5 = 120 oder 5=120
<i>rit.</i>	rit. oder rit
<i>ritardando</i>	ritardando
<i>accel.</i>	accel. oder accel
<i>accelerando</i>	accelerando
<i>più</i>	più
<i>meno</i>	meno

Beispielhafte Tempomarkierung**Eintrag im Einblendfeld**

Rubato

Rubato

Schneller, mit Energie

Schneller, mit Energie

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Sie Tempos völlig frei eingeben können und es viele Möglichkeiten für Metronomangaben und Tempomarkierungen 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.

Metronomangabe Zählzeiteinheiten

Metronomangabe Zählzeiteinheit**Eintrag im Einblendfeld**

64tel-Note

z oder **2**

32tel-Note

y oder **3**

16tel-Note

x oder **4**

Achtelnote

e oder **5**

Viertelnote

q oder **6**

Halbe Note

h oder **7**

Ganze Note

w oder **8**

Doppelganze

2w oder **9**

Punktierung

. (Punkt)

Tempogleichungen

Beispiel-Tempogleichung**Eintrag im Einblendfeld**



e = e. oder **e=e.**



q = e oder **q=e**



q. = h oder **q.=h**

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Tempogleichungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Tempogleichungen festzulegen.

HINWEIS

Tempogleichungen enthalten noch keine Triolen-/N-tolen-Dauer. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

Rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe

Rhythmisches Feeling	Eintrag im Einblendfeld
Rhythmisches Feeling mit leichtem Sechzehntelnoten-Swing	light swing 16ths
Rhythmisches Feeling mit leichtem Achtelnoten-Swing	light swing 8ths
Rhythmisches Feeling mit mittlerem Sechzehntelnoten-Swing	medium swing 16ths
Rhythmisches Feeling mit mittlerem Achtelnoten-Swing	medium swing 8ths
Rhythmisches Feeling mit starkem Sechzehntelnoten-Swing	heavy swing 16ths
Rhythmisches Feeling mit starkem Achtelnoten-Swing	heavy swing 8ths
Rhythmisches Feeling ohne Swing	straight (no swing)
Festes rhythmisches Feeling mit Sechzehnteltriole	2:1 swing 16ths (fixed)
Festes rhythmisches Feeling mit Achteltriole	2:1 swing 8ths (fixed)
Festes rhythmisches Feeling mit punktierten Sechzehnteln und Zweiunddreißigsteln	3:1 swing 16ths (fixed)
Festes rhythmisches Feeling mit punktierten Achteln und Sechzehnteln	3:1 swing 8ths (fixed)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295

[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1296



[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1297

[Swing-Wiedergabe](#) auf Seite 549

[Swing-Wiedergabe aktivieren](#) auf Seite 550

Tempo-Bereich

Der Tempo-Bereich enthält die verschiedenen Arten von Tempomarkierungen, die in Dorico Elements verfügbar sind, unterteilt in verschiedene Abschnitte. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Tempo-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Tempo**  klicken.
Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

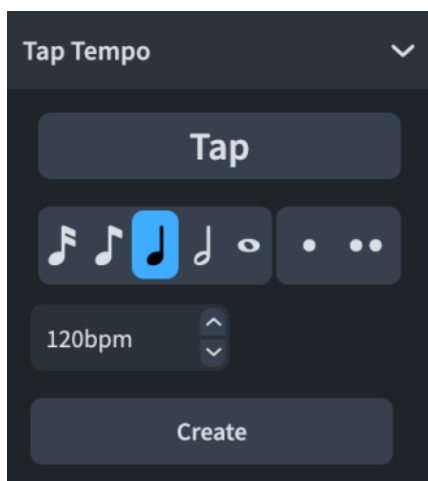
In dieser Partie verwendet

Enthält alle Tempomarkierungen, die bereits in der Partie verwendet werden, einschließlich benutzerdefinierter Tempomarkierungen, die über das Tempoeinblendfeld hinzugefügt wurden.

Tempo vorgeben

Ermöglicht es Ihnen, einen absoluten Tempowechsel zu erstellen, der auf der Geschwindigkeit basiert, mit der Sie auf den **Tippen**-Schalter klicken. Standardmäßig wird er als Metronomangabe ohne Text angezeigt. Werte von Metronomangaben werden immer auf die nächste Ganzzahl gerundet.

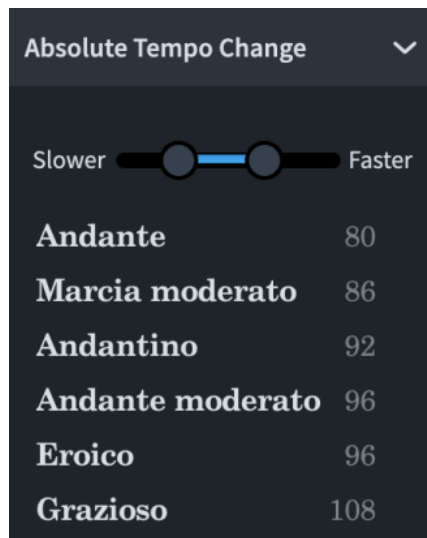
Mit den verfügbaren Optionen können Sie die Zählzeiteinheit einstellen, auf der das Tempo basieren soll.



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.

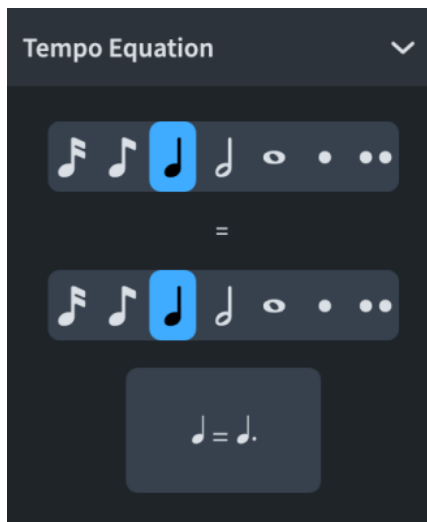
Sie können später eine relative Änderung der Metronomangabe als prozentualen Anteil der vorherigen Metronomangabe einzelner Tempomarkierungen festlegen.

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

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295

[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1296



[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1297

[Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1303

Tempomarkierungen mit dem Einblendfeld eingeben

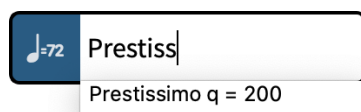
Sie können Tempomarkierungen anhand des Tempo-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

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 eine Tempomarkierung eingeben möchten. Wenn Sie eine allmähliche Tempoänderung über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die diese Dauer abstecken.
2. Öffnen Sie das Tempo-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-T**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tempo** .
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.



HINWEIS

Wenn Sie allmähliche Tempoänderungen als in Silben unterteilten Text anzeigen möchten, der sich über die Dauer der Änderung erstreckt, zum Beispiel *rit-e-nu-to*, empfehlen wir Ihnen, einen Vorschlag aus dem Menü auszuwählen. Nur allmähliche Tempoänderungen mit gültigem, vollständigem Text werden mit Silbentrennung angezeigt.

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

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Tempomarkierungen an der Position der Eingabemarke eingefügt. Allmähliche Tempoänderungen wie *rallentando* werden ebenfalls an der Position der Eingabemarke und standardmäßig mit der Dauer einer Viertelnote eingegeben. Allmähliche Tempoänderungen werden nicht verlängert, wenn Sie Noten eingeben.

Wenn Sie Tempomarkierungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Allmähliche Tempoänderungen erstrecken sich über die Dauer der ausgewählten Objekte.

HINWEIS

Metronomangaben werden als Ganzzahlen ohne Dezimalstellen angezeigt, selbst dann, wenn Sie Dezimalstellen eingeben. Die exakte von Ihnen eingegebene Metronomangabe wird jedoch bei der Wiedergabe immer berücksichtigt.

WEITERE SCHRITTE

Sie können allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295

[Tempospur](#) auf Seite 532

[Tempo-Editor](#) auf Seite 708

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1297

[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1307

[Metronomangaben](#) auf Seite 1303

[Tempogleichungen](#) auf Seite 1310

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1307

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1306



Tempomarkierungen mit dem Tempo-Bereich eingeben

Sie können Tempomarkierungen anhand des Tempo-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
 - Bei Nutzung des Tempo-Bereichs können Sie keine Dezimalstellen für Metronomangaben eingeben. Sie können Dezimalstellen angeben, indem Sie das Einblendfeld verwenden oder den Wert der Metronomangaben von vorhandenen Tempomarkierungen ändern.
-

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 eine Tempomarkierung eingeben möchten. Wenn Sie eine allmähliche Tempoänderung über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die diese Dauer abstecken.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Tempo**  um den Tempo-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im Tempo-Bereich auf die Tempomarkierung, die Sie möchten.

TIPP

Wenn Sie möchten, dass Dorico Elements den Metronomwert für Sie berechnet, können Sie im Bereich **Tempo vorgeben** mehrmals im gewünschten Tempo auf **Tippen** klicken.

4. Optional: Wählen Sie einen Modifikator aus den verfügbaren Optionen aus.

HINWEIS

Sie können Vortragsbezeichnungen nur zu **Allmählichen Tempowechseln** oder **Relativen Tempowechseln** hinzufügen.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Tempomarkierungen an der Position der Eingabemarke eingefügt. Allmähliche Tempoänderungen wie *rallentando* werden ebenfalls an der Position der Eingabemarke und standardmäßig mit der Dauer einer Viertelnote eingegeben. Allmähliche Tempoänderungen werden nicht verlängert, wenn Sie Noten eingeben.

Wenn Sie Tempomarkierungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Allmähliche Tempoänderungen erstrecken sich über die Dauer der ausgewählten Objekte.

WEITERE SCHRITTE

Sie können allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205
- [Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218
- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295
- [Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1297
- [Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1307
- [Metronomangaben](#) auf Seite 1303
- [Tempogleichungen](#) auf Seite 1310
- [Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1303
- [Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1307
- [Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1306

Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten 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. Mit Hilfe des Einblendfelds für Takte und Taktstriche

können Sie auch Zählzeiten eingeben. Außerdem können Sie Takte und Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur eingeben.

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 787

[Taktstriche](#) auf Seite 792

[Systemspur](#) auf Seite 435



[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 254

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

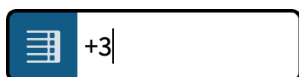
Takte und Taktstriche (Einblendfeld)

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.

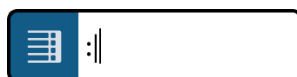
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
- 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

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
-----------------------	--------------------------------

Leere Takte am Ende der Partie löschen	trim
--	-------------

Die Liste ist nicht vollständig, da Sie mit dem Einblendfeld eine beliebige Anzahl von Takten hinzufügen und löschen können. Diese Tabelle soll veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe zum Hinzufügen und Löschen von Takten und zum Hinzufügen von Taktpausen aufbauen können.

Zählzeiten

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.

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
-----------------------	--------------------------------

Zählzeiteinheit einer ganzen Note hinzufügen	1w, 1-8, 1 8 oder 4/4
--	-------------------------------------

Zwei Viertelnoten-Zählzeiten hinzufügen	2q, 2-6, 2 6 oder 2/4
---	-------------------------------------

Vier Achtelnoten-Zählzeiten hinzufügen	4e, 4-5, 4 5, 4/8, oder 2/4
--	---

Zwei Viertelnoten-Zählzeiten löschen	-2q, -2-6, -2 6 oder -2/4
--------------------------------------	---

Leere Zählzeiten am Ende der Partie löschen	trim
---	-------------

Die Liste ist nicht vollständig, da Sie mit dem Einblendfeld eine beliebige Anzahl von Zählzeiten hinzufügen und löschen können. Diese Tabelle soll veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe zum Hinzufügen und Löschen von Zählzeiten aufbauen können.

Zählzeiteinheit	Eintrag im Einblendfeld
------------------------	--------------------------------

64tel-Note	z oder 2
------------	------------------------

32tel-Note	y oder 3
------------	------------------------

16tel-Note	x oder 4
------------	------------------------

Achtelnote	e oder 5
------------	------------------------

Viertelnote	q oder 6
-------------	------------------------

Halbe Note	h oder 7
------------	------------------------

Ganze Note	w oder 8
------------	------------------------

Zählzeiteinheit	Eintrag im Einblendfeld
Doppelganze	2w oder 9
Punktierung	. (Punkt)

Taktstriche

Taktstrichart	Eintrag im Einblendfeld
Normal (einfach)	, single oder normal
Doppelt	oder double
Letzter] oder final
Wiederholung beginnen	: oder start
Wiederholung beenden	: oder end
Wiederholung beenden/beginnen	: :, : :, end-start oder endstart

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 254

[Takete](#) auf Seite 787



[Taktstriche](#) auf Seite 792

[Takete/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 787

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

Bereich für Takete und Taktstriche

Mit dem Bereich für Takete und Taktstriche können Sie Takete, Taktpausen und verschiedene Arten von Taktstrichen eingeben. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Bereich für Takete und Taktstriche ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Takete und Taktstriche**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste-9** drücken.

Der Bereich für Takete und Taktstriche umfasst die folgenden Abschnitte:

Takete einfügen

Ermöglicht es Ihnen, festzulegen, wie viele Takete 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

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46



Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld für Takte und Taktstriche eingeben, sowohl während der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten. So können Sie zum Beispiel eine Kadenz in einem offenen Metrum verlängern.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Takte einfügen möchten, haben Sie eine Taktart eingegeben.

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 Takte/Zählzeiten hinzufügen möchten. Wenn Sie Takte/Zählzeiten zu einer einzelnen Notenzeile hinzufügen möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört. Takte/Zählzeiten werden hinter ausgewählten Taktstrichen und vor anderen ausgewählten Objekten (einschließlich Taktartangaben) hinzugefügt.
2. Optional: Wenn Sie Takte/Zählzeiten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
4. 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.
5. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Takte/Zählzeiten eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um Takte/Zählzeiten für alle Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um Takte/Zählzeiten nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Die festgelegte Anzahl von Takten/Zählzeiten wird eingefügt.

Bei der Noteneingabe werden Takte/Zählzeiten ab der Position der Eingabemarke eingefügt. Wenn die Eingabemarke sich beim Eingeben von Takten mitten im Takt befindet, werden so viele Zählzeiten hinzugefügt, dass der letzte erstellte Takt genügend Zählzeiten umfasst. Die Eingabemarke bleibt an derselben Position, so dass Sie weiterhin von dieser Position aus Noten eingeben können.

Wenn Sie Takte/Zählzeiten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie nach ausgewählten Taktstrichen und vor anderen ausgewählten Objekten (einschließlich Taktartangaben) eingefügt.

TIPP

Eine weitere Möglichkeit, Takte einzufügen, besteht darin, einen Notenwert auszuwählen, z. B. eine ganze Note in einem 4/4-Takt, und während der Noteneingabe wiederholt **Leertaste** zu drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takete und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 309

[Takete](#) auf Seite 787

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 294

[Taktarttypen](#) auf Seite 1345



Takete mit dem Bereich für Takete und Taktstriche eingeben

Sie können Takete mit dem Bereich für Takete und Taktstriche eingeben, sowohl bei der Noteneingabe als auch durch Einfügen in vorhandene Noten.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Taktart eingegeben.

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 Takete eingefügt werden sollen.
 - Wählen Sie ein vorhandenes Element aus, vor dem Takete eingefügt werden sollen.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Takete und Taktstriche** , um den Bereich für Takete und Taktstriche anzuzeigen.
3. Im Abschnitt **Takete einfügen** des Bereichs für Takete und Taktstriche können Sie die Anzahl der einzufügenden Takete ändern, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus, um die Stelle festzulegen, an der Sie Takete einfügen möchten:
 - **Beginn der Partie:** Takete werden ab dem Beginn der Partie eingegeben.
 - **Beginn der Auswahl:** Takete werden ab der ausgewählten Note oder Pause eingegeben.
 - **Ende der Partie:** Takete werden am Ende der Partie eingegeben.

HINWEIS

Wenn Sie Takete ab der Position der Eingabemarke einfügen möchten, müssen Sie sicherstellen, dass Sie **Beginn der Auswahl** aus dem Menü ausgewählt haben.

5. Klicken Sie auf **Takete einfügen**.
-

ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl von Takten wird eingefügt. Bei der Noteneingabe werden Takete ab der Position der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie **Beginn der Auswahl** ausgewählt haben, werden Takete 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 in einem 4/4-Takt, und während der Noteneingabe wiederholt **Leertaste** zu drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Takte](#) auf Seite 787

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 295

Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur eingeben

Sie können Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur in bereits vorhandene Noten einfügen, zum Beispiel wenn Sie sich im Nachhinein entscheiden, vor dem nächsten Abschnitt mehrere Takte zu wiederholen. Sie können ganze Takte oder nur einige 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 435

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 436

[Takte mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 436

[Zählzeiten mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 437

Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Taktstriche anhand des Einblendfelds für Takte und Taktstriche eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe 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 Taktart eingeben.

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 einen Taktstrich eingeben möchten. Wenn Sie einen Taktstrich in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.

TIPP

Wenn Sie Wiederholungs-Taktstriche am Anfang/Ende einer Region gleichzeitig eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.

2. Optional: Wenn Sie Taktstriche in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .

4. Geben Sie den gewünschten Taktstrich in das Einblendfeld ein.

Geben Sie zum Beispiel || für einen doppelten Taktstrich oder |: für einen einleitenden Wiederholungs-Taktstrich ein.

5. 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 einen Taktstrich nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.

HINWEIS

Sie können Taktstriche nur in einzelne Notenzeilen eingeben, die bereits eine unabhängige Taktart haben.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Taktstriche an der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie Taktstriche zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Schlüsseln und links von anderen Objekten angezeigt. Wenn Sie einen vorhandenen Taktstrich ausgewählt haben, ersetzt der neue Taktstrich direkt den vorhandenen.

Wenn Sie einleitende Wiederholungs-Taktstriche hinzufügen, während eine Reihe von Objekten ausgewählt ist, werden am Ende der Auswahl auch abschließende Wiederholungs-Taktstriche hinzugefügt.

Die umliegenden Noten werden automatisch an den Taktstrich angepasst. Notengruppierungen, Pausen und durch Haltebögen verbundene Noten werden gegebenenfalls alle angepasst. Durch Eingeben von finalen Taktstrichen am Ende des letzten Takts von Partien kann die Partie, wenn

es keine weiteren Noten darin gibt und je nach vorliegender Taktart, automatisch getrimmt werden.

HINWEIS

Normale Taktstriche, die Sie direkt eingegeben haben, um zum Beispiel einen vorhandenen doppelten Taktstrich zu ersetzen, werden immer noch als explizite Taktstriche angesehen und unterbrechen Mehrtaktpausen. Indem Sie Taktstriche löschen, werden sie vollständig zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 309

[Taktstriche](#) auf Seite 792

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 294

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463

[Takte/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 787

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 548

Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben

Sie können Taktstriche anhand des Bereichs für Takte und Taktstriche eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können auch die Art der vorhandenen Taktstriche ändern.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Taktstriche nur auf einzelnen Notenzeilen eingeben möchten, müssen Sie auf diesen Zeilen eine eigenständige Taktart eingeben.



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 einen Taktstrich eingeben möchten. Wenn Sie einen Taktstrich in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.

TIPP

Wenn Sie Wiederholungs-Taktstriche am Anfang/Ende einer Region gleichzeitig eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann 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 in allen Notenzeilen einzugeben, klicken Sie im Abschnitt **Taktstrich erzeugen** darauf.

- Um einen Taktstrich nur in die ausgewählte Notenzeile einzugeben, klicken Sie im Bereich **Taktstrich erzeugen** bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** darauf.

HINWEIS

Sie können Taktstriche nur in einzelne Notenzeilen eingeben, die bereits eine unabhängige Taktart haben.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Taktstriche an der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie Taktstriche zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Schlüssel und links von anderen Objekten angezeigt. Wenn Sie einen vorhandenen Taktstrich ausgewählt haben, ersetzt der neue Taktstrich direkt den vorhandenen.

Wenn Sie einleitende Wiederholungs-Taktstriche hinzufügen, während eine Reihe von Objekten ausgewählt ist, werden am Ende der Auswahl auch abschließende Wiederholungs-Taktstriche hinzugefügt.

Die umliegenden Noten werden automatisch an den Taktstrich angepasst. Notengruppierungen, Pausen und durch Haltebögen verbundene Noten werden gegebenenfalls alle angepasst. Durch Eingeben von finalen Taktstrichen am Ende des letzten Takts von Partien kann die Partie, wenn es keine weiteren Noten darin gibt und je nach vorliegender Taktart, automatisch getrimmt werden.

HINWEIS

Normale Taktstriche, die Sie direkt eingegeben haben, um zum Beispiel einen vorhandenen doppelten Taktstrich zu ersetzen, werden immer noch als explizite Taktstriche angesehen und unterbrechen Mehrtaktpausen. Indem Sie Taktstriche löschen, werden sie vollständig zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Taktstriche](#) auf Seite 792

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 309

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 295

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 548

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 893

[Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 321

[Dynamikanweisungen mit dem Dynamikanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 323



[Niente-Gabeln](#) auf Seite 915

[Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 905

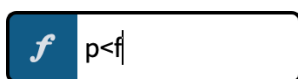
Dynamik-Einblendfeld

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 Dynamikanweisungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-D**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Dynamik** .
- 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

Einträge im Einblendfeld

Dynamikanweisung oder Vortragsbezeichnung	Eintrag im Einblendfeld
<i>pianissimo</i> : pp	pp
<i>piano</i> : p	p
<i>mezzo piano</i> : mp	mp
<i>mezzo forte</i> : mf	mf
<i>forte</i> : f	f
<i>fortissimo</i> : ff	ff
<i>fortepiano</i> ohne Trennzeichen: fp	fp
<i>fortepiano</i> mit Trennzeichen, zum Beispiel f-p	f-p, f:p oder f/p
<i>subito</i>	subito, sub oder sub.
<i>possibile</i>	possibile, poss oder poss.
<i>poco</i>	poco
<i>molto</i>	molto

Dynamikanweisung oder Vortragsbezeichnung	Eintrag im Einblendfeld
<i>più</i>	piu oder più
<i>meno</i>	meno
<i>mosso</i>	mosso
<i>crescendo</i> : <	<
<i>cresc.</i> (Text)	cresc
<i>diminuendo</i> : >	>
<i>dim.</i> (Text)	dim
<i>crescendo</i> , dann <i>diminuendo messa di voce</i> : <>	<>
<i>diminuendo</i> , dann <i>crescendo messa di voce</i> : ><	><
<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> : sfz	sfz
<i>rinforzando</i> : rfz	rfz

Diese Liste ist nicht vollständig, da Sie beliebigen Text als Vortragsbezeichnung für Dynamikanweisungen eingeben 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 < für eine Crescendo-Gabel und > für eine Diminuendo-Gabel drücken.

Sie können die Darstellung einzelner allmählicher Dynamikwechsel auch ändern, nachdem sie eingegeben wurden.

Vortragsbezeichnungen in das Dynamikanweisungen-Einblendfeld eingeben

Sie können Vortragsbezeichnungen in das Dynamikanweisungen-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 stattdessen nur die Vortragsbezeichnung anzeigen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 905

[Niente-Gabeln](#) auf Seite 915

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 902

[Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 910



[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 902

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 903

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 906

Dynamikanweisungen-Bereich

Der Dynamikanweisungen-Bereich enthält die verschiedenen in Dorico Elements verfügbaren Dynamikanweisungen, darunter allmähliche Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen wie *poco* und *possibile*. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Dynamiksymbole-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Dynamiksymbole**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

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 \lessgtr und \gtrless und Modifikatoren wie *poco* und *niente*. Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren in Feldern angezeigt.

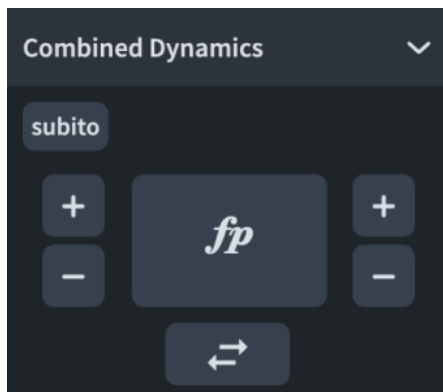
Sie können Modifikatoren nur mit einer Dynamikanweisung eingeben.

Stärke/Anschlagstärke

Enthält Dynamikanweisungen wie *sfz* und *fz*.

Kombinierte Dynamikwechsel

Ermöglicht Ihnen, benutzerdefinierte Dynamikkombinationen zu erstellen, zum Beispiel **fffpp**. Mit den Steuerelementen können Sie die Dynamikanweisungen auf jeder Seite erhöhen oder erniedrigen und ihre Reihenfolge verändern.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 905

Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen anhand des Dynamikanweisungen-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können in mehrstimmigen Kontexten auch in jeder Stimme unterschiedliche Dynamikanweisungen eingeben, um zum Beispiel in den einzelnen Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten verschiedene Dynamikanweisungen zu verwenden.

TIPP

Sie können Dynamikanweisungen auch während der Noteneingabe ändern, indem Sie diese Schritte ausführen, 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.

HINWEIS

Wenn Sie stimmabhängige Dynamikanweisungen eingeben möchten, muss die Eingabemarke aktiv sein.

- Wählen Sie ein Objekt in jeder Notenzeile und an der rhythmischen Position aus, an der Sie Dynamikanweisungen eingeben möchten. Wenn Sie Dynamikanweisungen über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
2. Optional: Wenn Sie Noten und Dynamikanweisungen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Öffnen Sie das Dynamikanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **Umschalttaste-D**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Dynamik** .
4. Geben Sie die gewünschte Dynamikanweisung in das Einblendfeld ein.

Geben Sie zum Beispiel **p**, **p<f>p** oder **f>** ein.

5. Auf eine der folgenden Arten können Sie Dynamikanweisungen eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um die Dynamikanweisungen für alle Stimmen/Notenzeilen einzugeben, die zu dem Instrument gehören, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Drücken Sie während der Noteneingabe **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**, um die Dynamikanweisungen nur in die Stimme einzugeben, in der sich die Eingabemarke befindet.
 6. Optional: Bewegen Sie während der Noteneingabe die Eingabemarke vorwärts und verlängern Sie allmähliche offene Dynamikwechsel wie zum Beispiel **p<** auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Leertaste**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .
- Offene allmähliche Dynamikwechsel verlängern sich auch automatisch, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren.
7. Optional: Beenden Sie offene Dynamikanweisungen während der Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **_**.
 - Öffnen Sie das Dynamik-Einblendfeld und geben Sie eine sofortige Dynamikanweisung wie **f** ein.

ERGEBNIS

Die angegebenen Dynamikanweisungen werden eingegeben. Sofern Sie keine stimmabhängigen Dynamikanweisungen eingeben, gelten Dynamikanweisungen für alle Stimmen in allen Notenzeilen, die zu einem einzelnen Instrument gehören, einschließlich in Akkoladen notierten Instrumenten. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden auf der Standardseite der Notenzeile für den jeweiligen Instrumententyp positioniert, unabhängig von der Halsrichtung der Stimme.

Benachbarte Dynamikanweisungen oder solche, die gemeinsam oder direkt nacheinander eingegeben wurden, werden automatisch gruppiert. Dies erfolgt sowohl bei der Noteneingabe als auch beim Hinzufügen von Dynamikanweisungen zu vorhandenen Noten.

Bei der Noteneingabe werden Dynamikanweisungen an der Position der Eingabemarke eingegeben und automatisch verlängert, wenn sich eine offene allmähliche Dynamikanweisung unter ihnen befindet. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden in die Stimme eingegeben, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird.

Außerhalb der Noteneingabe werden sofortige Dynamikwechsel zum ersten ausgewählten Objekt in jeder ausgewählten Notenzeile hinzugefügt, während allmähliche Dynamikwechsel über die Dauer jeder Auswahl in jeder ausgewählten Notenzeile hinzugefügt werden.

HINWEIS

- Wenn Sie eine dynamische Phrase, zum Beispiel **p<f>p**, während der Noteneingabe in das Einblendfeld eingegeben haben, gilt jede allmähliche Dynamikanweisung eine Viertelnote lang. Sie können allmähliche Dynamikanweisungen und Gruppen von Dynamikanweisungen nachträglich verlängern/kürzen.
- Einige Vortragsbezeichnungen, zum Beispiel *molto*, erscheinen eher vor sofortigen Dynamikwechseln als nach ihnen, auch wenn Sie sie nicht in dieser Reihenfolge eingeben. Dies folgt der allgemein anerkannten Praxis für die Platzierung von solchem Text.

Sie können Vortragsbezeichnungen vor und nach vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen. Außerdem können Sie sofortige Dynamikanweisungen später ausblenden, wenn Sie stattdessen nur die Vortragsbezeichnung anzeigen möchten.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Dynamikanweisungen innerhalb von Dynamikphrasen verschieben und die Platzierung von Dynamikanweisungen relativ zur Notenzeile ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224
[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214
[Dynamik-Editor](#) auf Seite 695
[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 908
[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 917
[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 904
[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 905
[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 906
[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 902
[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 901
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440
[Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 911
[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 902
[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

Dynamikanweisungen mit dem Dynamikanweisungen-Bereich eingeben

Sie können Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen anhand des Dynamikanweisungen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können in mehrstimmigen Kontexten auch in jeder Stimme unterschiedliche Dynamikanweisungen eingeben, um zum Beispiel in den einzelnen Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten verschiedene Dynamikanweisungen zu verwenden.

HINWEIS



- Sie können Dynamikanweisungen auch während der Noteneingabe ändern, indem Sie diese Schritte ausführen, wenn die Eingabemarke sich an der rhythmischen Position der Dynamikanweisung befindet, die Sie ändern möchten.
 - Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.

HINWEIS

Wenn Sie stimmabhängige Dynamikanweisungen eingeben möchten, muss die Eingabemarke aktiv sein.

- Wählen Sie ein Objekt in jeder Notenzeile und an der rhythmischen Position aus, an der Sie Dynamikanweisungen eingeben möchten. Wenn Sie Dynamikanweisungen über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Dynamik** , um den Dynamik-Bereich anzuzeigen.
 3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die gewünschten Dynamikanweisungen eingeben:
 - Um Dynamikanweisungen für alle Stimmen/Notenzeilen einzugeben, die zu dem Instrument gehören, 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/Opt-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/Opt-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 angegebenen Dynamikanweisungen werden eingegeben. Sofern Sie keine stimmabhängigen Dynamikanweisungen eingeben, gelten Dynamikanweisungen für alle Stimmen in allen Notenzeilen, die zu einem einzelnen Instrument gehören, einschließlich in Akkoladen notierten Instrumenten. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden auf der Standardseite der Notenzeile für den jeweiligen Instrumententyp positioniert, unabhängig von der Halsrichtung der Stimme.

Benachbarte Dynamikanweisungen oder solche, die gemeinsam oder direkt nacheinander eingegeben wurden, werden automatisch gruppiert. Dies erfolgt sowohl bei der Noteneingabe als auch beim Hinzufügen von Dynamikanweisungen zu vorhandenen Noten.

Bei der Noteneingabe werden Dynamikanweisungen an der Eingabemarke eingefügt. Allmähliche Dynamikwechsel werden standardmäßig mit einem Notenwert von einer Viertelnote eingegeben. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden in die Stimme eingegeben, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird.

Außerhalb der Noteneingabe werden sofortige Dynamikwechsel zum ersten ausgewählten Objekt in jeder ausgewählten Notenzeile hinzugefügt, während allmähliche Dynamikwechsel über die Dauer jeder Auswahl in jeder ausgewählten Notenzeile hinzugefügt werden.

HINWEIS

- Einige Vortragsbezeichnungen, zum Beispiel *molto*, erscheinen eher vor sofortigen Dynamikwechseln als nach ihnen, auch wenn Sie sie nicht in dieser Reihenfolge eingeben. Dies folgt der allgemein anerkannten Praxis für die Platzierung von solchem Text.
- Sie können Vortragsbezeichnungen vor und nach vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen. Außerdem können Sie sofortige Dynamikanweisungen später ausblenden, wenn Sie stattdessen nur die Vortragsbezeichnung anzeigen möchten.

- 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

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 903

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 902

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 901

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 902

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218



Akkordsymbole eingeben

Sie können Akkordsymbole mit dem Akkordsymbole-Einblendfeld über die Computertastatur und über verbundene MIDI-Keyboards eingeben, entweder für alle oder nur für einzelne Instrumente. Sie können das Akkordsymbole-Einblendfeld auch während der Noteneingabe öffnen; allerdings wird die Noteneingabe beendet, sobald Sie ein Akkordsymbol eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Akkordsymbole anhand eines MIDI-Geräts eingeben möchten, haben Sie das gewünschte MIDI-Gerät angeschlossen.

VORGEHENSWEISE

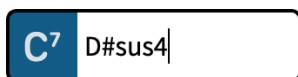
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie ein Akkordsymbol eingeben möchten.
2. Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Akkordsymbole** .

HINWEIS

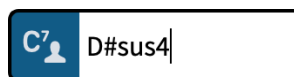
Wenn Sie ein Element in einer Notenzeile ausgewählt haben, in der sich lokale Akkordsymbole an früheren rhythmischen Positionen befinden, wird das Akkordsymbole-Einblendfeld beim Öffnen automatisch für die Eingabe von lokalen Akkordsymbolen eingestellt.

3. Optional: Ändern Sie die Art von einzugebendem Akkordsymbol auf eine der folgenden Arten:
 - Um lokale Akkordsymbole einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-L**.
 - Um globale Akkordsymbole einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-G**.

Das Einblendfeld-Symbol zeigt immer die aktuelle Art an.



Akkordsymbole-Einblendfeld beim Eingeben eines globalen Akkordsymbols



Akkordsymbole-Einblendfeld beim Eingeben eines lokalen Akkordsymbols

4. 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. Geben Sie zum Beispiel **D#sus4** für ein D#sus4-Akkordsymbol oder **CM7|D** für ein Cmaj7/D-Polychord-Akkordsymbol ein.
- Geben Sie den Akkord mit dem Klaviatur-Bereich ein.
- Spielen Sie den Akkord auf einem MIDI-Keyboard.

TIPP

- Um ein Polychord-Akkordsymbol einzugeben, spielen Sie den ersten Akkord, halten Sie die Tasten gedrückt, und spielen Sie dann den zweiten Akkord.
- Um ein Akkordsymbol einzugeben, das nur aus dem Grundton besteht, spielen Sie einfach eine einzelne Note.
- Sie können Grundtöne auf eine der folgenden Arten angeben:
 - 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.
- Sie können alterierte Bassnoten auf eine der folgenden Arten angeben:
 - 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.

5. Optional: Drücken Sie die **Leertaste**, um das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zur nächsten Zählzeit zu verschieben.

TIPP

Sie können das Einblendfeld auch um andere Abstände vor und zurück verschieben.

6. Optional: Um ein einzelnes lokales Akkordsymbol einzugeben, wenn das Einblendfeld auf global eingestellt ist (und umgekehrt), drücken Sie zur Eingabe **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.

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

ERGEBNIS

Das festgelegte Akkordsymbol wird eingegeben. Wenn Sie ein Element ausgewählt haben, das zu einem Instrument gehört, das im aktuellen Layout noch nicht für die Anzeige von Akkordsymbolen eingestellt war, wird der entsprechende Spieler automatisch aktualisiert.

Globale Akkordsymbole gelten für alle Instrumente im Projekt und stehen in allen Notenzeilen, die für die Anzeige von Akkordsymbolen eingerichtet sind. Lokale Akkordsymbole beziehen sich

nur auf das ausgewählte Instrument. Lokale Akkordsymbole werden immer angezeigt, selbst wenn globale Akkordsymbole an denselben rhythmischen Positionen vorhanden sind.

HINWEIS

- Das Akkordsymbol sieht eventuell anders aus als Ihre Eingabe im Einblendfeld, da es in Dorico Elements ein Standard-Preset für die Darstellung von Akkordsymbolen gibt, das für alle Akkordsymbole gilt.
- Wenn Sie Akkordsymbole mit einem MIDI-Keyboard eingeben, wird das jeweilige Voicing auch für die Wiedergabe der Akkordsymbole verwendet. Sie können das Voicing von Akkordsymbolen, die mit MIDI-Keyboards eingegeben wurden, zurücksetzen.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Akkordsymbole über bestimmten Notenzeilen ausblenden/anzeigen und Akkorddiagramme zusammen mit ihnen ausblenden/anzeigen.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
- [Akkordsymbole](#) auf Seite 844
- [Akkordsymbole aus Noten erzeugen](#) auf Seite 334
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851
- [Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 853
- [Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 869
- [Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 333
- [Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 428
- [MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 277
- [Akkordspur](#) auf Seite 535
- [Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren](#) auf Seite 535
- [Voicing von Akkordsymbolen zurücksetzen](#) auf Seite 536

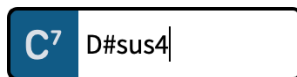
Akkordsymbole-Einblendfeld

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.

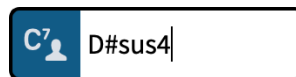
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Akkordsymbole auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Akkordsymbole** .
- Wählen Sie ein vorhandenes Akkordsymbol aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Akkordsymbol erzeugen**.

Beim Eingeben von globalen Akkordsymbolen entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von lokalen Akkordsymbolen wird das Symbol links vom Einblendfeld kleiner angezeigt und beinhaltet das Symbol für einen Einzelspieler.



Das Akkordsymbole-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für ein globales Akkordsymbol



Das Akkordsymbole-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für ein lokales Akkordsymbol



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, fa, fa#, ti und so weiter

C, Db, F, F# 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

TIPP

Wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie Grundtöne auch auf eine der folgenden Arten angeben:

- 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.
-

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 %

HINWEIS

M- und **m-**Eingaben für Dur und Moll unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung.

Akkordsymbolintervalle

Intervall	Eintrag im Einblendfeld
Große Septime	^7 oder ^
Große None	^9, maj9 oder 9maj7

Akkordsymbolalterationen

Akkordsymbolalterationsart	Eintrag im Einblendfeld
Alterationen	b5, -5, #9, +9, b10 und so weiter
Hinzugefügte Noten	add#11, add+11, addb9, add-9, addF#, addBb USW.
Vorhalte	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, G7,D, Gmaj7/D oder Gmaj7,D
C(♭5)/E♭	CM♭5/E♭, CM♭5,E♭, Cmaj♭5/E♭ oder Cmaj♭5,E♭
Fm/D#	Fm/D#, Fm,D#, Fmi/D# oder Fmi,D#

TIPP

Wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie alterierte Bassnoten auch auf eine der folgenden Arten angeben:

- 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.
-

Polychordsymbole

Beispiel Polychordsymbole	Eintrag im Einblendfeld
G/E	G E, G;E, Gmaj E oder Gmaj;E
Cmaj7/D	CM7 D, CM7;D, Cmaj7 D oder Cmaj7;D
Fm/D#	Fm D#, Fm;D#, Fmi D# oder Fmi;D#

TIPP

Wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie Polychord-Symbole auch eingeben, indem Sie den ersten Akkord spielen, die Tasten gedrückt halten, und dann den zweiten Akkord spielen.

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
Mixolydisch	mixolydian
Äolisch	aeolian
Lokrisch	locrian
Melodisch Moll	melodicminor
Harmonisch Moll	harmonicminor
Ganzton	wholetone
Halbton-Ganzton-vermindert oder oktatonisch	diminishedhalfwhole, diminishedsemitone, octatonichalfwhole oder octatonicsemitone
Ganzton-Halbton-vermindert oder oktatonisch	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 Ihrer Eingabe im 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.

Akkordsymbole in Klammern

Beispiel für ein Akkordsymbol in Klammern	Eintrag im Einblendfeld
(Cmaj7)	(Cmaj7)

Akkordsymbol-Regionen

Akkordsymbol-Region	Eintrag im Einblendfeld
Neue Akkordsymbol-Region	reg

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Akkordsymbole](#) auf Seite 844

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 863

Navigation während der Akkordsymboleingabe

Sie können das Akkordsymbole-Einblendfeld manuell um unterschiedliche Werte verschieben, um Akkordsymbole an anderen Positionen einzugeben, ohne das Einblendfeld jedes Mal schließen und wieder öffnen zu müssen.

Mit einer Computertastatur navigieren

Navigation des Einblendfelds	Tastaturbefehl
Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zur nächsten Zählzeit.	Leertaste
Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zurück zur vorigen Zählzeit.	Umschalttaste-Leertaste
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 den Positionszeiger und das Einblendfeld an eine der folgenden Positionen, je nachdem, welche am nächsten ist:	Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste
<ul style="list-style-type: none">• Nächste/Vorherige Note oder Pause• Nächste/vorherige rhythmische Rasterposition• Nächstes/Voriges Zeichen im Eintrag eines vorhandenen Akkordsymbols	
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 62



[MIDI-Befehle zuweisen](#) auf Seite 67

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 66

Akkordsymbol-Regionen eingeben

Sie können spezielle Regionen eingeben, in denen Akkordsymbole angezeigt werden sollen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn ein Instrument, das über weite Strecken des Projekts keine Akkordsymbole benötigt, einen Abschnitt mit Improvisationen hat, in dem Akkordsymbole angezeigt werden müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie die Region in der Notenzeile aus, in der Sie Akkordsymbole anzeigen möchten.
2. Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Akkordsymbole** .
3. Geben Sie im Einblendfeld **reg** ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Während der Noteneingabe werden Akkordsymbol-Regionen so eingegeben, dass sie die Dauer der ausgewählten Note bzw. des ausgewählten Elements umfassen. Meistens handelt es sich dabei um die zuletzt eingegebene Note. Wenn Sie Akkordsymbol-Regionen zu vorhandenen Noten hinzufügen, umfassen sie die ausgewählte Dauer.

Für den Spieler, der das jeweilige Instrument hält, wird automatisch festgelegt, dass Akkordsymbole in Akkordsymbol-Regionen und in Regionen mit Strichnotation angezeigt werden, selbst wenn für ihn zuvor eingestellt worden war, dass alle Akkordsymbole ausgeblendet werden sollen.

TIPP

Sie können Akkordsymbol-Regionen auch eingeben, indem Sie **Schreiben > Akkordsymbol-Region erzeugen** wählen. Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 327

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 856

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 428

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Akkordsymbole aus Noten erzeugen

Sie können automatisch Akkordsymbole basierend auf den Harmonien von bereits eingegebenen Noten erzeugen. Sie können den musikalischen Kontext angeben, der bei der Berechnung berücksichtigt werden soll, zum Beispiel, welche Notenwerte und Umkehrungen einbezogen werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, aus denen Sie Akkordsymbole erzeugen möchten.

TIPP

Sie können Noten in mehreren Notenzeilen auswählen.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Akkordsymbole und -diagramme > Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen**, um den Dialog **Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Ändern Sie die Einstellungen nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel den minimalen Notenwert festlegen, den Sie in Akkordsymbole aufnehmen möchten, und die Erstellung von offenen Quintakkordsymbolen verhindern.
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Akkordsymbole werden basierend auf den ausgewählten Noten und Ihren Einstellungen erzeugt. Akkordsymbole werden an den rhythmischen Positionen von Akkorden eingegeben, die aus mindestens zwei oder drei Noten bestehen, je nach Ihren Einstellungen.

Für alle Instrumente, die in Ihrer Auswahl enthalten sind, ist die Anzeige von Akkordsymbolen eingestellt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

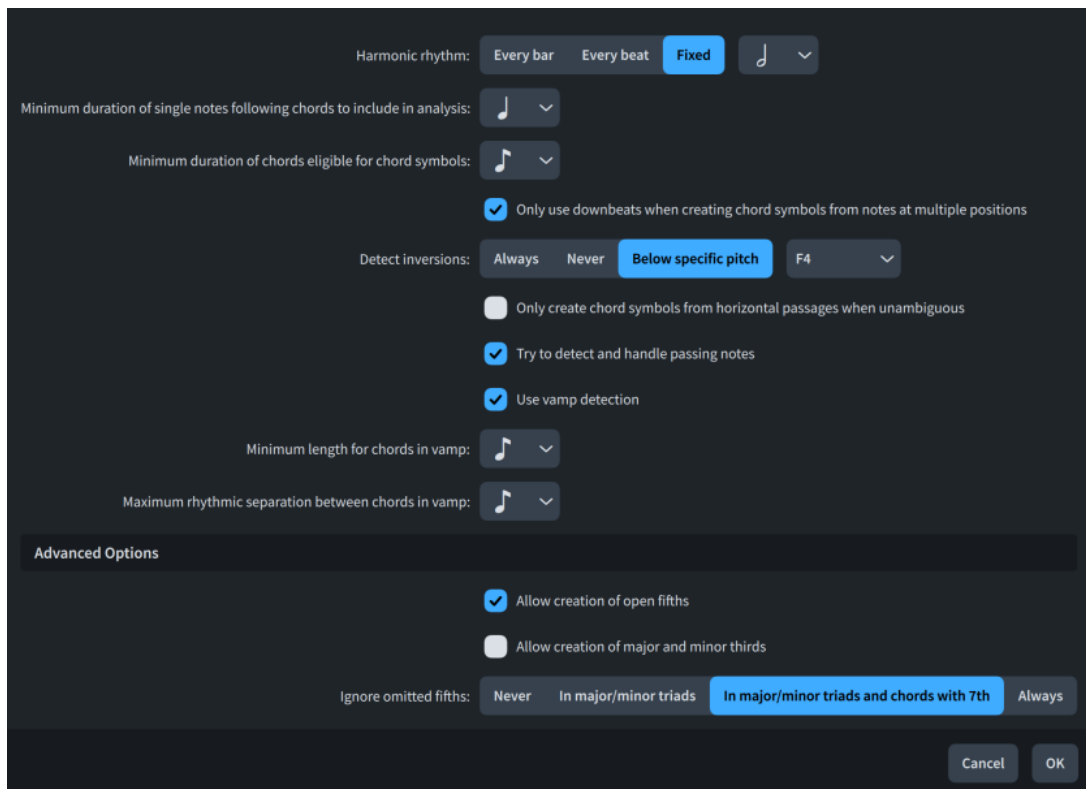
[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 389

Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen (Dialog)

Im Dialog **Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen** können Sie Akkordsymbole basierend auf bereits eingegebenen Noten erzeugen und den musikalischen Kontext angeben, der bei der Berechnung beachtet werden soll.

- Sie können den Dialog **Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen** im Schreiben-Modus öffnen, wenn im Notenbereich mindestens ein Akkord ausgewählt ist, indem Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Akkordsymbole und -diagramme > Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.



Der Dialog **Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen** umfasst die folgenden Optionen:

Harmonischer Rhythmus

Hier können Sie das minimale rhythmische Intervall zwischen erzeugten Akkordsymbolen festlegen.

- **In jedem Takt:** Akkordsymbole werden mindestens in jedem Takt erzeugt.
- **An jeder Zählzeit:** Akkordsymbole werden mindestens an jeder Zählzeit erzeugt, gemäß der vorliegenden Taktart.
- **Fest:** Akkordsymbole werden im angegebenen Intervall erzeugt.

Mindestdauer von Einzelnoten nach Akkorden, um bei der Analyse berücksichtigt zu werden

Hier können Sie den kürzesten Notenwert für einzelne Noten festlegen, die in die Akkordsymbol-Berechnung einbezogen werden sollen. So können Sie Durchgangsnoten ausschließen, die kürzer als der festgelegte Notenwert sind.

Mindestdauer von Akkorden, um als Akkordsymbole berücksichtigt zu werden

Hier können Sie den kürzesten Notenwert für Akkorde festlegen, die in die Akkordsymbol-Berechnung einbezogen werden sollen. So können Sie Durchgangsakkorde ausschließen, die kürzer als der festgelegte Notenwert sind.

Beim Erstellen von Akkordsymbolen aus Noten an mehreren Positionen nur erste Zählzeit von Takten nutzen

Wenn diese Option aktiviert ist, werden nur Noten, die auf starken Zählzeiten in jedem Takt beginnen, in die Akkordsymbol-Berechnung einbezogen.

Umkehrungen erkennen

Hiermit können Sie ändern, wie Umkehrungen bei der Akkordsymbol-Berechnung gehandhabt werden.

- **Immer:** Umkehrungen werden immer beachtet.

- **Nie:** Umkehrungen werden nie beachtet. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie Akkordsymbole aus Noten berechnen, die zu mehreren Instrumenten gehören.
- **Unter bestimmter Tonhöhe:** Umkehrungen werden nur für Noten unter der festgelegten Tonhöhe berücksichtigt.

Akkordsymbole aus horizontalen Passagen nur erstellen, wenn diese eindeutig sind

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Akkordsymbole nur dann aus Noten an mehreren rhythmischen Positionen erzeugt, wenn der resultierende Akkord einfach ist.

Versuchen, Durchgangsnoten zu erkennen und entsprechend zu behandeln

Wenn diese Option aktiviert ist, erkennt Dorico Elements Durchgangsnoten nach Möglichkeit und schließt sie aus der Akkordsymbol-Berechnung aus.

Vamp-Erkennung nutzen

Wenn diese Option aktiviert ist, erkennt Dorico Elements rhythmische Muster und Texturen, die häufig für Vamping verwendet werden, und berücksichtigt sie bei der Akkordsymbol-Berechnung.

Mindestlänge für Akkorde in einem Vamp

Hier können Sie den Mindest-Notenwert für Akkorde in Vamp-Bereichen ändern.

Maximaler rhythmischer Abstand zwischen Akkorden in Vamps

Hier können Sie den maximalen Abstand zwischen Akkorden in Vamp-Bereichen ändern.

Erzeugen von Quintakkorden erlauben

Wenn diese Option aktiviert ist, erzeugt Dorico Elements Akkordsymbole aus Akkorden, die nur aus zwei Noten bestehen, welche eine Quinte auseinander liegen.

Erzeugen von großen und kleinen Terzen zulassen

Wenn diese Option aktiviert ist, erzeugt Dorico Elements Akkordsymbole aus Akkorden, die nur aus zwei Noten bestehen, welche eine Terz auseinander liegen.

Weggelassene Quinten ignorieren

Hier können Sie einstellen, wie Akkorde mit weggelassenen Quinten gehandhabt werden sollen.

- **Nie:** Weggelassene Quinten werden nie ignoriert, d. h. Akkorde werden gemäß den verfügbaren Noten interpretiert.
- **In Moll/Dur-Dreiklängen:** Weggelassene Quinten werden ausschließlich in Akkorden ignoriert, die aus nur zwei Noten bestehen, welche eine Terz auseinander liegen.
- **In Moll/Dur-Dreiklängen und Akkorden mit Septime:** Weggelassene Quinten werden in Akkorden ignoriert, die aus nur zwei Noten bestehen, welche eine Terz auseinander liegen, und in Akkorden mit einer Septime.
- **Immer:** Weggelassene Quinten werden immer ignoriert, d. h. Akkordsymbole werden so erzeugt, als wäre die Quinte vorhanden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 844

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 325

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 389

[Taktarttypen](#) auf Seite 1345

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 881

[Oktavzeichen](#) auf Seite 887

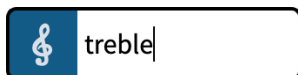
Schlüssel und Oktavzeichen (Einblendfeld)

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.

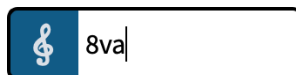
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-C**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Schlüssel** .
- 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 Schlüsseingabe



Das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen mit einer beispielhaften Schlüsseingabe



Der **Schlüssel**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Schlüssel

Schlüsselart	Eintrag im Einblendfeld
Violinschlüssel	g, G, g2, sol oder treble
Bassschlüssel	f, F, f4, fa oder bass
Tenor C-Schlüssel	ct, CT, c4, ut4 oder tenor
Alt C-Schlüssel	ca, CA, c3, ut3 oder alto
Violinschlüssel, eine Oktave tiefer	g8ba, G8ba, g8d, G8d, treble8ba oder treble8d

Schlüsselart	Eintrag im Einblendfeld
Ungestimmte Perkussion	perc
4-saitige Tabulatur	tab4
6-saitige Tabulatur	tab6

TIPP

Im Schlüssel-Bereich ist der rechteckige Perkussions-Schlüssel verfügbar.

Oktavverschiebungen für Schlüssel

Funktion von Oktavverschiebungen	Eintrag im Einblendfeld
Noten um eine Oktave aufwärts verschieben	+1
Noten um zwei Oktaven aufwärts verschieben	+2
Noten um eine Oktave abwärts verschieben	-1
Noten um zwei Oktaven abwärts verschieben	-2
Oktavverschiebung für klingende Notation festlegen	c
Oktavverschiebung für transponierte Notation festlegen	t

Geben Sie zum Beispiel **treble+1t** für einen Violinschlüssel ein, der in Layouts mit transponierter Notation um eine Oktave aufwärts verschoben wird. Dies führt dazu, dass Noten, die in Layouts mit transponierter Notation hinter dem Schlüssel stehen, eine Oktave tiefer angezeigt werden als bei Verwendung eines normalen Violinschlüssels.

Oktavzeichen

Funktion eines Oktavzeichens	Eintrag im Einblendfeld
Noten um eine Oktave aufwärts verschieben	8va, 8, 8u oder 1u
Noten um zwei Oktaven aufwärts verschieben	15ma, 15, 15u oder 2u
Noten um drei Oktaven aufwärts verschieben	22ma, 22, 22u oder 3u
Noten um eine Oktave abwärts verschieben	8ba, 8vb, 8d oder 1d
Noten um zwei Oktaven abwärts verschieben	15ba, 15vb, 15d oder 2d

Funktion eines Oktavzeichens	Eintrag im Einblendfeld
Noten um drei Oktaven abwärts verschieben	22ba, 22vb, 22d oder 3d
<i>Loco</i> -Anweisung	loco
Ende des Oktavzeichens	oder stop

Geben Sie zum Beispiel **stop** ein, um während der Noteneingabe festzulegen, wo ein Oktavzeichen enden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Schlüssel](#) auf Seite 881



[Oktavzeichen](#) auf Seite 887

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 884

[Oktavangaben an Schlüsseln beachten/ignorieren](#) auf Seite 886

Schlüssel-Bereich

Der Schlüssel-Bereich enthält die unterschiedlichen Arten von Schlüsseln und Oktavzeichen, die in Dorico Elements verfügbar sind. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Schlüssel-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Schlüssel**  klicken.
Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

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*.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Schlüssel](#) auf Seite 881

[Oktavzeichen](#) auf Seite 887

[Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben](#) auf Seite 341

[Oktavzeichen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 343



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 Noteneingabe hinzufügen. Sie können das Einblendfeld auch verwenden, um die Art der vorhandenen Schlüssel zu ändern.

HINWEIS

- Wenn Sie einen Schlüssel in einem Layout nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben. Sie können Schlüssel auch gemäß der Layout-Transposition ausblenden/anzeigen.
 - Viele Instrumente in Dorico Elements haben unterschiedliche Arten, die standardmäßig mit alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Schlüssel eingeben möchten. Wenn Sie an einer späteren Position einen Wiederherstellungs-Schlüssel hinzufügen möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
 2. Optional: Wenn Sie Schlüssel in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-C**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Schlüssel** .
 4. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für den Schlüssel, den Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **bass** für einen Bassschlüssel, **alto** für einen Altschlüssel oder **treble+1t** für einen in Layouts mit transponierter Notation um eine Oktave aufwärts verschobenen Violinschlüssel ein.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Schlüssel an 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. Wenn Sie Schlüssel zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden am Ende der Auswahl auch Wiederherstellungs-Schlüssel hinzugefügt.

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 881

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 883

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 884

[Oktavangaben an Schlüsseln beachten/ignorieren](#) auf Seite 886

[Instrumente ändern](#) auf Seite 144

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 142



Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben

Sie können Schlüssel anhand des Schlüssel-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

HINWEIS

- Wenn Sie einen Schlüssel in einem Layout nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben. Sie können Schlüssel auch gemäß der Layout-Transposition ausblenden/anzeigen.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
- Viele Instrumente in Dorico Elements haben unterschiedliche Arten, die standardmäßig mit alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Schlüssel eingeben möchten. Wenn Sie an einer späteren Position einen Wiederherstellungs-Schlüssel hinzufügen möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Schlüssel** , um den Schlüssel-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im Schlüssel-Bereich auf den Schlüssel, den Sie möchten.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Schlüssel an 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. Wenn Sie Schlüssel zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden am Ende der Auswahl auch Wiederherstellungs-Schlüssel hinzugefügt.

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

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Schlüssel](#) auf Seite 881




[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1401

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 Noteneingabe hinzufügen. Sie können Oktavzeichen in mehrstimmigen Kontexten auch nur in bestimmte Stimmen eingeben.

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 ein Oktavzeichen hinzufügen möchten. Wenn Sie ein Oktavzeichen für eine einzelne Stimme hinzufügen möchten, wählen Sie nur Noten in dieser Stimme aus.
2. Optional: Wenn Sie Oktavzeichen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-C**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Schlüssel** .
4. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für das Oktavzeichen, das Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie beispielsweise **8va** für ein Oktavzeichen ein, das die Noten um eine Oktave nach oben verschiebt.
5. Auf eine der folgenden Arten können Sie das Oktavzeichen eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um ein Oktavzeichen für alle Stimmen in der Notenzeile einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um ein Oktavzeichen nur für die aktuell ausgewählte Stimme einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.
6. Optional: Bewegen Sie während der Noteneingabe die Eingabemarke vorwärts und verlängern Sie das Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Leertaste**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

Das Oktavzeichen wird auch automatisch verlängert, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren.
7. Optional: Beenden Sie Oktavzeichen während der Noteneingabe, indem Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen erneut öffnen und **|** oder **stop** eingeben.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Oktavzeichen ab der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Oktavzeichen stoppen, enden sie an der Position der Eingabemarke.

Wenn Sie Oktavzeichen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden diese entweder über oder unter Ihrer Auswahl eingegeben, je nachdem, ob das Oktavzeichen anzeigt, dass Noten höher oder niedriger als notiert gespielt werden.

Die Tonhöhen von Noten innerhalb von Oktavzeichen werden automatisch angepasst. Noten innerhalb von Oktavzeichen zur Verschiebung um eine Oktave nach oben werden eine Oktave tiefer angezeigt, als es ohne das Oktavzeichen der Fall wäre.

TIPP

Sie können Oktavzeichen auch nach der Eingabe verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel und Oktavzeichen \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 337
[Oktavzeichen](#) auf Seite 887
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440
[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214



Oktavzeichen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Oktavzeichen mit dem Schlüssel-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Oktavzeichen in mehrstimmigen Kontexten auch nur in bestimmte Stimmen eingeben.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

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 ein Oktavzeichen hinzufügen möchten. Wenn Sie ein Oktavzeichen für eine einzelne Stimme hinzufügen möchten, wählen Sie nur Noten in dieser Stimme aus.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Schlüssel** , um den Schlüssel-Bereich anzuzeigen.
3. Geben Sie das gewünschte Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um ein Oktavzeichen für alle Stimmen in der Notenzeile einzugeben, klicken Sie im **Oktavzeichen**-Abschnitt darauf.
 - Um ein Oktavzeichen nur für die aktuell ausgewählte Stimme einzugeben, klicken Sie im **Oktavzeichen**-Abschnitt bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** darauf.

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 Noteneingabe werden Oktavzeichen an der Eingabemarke eingefügt. Sie werden mit der Standarddauer einer Viertelnote eingegeben.

Wenn Sie Oktavzeichen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden diese entweder über oder unter Ihrer Auswahl eingegeben, je nachdem, ob das Oktavzeichen anzeigt, dass Noten höher oder niedriger als notiert gespielt werden.

Die Tonhöhen von Noten innerhalb von Oktavzeichen werden automatisch angepasst. Noten innerhalb von Oktavzeichen zur Verschiebung um eine Oktave nach oben werden eine Oktave tiefer angezeigt, als es ohne das Oktavzeichen der Fall wäre.

TIPP

Sie können Oktavzeichen auch nach der Eingabe verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Oktavzeichen](#) auf Seite 887

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

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 972

[Richtige Positionierung für die Zäsureingabe](#) auf Seite 348

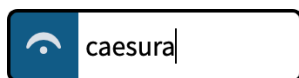
Fermaten und Pausen (Einblendfeld)

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 oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-H**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Fermaten und Pausen** .
- 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

Fermaten

Art von Fermate







Fermate 

Sehr lange Fermate 

Eintrag im Einblendfeld

fer oder **fermata**






fermataverylong

Art von Fermate	Eintrag im Einblendfeld
Lange Fermate 	fermatalong
Kurze Fermate 	fermatashort
Sehr kurze Fermate 	fermataveryshort
Kurze Fermate (Henze) 	fermatashorthenze
Lange Fermate (Henze) 	fermatalonghenze
Curlew (Britten) 	curlew





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.

Zäsuren

Art von Zäsur	Eintrag im Einblendfeld
Zäsur 	caes, caesura oder //
Dicke Zäsur 	caesurathick, thickcaesura oder thick//
Gebogene Zäsur 	caesuracurved, curvedcaesura oder curved//
Kurze Zäsur 	caesurashort, shortcaesura oder short//
Zäsur mit einem Strich 	caesurasingle, singlecaesura oder single//

Atemzeichen

Art von Atemzeichen	Eintrag im Einblendfeld
Atemzeichen (Komma) 	breathmarkcomma, comma oder , (Komma)
Atemzeichen (Häkchen) 	breathmarktick
Atemzeichen (Aufwärtsbogen) 	breathmarkupbow
Atemzeichen (Salzedo) 	breathmarksalzedo

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 972

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 973

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 974

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 974

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. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Bereich für Fermaten und Pausen ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Fermaten und Pausen**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste-9** drücken.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Fermaten und Pausen mit dem Bereich für Fermaten und Pausen eingeben](#) auf Seite 347

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 972

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 973

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 974

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 974

Fermaten und Pausen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Fermaten und Pausen mit dem Einblendfeld für Fermaten und Pausen eingeben und sowohl zu vorhandenen 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 ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Fermate oder Pause eingeben möchten. Wenn Sie ein Atemzeichen in einer bestimmten Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.

HINWEIS

Sie können nur eine Fermate oder Pause auf einmal eingeben.

2. Optional: Wenn Sie Atemzeichen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Öffnen Sie das Einblendfeld für Fermaten und Pausen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-H**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Fermaten und Pausen** .
 4. Geben Sie die gewünschte Fermate oder Pause in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **fermata** für eine Fermate oder **caesura** für eine Zäsur ein.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe wird die festgelegte Fermate oder Pause an der Position der Eingabemarke eingegeben. Wenn Sie Fermaten oder Pausen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

- Fermaten erscheinen in allen Notenzeilen an der rhythmischen Position der Note, des Akkordes oder der Pause, die mit dem Ende der Fermate zusammenfällt.
- Atemzeichen stehen rechts von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note.
- Zäsuren werden links von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note in allen Notenzeilen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 972

[Arten von Fermaten](#) auf Seite 973

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 974

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 974

[Positionen von Fermaten und Pausen](#) auf Seite 974

Fermaten und Pausen mit dem Bereich für Fermaten und Pausen eingeben

Sie können Fermaten und Pausen mit dem Bereich für Fermaten und Pausen eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der schrittweisen Eingabe hinzufügen.

HINWEIS



Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

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 eine Fermate oder Pause eingeben möchten. Wenn Sie ein Atemzeichen in einer bestimmten Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.

HINWEIS

Sie können nur eine Fermate oder Pause auf einmal eingeben.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann 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 Noteneingabe wird die festgelegte Fermate oder Pause an der Position der Eingabemarke eingegeben. Wenn Sie Fermaten oder Pausen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

- Fermaten erscheinen in allen Notenzeilen an der rhythmischen Position der Note, des Akkordes oder der Pause, die mit dem Ende der Fermate zusammenfällt.
- Atemzeichen stehen rechts von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note.
- Zäsuren werden links von der Eingabemarke oder der ausgewählten Note in allen Notenzeilen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 972

[Positionen von Fermaten und Pausen](#) auf Seite 974

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

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 972

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 974

Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen

Sie können Ornamente, darunter Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen, sowohl mit der Tastatur über das Ornamente-Einblendfeld als auch mit der Maus im Ornamente-Bereich eingeben.

Sie können Ornamente und Arpeggio-Zeichen während der Noteneingabe oder zu vorhandenen Noten hinzufügen; Glissando-Linien können jedoch nicht während der Noteneingabe hinzugefügt werden. Sie können Glissando-Linien nur eingeben, indem Sie sie zu vorhandenen Noten hinzufügen.

Sie können die Art und Länge von Jazz-Artikulationen im Ornamente-Bereich, aber nicht im Ornamente-Einblendfeld festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente](#) auf Seite 1048

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1066

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1073

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1103

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 1104



[Linien](#) auf Seite 1153

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 393

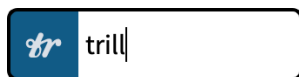
Ornamente-Einblendfeld

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 oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
- 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

Triller: *tr*

Eintrag im Einblendfeld

tr oder **trill**

Ornamentart	Eintrag im Einblendfeld
Kurzer Triller: 	shorttr
Mordent: 	mor oder mordent
Doppelschlag: 	turn
Umgekehrter Doppelschlag: 	invturn oder invertedturn

Trillerintervalle

Trillerintervall oder -intervallart	Eintrag im Einblendfeld
Intervallstufe Unisono, Sekunde, Terz, Quarte, Quinte, Sexte, Septime, Oktave	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8
Dur	M, maj oder major
Moll	m, min oder minor
Rein	p, per oder perf
Vermindert	d, dim oder diminished
Übermäßig	a, aug oder augmented

BEISPIEL

Um einen Triller über ein reines Quintintervall zu erzeugen, geben Sie **tr p5** ein.

Jazz-Ornamente

Art von Jazz-Ornamenten	Eintrag im Einblendfeld
Bend 	brassbend
Flip 	flip
Jazz-Turn 	jazz oder shake
Smear 	smear

Jazz-Artikulationen

Art 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

Weitere Ornamente sind im Ornamente-Bereich verfügbar. Sie können die Art und Länge von Jazz-Artikulationen im Ornamente-Bereich, aber nicht im Ornamente-Einblendfeld festlegen.

Arpeggio-Zeichen

Art von Arpeggio-Zeichen	Eintrag im Einblendfeld
Arpeggio-aufwärts-Zeichen	arp , arpup oder arpeggioup
Arpeggio-abwärts-Zeichen	arpdown oder arpeggiodown
Kein-Arpeggio-Zeichen	nonarp oder nonarpeggio
Gekrümmtes Arpeggio-Zeichen	slurarp

Glissando-Linien

Art von Glissando-Linie	Eintrag im Einblendfeld
Glissando-Linie im Standardstil	gliss
Gerade Glissando-Linie	glissstraight
Wellenförmige Glissando-Linie	glisswavy

Gitarrentechniken

Art von Gitarrentechnik

Eintrag im Einblendfeld

Gitarren-Bending

bend

Vibratohebel-Dive-and-Return

vibbend

Vibratohebel-Scoop

vibscoop

Vibratohebel-Dip

vibdip

Vibratohebel-Linie

wbar oder **w/bar**

HINWEIS

Muss Dauer haben, damit die Linie angezeigt wird.

Hammer-On

ho oder **hammer**

HINWEIS

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit aufsteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel C-D.

Pull-Off

po oder **pull**

HINWEIS

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

Hammer-On, dann Pull-Off oder Pull-Off, dann Hammer-On (*Ligado*)

hp, **hopo**, **hammerpull**, **lig** oder **ligado**

HINWEIS

Sie müssen mindestens drei derselben Saite zugewiesene Noten mit abwechselnder Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel C-D-C oder D-C-D.

Tapping (rechte Hand)

tap

Art von Gitarrentechnik	Eintrag im Einblendfeld
-------------------------	-------------------------

Tapping (rechte Hand) mit Pull-Off

tappull

HINWEIS

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

Tapping (linke Hand)

lhtap

Tapping (linke Hand) mit Pull-Off

lhtappull

HINWEIS

Sie müssen mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 356

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 358

[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 360

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 363

[Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 366

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 367

[Vibratohebel-Scoops mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 370

[Vibratohebel-Dips mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 371

[Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben](#) auf Seite 374

[Tapping eingeben](#) auf Seite 376

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1015

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1293

[Ornamente](#) auf Seite 1048

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1055

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1066

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1073

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1079

[Gitarrentechniken](#) auf Seite 1095



[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1103

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 1104

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1145

Ornamente-Bereich

Im Ornamente-Bereich können Sie alle verfügbaren Arten von Ornamenten eingeben, einschließlich Jazz-Artikulationen, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Vibratohebel-Techniken. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Ornamente-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente**  klicken.
Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

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 barocken und klassischen Musik üblich sind, zum Beispiel Mordente, Doppelschläge und Triller.

Arpeggierung

Enthält die verschiedenen Arten von Arpeggio-Zeichen.

HINWEIS

Während der Noteneingabe können Sie keine Arpeggio-Zeichen mit der Maus eingeben.

Glissandi

Enthält die verschiedenen Arten von Glissando-Linien.

Gitarre

Enthält Spielanweisungen und Tonhöhenmodulationen, die normalerweise mit Gitarren in Verbindung gebracht werden, etwa Gitarren-Bendings und Vibratohebel-Scoops.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 355

[Arpeggio-Zeichen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 357

[Glissando-Linien im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 359

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 361



[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 362

Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben

Sie können Ornamente, Triller und Jazz-Ornamente mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Bei der Eingabe von Trillern können Sie das Trillerintervall angeben, zum Beispiel als kleine Terz.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Ornament eingeben möchten. Wenn Sie einen Triller mit einer bestimmten Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
2. Optional: Wenn Sie Ornamente in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

- Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
 - Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für das Ornament, das Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **tr m3** für einen Triller mit einem Intervall von einer kleinen Terz oder **mor** für einen Mordent ein.
 - Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 - Optional: Geben Sie bei der Eingabe von Trillern eine Note ein oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke fortzubewegen und den Triller einzugeben.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Ornamente an der Eingabemarke eingefügt. Die Dauer von Trillern basiert auf dem rhythmischen Wert der Noteneingabe an der Eingabemarke oder auf dem Notenwert, um den die Eingabemarke vorgerückt ist. Triller haben je nach Kontext ein Standardintervall von einer großen oder einer kleinen Sekunde. 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 vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben. Triller werden an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements eingegeben und eine Erweiterungslinie wird über dem Rest der Auswahl angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Ornamente](#) auf Seite 1048
- [Triller](#) auf Seite 1052
- [Trillerintervalle](#) auf Seite 1055
- [Trillerintervalle ändern](#) auf Seite 1057
- [Trillerintervalle mitten im Triller ändern](#) auf Seite 1058
- [Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 1060
- [Jazz-Ornamente](#) auf Seite 1104
- [Noten eingeben](#) auf Seite 226
- [Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 360
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Sie können Ornamente, Triller und Jazz-Ornamente mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.



HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Ornament eingeben möchten. Wenn Sie einen Triller mit einer bestimmten

Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
 3. Klicken Sie im Ornamente-Bereich auf das Ornament, das Sie möchten.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Ornamente an der Eingabemarke eingefügt. Triller werden mit der Standarddauer einer Viertelnote eingegeben.

Wenn Sie Ornamente zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben. Triller werden an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements eingegeben und eine Erweiterungslinie wird über dem Rest der Auswahl angezeigt.

TIPP

Bei der Eingabe von Trillern anhand des Einblendfelds können Sie Trillerintervalle festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 361

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Arpeggio-Zeichen mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können auch Arpeggio-Zeichen zwischen Noten in mehreren Stimmen und in verschiedenen Notenzeilen eingeben, die zum gleichen Instrument gehören, zum Beispiel bei Klavier oder Harfe.

HINWEIS

Sie können jeweils nur ein Arpeggio-Zeichen auf einmal eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie mindestens eine Note in jeder Stimme aus, zu der 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 jedoch keine notenzeilenübergreifenden Arpeggio-Zeichen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
 - Arpeggio-Zeichen werden zu allen Noten in den ausgewählten Stimmen an der ausgewählten rhythmischen Position hinzugefügt.
-

- Optional: Wenn Sie sich in der Noteneingabe befinden, drücken Sie **Q**, um mit der Akkordeingabe zu beginnen.

HINWEIS

Sie können Arpeggio-Zeichen nur während der Akkordeingabe eingeben.

- Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
 - Machen Sie im Einblendfeld die entsprechende Eingabe für das gewünschte Arpeggio-Zeichen.
Geben Sie zum Beispiel **arpup** für ein aufwärts gerichtetes Arpeggio-Zeichen oder **arpdown** für ein abwärts gerichtetes Arpeggio-Zeichen ein.
 - Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 - Optional: Geben Sie während der Akkordeingabe die gewünschten Noten ein.
-

ERGEBNIS

Bei der Akkordeingabe werden Arpeggio-Zeichen an der Position der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Arpeggio-Zeichen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie links von den ausgewählten Noten eingegeben.

Arpeggio-Zeichen decken bei der Akkordeingabe automatisch den Tonhöhenbereich aller Noten an der jeweiligen rhythmischen Position in der aktuellen Stimme und beim Hinzufügen von Arpeggio-Zeichen zu vorhandenen Noten alle Noten in den ausgewählten Stimmen/Notenzeilen an der jeweiligen rhythmischen Position ab.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1066

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 258

Arpeggio-Zeichen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Arpeggio-Zeichen mit dem Ornamente-Bereich auf bestehende Noten einfügen. Sie können auch Arpeggio-Zeichen zwischen Noten in mehreren Stimmen und in verschiedenen Notenzeilen eingeben, die zum gleichen Instrument gehören, zum Beispiel bei Klavier oder Harfe.

HINWEIS



- Sie können jeweils nur ein Arpeggio-Zeichen auf einmal eingeben; außerdem können Sie Arpeggio-Zeichen nicht während der Noteneingabe mit der Maus hinzufügen.
 - Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben, können Sie keine Notenzeilen- und Stimmen-übergreifenden Arpeggio-Zeichen erstellen.
-

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Schreiben-Modus mindestens eine Note in jeder Stimme aus, zu der 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 jedoch keine notenzeilenübergreifenden Arpeggio-Zeichen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
- Arpeggio-Zeichen werden zu allen Noten in den ausgewählten Stimmen an der ausgewählten rhythmischen Position hinzugefügt.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.

3. Klicken Sie im **Arpeggierung**-Abschnitt auf das gewünschte Arpeggio-Zeichen.

ERGEBNIS

Das ausgewählte Arpeggio-Zeichen wird nun links neben der ausgewählten Note oder dem ausgewählten Akkord eingegeben. Arpeggio-Zeichen decken automatisch den Tonhöhenbereich aller Noten in den ausgewählten Stimmen/Notenzeilen an der jeweiligen rhythmischen Position ab.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1066

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Glissando-Linien mit dem Ornamente-Einblendfeld zwischen bestehenden Noten eingeben. Sie können Glissando-Linien sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.

HINWEIS

Sie können Glissando-Linien nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben. Stattdessen können Sie eine Jazz-Artikulation eingeben.

VORAUSSETZUNGEN



Sie haben mindestens zwei Noten eingegeben, die Sie durch ein Glissando verbinden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch eine Glissando-Linie miteinander verbinden möchten.

Wählen Sie zum Beispiel einen Vorschlag und eine normale Note, zwei Noten in unterschiedlichen Stimmen oder zwei Noten in unterschiedlichen Notenzeilen desselben Instruments aus.

2. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .

3. Geben Sie den entsprechenden Eintrag für die gewünschte Glissando-Linie in das Einblendfeld ein.

- Geben Sie **gliss** für eine Glissando-Linie im Standardstil ein.

- Geben Sie **glissstraight** 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

Die angegebene Glissando-Linie wird zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

HINWEIS

- Wenn Sie eine einzelne Note auswählen und eine Glissando-Linie eingeben, beginnt die festgelegte Glissando-Linie auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn sie dabei Pausen überquert.
 - Glissando-Linien passen sich nicht automatisch an Noten oder Pausen zwischen den ausgewählten Noten an. Wenn Glissando-Text angezeigt wird, kann der Text mit Noten oder Pausen kollidieren. In diesem Fall empfehlen wir Ihnen, weitere Anpassungen vorzunehmen, zum Beispiel den Glissando-Text für diese Glissando-Linie nicht anzuzeigen.
 - Standardmäßig wird Glissando-Linien-Text in Notenzeilen, die zu Bundinstrumenten gehören, ausgeblendet. Sie können Glissando-Linien-Text jedoch auch manuell anzeigen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1073

[Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1075

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1076

[Stil von Glissando-Linien ändern](#) auf Seite 1074

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 361

Glissando-Linien im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Glissando-Linien mit dem Ornamente-Bereich zwischen bestehenden Noten eingeben. Sie können Glissando-Linien sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.

HINWEIS





- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben, können Sie Glissando-Linien nur zwischen der angeklickten und der direkt darauffolgenden Note eingeben.
 - Sie können Glissando-Linien nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben. Stattdessen können Sie eine Jazz-Artikulation eingeben.
-

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens zwei Noten eingegeben, die Sie durch ein Glissando verbinden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch eine Glissando-Linie miteinander verbinden möchten.
Wählen Sie zum Beispiel einen Vorschlag und eine normale Note, zwei Noten in unterschiedlichen Stimmen oder zwei Noten in unterschiedlichen Notenzeilen desselben Instruments aus.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
 3. Klicken Sie im **Glissandi**-Abschnitt auf die gewünschte Art von Glissando-Linie.
 - **Glissando (gerade)** 
 - **Glissando (wellenförmig)** 
-

ERGEBNIS

Die angegebene Glissando-Linie wird zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

HINWEIS

- Wenn Sie eine einzelne Note auswählen und eine Glissando-Linie eingeben, beginnt die festgelegte Glissando-Linie auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn sie dabei Pausen überquert.
 - Glissando-Linien passen sich nicht automatisch an Noten oder Pausen zwischen den ausgewählten Noten an. Wenn Glissando-Text angezeigt wird, kann der Text mit Noten oder Pausen kollidieren. In diesem Fall empfehlen wir Ihnen, weitere Anpassungen vorzunehmen, zum Beispiel den Glissando-Text für diese Glissando-Linie nicht anzuzeigen.
 - Standardmäßig wird Glissando-Linien-Text in Notenzeilen, die zu Bundinstrumenten gehören, ausgeblendet. Sie können Glissando-Linien-Text jedoch auch manuell anzeigen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1073

[Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1075

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 1076

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 361

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Jazz-Artikulationen mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe 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.

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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Jazz-Artikulationen hinzufügen möchten.

- Optional: Wenn Sie Jazz-Artikulationen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 - Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
 - Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
 - 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.
 - 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 letzte Note, die Sie eingegeben haben.

HINWEIS

Wenn Sie das Einblendfeld verwenden, werden alle Jazz-Artikulationen mit einem Standard-Linienstil für ihre jeweilige Art eingegeben. 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.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Jazz-Artikulationen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 354

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1103

[Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 1106

[Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 1106

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764

Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Jazz-Artikulationen mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe 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 Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
-



VORGEHENSWEISE

- 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Jazz-Artikulationen hinzufügen möchten.
2. Optional: Wenn Sie Jazz-Artikulationen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
 4. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
 5. Klicken Sie im **Jazz**-Abschnitt auf die gewünschte Jazz-Artikulation.

ERGEBNIS

Die von Ihnen angegebene Jazz-Artikulation wird auf allen ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Jazz-Artikulationen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 355

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764

Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken

Sie können Gitarren-Bendings (einschließlich Pre-Bends und Post-Bends), Vibratohebel-Techniken (einschließlich Dips, Dives, Scoops und Dive-and>Returns) sowie Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen entweder mit der Tastatur anhand des Ornamente-Einblendfelds oder mit der Maus anhand des Ornamente-Bereichs eingeben.

Sie können auch Gitarren-Pre-Bends, Post-Bends und Vibratohebel-Pre-Dives anhand der Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich eingeben.

Sie können Gitarrentechniken während der Noteneingabe oder zu vorhandenen Noten hinzufügen; Gitarren-Bendings können jedoch nicht während der Noteneingabe hinzugefügt werden. Sie können Gitarren-Bendings nur eingeben, indem Sie sie zu vorhandenen Noten hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1079

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1081

[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 1083

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1084

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Tapping](#) auf Seite 1096

[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 1098

Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben

Im Ornamente-Einblendfeld können Sie Gitarren-Bendings zwischen vorhandenen Noten eingeben, auch zwischen Vorschlägen und normalen Noten. Sie können Gitarren-Bendings sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.



HINWEIS

Sie können Gitarren-Bendings nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens zwei Noten eingegeben, die Sie durch ein Gitarren-Bending verbinden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch ein Gitarren-Bending miteinander verbinden möchten.
Wählen Sie zum Beispiel einen Vorschlag und eine normale Note oder zwei Noten in unterschiedlichen Stimmen aus.
 2. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
 3. Geben Sie im Einblendfeld **bend** ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Das Gitarren-Bending wird zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

Gitarren-Bendings werden abhängig von der Tonhöhenrichtung der Noten, die sie verbinden, in Tabulatur automatisch als Gitarren-Bendings oder Returns dargestellt.

TIPP

- Wenn Sie eine einzelne Note auswählen und ein Gitarren-Bending eingeben, beginnt das Gitarren-Bending auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn es dabei Pausen überquert.
 - Sie können der Option **Gitarren-Bending erzeugen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1079

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 365

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 365

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Im Ornamente-Bereich können Sie Gitarren-Bendings zwischen vorhandenen Noten eingeben, auch zwischen Vorschlägen und normalen Noten. Sie können Gitarren-Bendings sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.




HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben, können Sie Gitarren-Bendings nur zwischen der angeklickten und der direkt darauffolgenden Note eingeben.
- Sie können Gitarren-Bendings nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens zwei Noten eingegeben, die Sie durch ein Gitarren-Bending verbinden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch ein Gitarren-Bending miteinander verbinden möchten.
Wählen Sie zum Beispiel einen Vorschlag und eine normale Note oder zwei Noten in unterschiedlichen Stimmen aus.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Gitarren-Bending** .

ERGEBNIS

Das Gitarren-Bending wird zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

Gitarren-Bendings werden abhängig von der Tonhöhenrichtung der Noten, die sie verbinden, in Tabulatur automatisch als Gitarren-Bendings oder Returns dargestellt.

TIPP

- Wenn Sie eine einzelne Note auswählen und ein Gitarren-Bending eingeben, beginnt das Gitarren-Bending auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn es dabei Pausen überquert.
- Sie können der Option **Gitarren-Bending erzeugen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353


[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1079

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben

Sie können Gitarren-Pre-Bends an allen vorhandenen Noten eingeben, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören. Außerdem können Sie angeben, dass Pre-Bends mit dem Vibratohebel ausgeführt werden sollen; diese Technik ist als »Pre-Dive« bekannt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, vor denen Sie Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pre-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.
3. Ändern Sie das Intervall wie erforderlich.
4. Optional: Um die Gitarren-Pre-Bends in Gitarren-Pre-Dives umzuwandeln, aktivieren Sie **Vibratohebel-Pre-Bend** und das entsprechende Kontrollkästchen in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.

ERGEBNIS

Gitarren-Pre-Bends mit dem festgelegten Intervall werden vor den ausgewählten Noten eingegeben. Sie werden als Gitarren-Pre-Dives angezeigt, wenn sowohl **Vibratohebel-Pre-Bend** als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert sind.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1081
- [Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

Gitarren-Post-Bends eingeben

Sie können Gitarren-Post-Bends an allen vorhandenen Noten eingeben, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören. Sie können auch angeben, dass Post-Bends mikrotonal sein sollen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, nach denen Sie Gitarren-Post-Bends eingeben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie **Post-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Post-Bends** des Eigenschaften-Bereichs.
 3. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Ändern Sie das Intervall wie erforderlich.
 - Um die Gitarren-Post-Bends in mikrotonale Gitarren-Post-Bends umzuwandeln, aktivieren Sie **Mikrotonales Bending** in der Gruppe **Gitarren-Post-Bends**.
-

ERGEBNIS

Gitarren-Post-Bends mit dem festgelegten Intervall werden nach den ausgewählten Noten eingegeben. Sie werden als mikrotonal angezeigt, wenn **Mikrotonales Bending** aktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 1083

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 363

Vibratohebel-Dives eingeben

Sie können Vibratohebel-Dives sowohl bei der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben.

Vibratohebel-Dives werden mit Hilfe einer Jazz-Artikulation für eine nahtlose Tonhöhenabsenkung (Smooth Fall) in Kombination mit einer Vibratohebel-Angabe notiert.





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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Vibratohebel-Dives hinzufügen möchten.
 2. Optional: Wenn Sie Vibratohebel-Dives in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
 4. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
 5. Geben Sie **fallsmooth** im Einblendfeld ein, um eine Smooth-Fall-Jazz-Artikulation einzugeben.
 6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 7. Optional: Bewegen Sie während der Noteneingabe die Eingabemarke zurück an die Position der Note mit der Smooth-Fall-Artikulation.
 8. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
 9. Geben Sie **wbar** im Einblendfeld ein, um eine Vibratohebel-Anweisung einzugeben.
 10. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 11. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe eine Note ein oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke weiterzubewegen und die Vibratohebel-Anweisung einzugeben.
-

ERGEBNIS

Die Smooth-Fall-Jazz-Artikulation wird an allen ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Anweisungen an der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt.

HINWEIS

Wenn Sie das Einblendfeld verwenden, werden alle Jazz-Artikulationen mit einem Standard-Linienstil für ihre jeweilige Art eingegeben. Sie können ihre Art/Länge nach der Eingabe ändern.

Sie können anhand des Ornamente-Bereichs auch sowohl Smooth-Fall-Jazz-Artikulationen als auch Vibratohebel-Anweisungen eingeben. Wenn Sie den Bereich verwenden, können Sie bei der Eingabe den Linienstil von Jazz-Artikulationen festlegen.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie möchten, dass an Vibratohebel-Anweisungen eine Linie angezeigt wird, können Sie sie verlängern und ihnen so eine Dauer geben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 224

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1103

[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 360

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 361

[Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 1106

[Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 1106

[Jazz-Artikulationen löschen](#) auf Seite 1107

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1145

Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Einblendfeld eingeben

Mit dem Ornamente-Einblendfeld können Sie Vibratohebel-Dive-and>Returns zwischen vorhandenen Noten eingeben. Sie können Vibratohebel-Dive-and>Returns sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.

HINWEIS

Sie können Vibratohebel-Dive-and>Returns nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.

VORAUSSETZUNGEN



Sie haben mindestens drei Noten mit abwechselnden Tonhöhenrichtungen eingegeben, zum Beispiel D-C-D, die Sie durch ein Vibratohebel-Dive-and-Return verbinden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch ein Vibratohebel-Dive miteinander verbinden möchten.



HINWEIS

Die Noten müssen sich in derselben Notenzeile befinden und eine fallende Tonhöhenrichtung haben, zum Beispiel D-C.

2. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
3. Geben Sie **vibbend** im Einblendfeld ein, um das Dive einzugeben.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
5. Wählen Sie die beiden Noten aus, die Sie durch ein Vibratohebel-Return miteinander verbinden möchten.

HINWEIS

Die Noten müssen sich in derselben Notenzeile befinden und eine steigende Tonhöhenrichtung haben, zum Beispiel C-D.

6. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
 7. Geben Sie **vibbend** im Einblendfeld ein, um das Return einzugeben.
 8. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Vibratohebel-Dives werden zwischen Noten mit fallender Tonhöhe, Vibratohebel>Returns zwischen Noten mit steigender Tonhöhenrichtung eingegeben. Wenn ein Vibratohebel-Dive auf derselben Note endet, auf der ein Vibratohebel-Return beginnt, werden sie in Tabulatur als V dargestellt, wobei das Bending-Intervall an der Spitze angegeben wird. Wenn Sie Vibratohebel-Dives mit derselben Tonhöhenrichtung an aufeinanderfolgenden Noten eingegeben, zum Beispiel E-D-C, werden sie in Tabulatur-Notation mit einer zusätzlichen angewinkelten Linie, die über die Tabulaturzeile hinausragt, und einem Bending-Intervall für jedes Vibratohebel-Dive notiert.

Vibratohebel-Dive-and>Returns zeigen in Tabulatur entsprechend der Tonhöhenrichtung der Noten, die sie verbinden, automatisch nach oben oder unten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1084

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1079

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 363

Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Im Ornamente-Bereich können Sie Vibratohebel-Dive-and>Returns zwischen vorhandenen Noten eingeben. Sie können Vibratohebel-Dive-and>Returns sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.

HINWEIS

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben, können Sie Vibratohebel-Dive-and>Returns nur zwischen der angeklickten und der direkt darauffolgenden Note eingeben.
- Sie können Vibratohebel-Dive-and>Returns nicht während der Noteneingabe oder auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.

VORAUSSETZUNGEN




Sie haben mindestens drei Noten mit abwechselnden Tonhöhenrichtungen eingegeben, zum Beispiel D-C-D, die Sie durch ein Vibratohebel-Dive-and-Return verbinden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch ein Vibratohebel-Dive miteinander verbinden möchten.

HINWEIS

Die Noten müssen sich in derselben Notenzeile befinden und eine fallende Tonhöhenrichtung haben, zum Beispiel D-C.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Gitarren-Bending mit Vibratohebel** , um das Vibratohebel-Dive einzugeben.
4. Wählen Sie die beiden Noten aus, die Sie durch ein Vibratohebel-Return miteinander verbinden möchten.

HINWEIS

Die Noten müssen sich in derselben Notenzeile befinden und eine steigende Tonhöhenrichtung haben, zum Beispiel C-D.

5. Klicken Sie auf **Gitarren-Bending mit Vibratohebel** , um das Vibratohebel-Dive einzugeben.

ERGEBNIS

Vibratohebel-Dives werden zwischen Noten mit fallender Tonhöhe, Vibratohebel>Returns zwischen Noten mit steigender Tonhöhenrichtung eingegeben. Wenn ein Vibratohebel-Dive auf derselben Note endet, auf der ein Vibratohebel-Return beginnt, werden sie in Tabulatur als V dargestellt, wobei das Bending-Intervall an der Spitze angegeben wird. Wenn Sie Vibratohebel-Dives mit derselben Tonhöhenrichtung an aufeinanderfolgenden Noten eingeben, zum Beispiel E-D-C, werden sie in Tabulatur-Notation mit einer zusätzlichen angewinkelten Linie, die über die Tabulaturzeile hinausragt, und einem Bending-Intervall für jedes Vibratohebel-Dive notiert.

Vibratohebel-Dive-and>Returns zeigen in Tabulatur entsprechend der Tonhöhenrichtung der Noten, die sie verbinden, automatisch nach oben oder unten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1084

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1079

[Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 366

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

Vibratohebel-Scoops mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Vibratohebel-Scoops mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Vibratohebel-Scoops hinzufügen möchten.
2. Optional: Wenn Sie Vibratohebel-Scoops in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
4. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
5. Geben Sie im Einblendfeld **vibscoop** ein.
6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

An den ausgewählten Noten werden Vibratohebel-Scoops eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

Standardmäßig werden Vibratohebel-Scoops nur in Notenzeilen angezeigt, nicht in Tabulatur. Sie werden links von Noten positioniert.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Vibratohebel-Anweisungen eingeben, um deutlich zu machen, dass die Vibratohebel-Scoops mit Hilfe des Vibratohebels ausgeführt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 373

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1102

Vibratohebel-Scoops mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Sie können Vibratohebel-Scoops mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Vibratohebel-Scoops hinzufügen möchten.
2. Optional: Wenn Sie Vibratohebel-Scoops in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
4. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
5. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Vibratohebel-Scoop** .
-

ERGEBNIS

An den ausgewählten Noten werden Vibratohebel-Scoops eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

Standardmäßig werden Vibratohebel-Scoops nur in Notenzeilen angezeigt, nicht in Tabulatur. Sie werden links von Noten positioniert.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Vibratohebel-Anweisungen eingeben, um deutlich zu machen, dass die Vibratohebel-Scoops mit Hilfe des Vibratohebels ausgeführt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 373

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1102

Vibratohebel-Dips mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Vibratohebel-Dips mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.



VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Vibratohebel-Dip eingeben möchten.

2. Optional: Wenn Sie Vibratohebel-Dips in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
4. Geben Sie im Einblendfeld **vibdip** ein.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 6. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe eine Note ein oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke weiterzubewegen und den Vibratohebel-Dip einzugeben.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Dips an der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Vibratohebel-Dips zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

Standardmäßig haben Vibratohebel-Dips Halbtonschritt-Intervalle, werden oberhalb der Notenzeile positioniert und nur in Notenzeilen (nicht in Tabulatur) angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1100




[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 373

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

Vibratohebel-Dips mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Sie können Vibratohebel-Dips mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Vibratohebel-Dip eingeben möchten.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
 3. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Vibratohebel-Dip** .
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Dips an der Eingabemarke eingefügt. Wenn Sie Vibratohebel-Dips zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

Standardmäßig haben Vibratohebel-Dips Halbtonschritt-Intervalle, werden oberhalb der Notenzeile positioniert und nur in Notenzeilen (nicht in Tabulatur) angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1100



[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 373

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Wenn Vibratohebel-Anweisungen über eine Reihe von Objekten eingegeben werden, erhalten sie eine Dauer und werden mit einer Dauerlinie angezeigt, die standardmäßig gestrichelt ist.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Vibratohebel-Anweisung eingeben möchten. Wenn Sie eine Vibratohebel-Linie eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Optional: Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
4. Geben Sie **wbar** im Einblendfeld ein, um die Vibratohebel-Anweisung einzugeben.
5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
6. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe eine Note ein oder drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke weiterzubewegen und die Vibratohebel-Anweisung einzugeben.

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Anweisungen an der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen zu einem einzelnen ausgewählten Element hinzufügen, werden sie nur an dieser rhythmischen Position eingegeben und haben keine Dauer. Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Objekts eingegeben und haben eine Dauer bis zum Ende der Auswahl. Vibratohebel-Anweisungen mit Dauer werden mit einer Dauerlinie angezeigt, die standardmäßig gestrichelt ist.

Standardmäßig werden Vibratohebel-Anweisungen/-Linien oberhalb der Notenzeile positioniert und nur in Notenzeilen (nicht in Tabulatur) angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224




[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1145

Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Sie können Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Wenn Vibratohebel-Anweisungen über eine Reihe von Objekten eingegeben werden, erhalten sie eine Dauer und werden mit einer Dauerlinie angezeigt, die standardmäßig gestrichelt ist.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Vibratohebel-Anweisung eingeben möchten. Wenn Sie eine Vibratohebel-Linie eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Ornamente** , um den Ornamente-Bereich anzuzeigen.
 3. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt auf **Vibratohebel-Linie** .
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Vibratohebel-Anweisungen an der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen zu einem einzelnen ausgewählten Element hinzufügen, werden sie nur an dieser rhythmischen Position eingegeben und haben keine Dauer. Wenn Sie Vibratohebel-Anweisungen zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Objekts eingegeben und haben eine Dauer bis zum Ende der Auswahl. Vibratohebel-Anweisungen mit Dauer werden mit einer Dauerlinie angezeigt, die standardmäßig gestrichelt ist.

Standardmäßig werden Vibratohebel-Anweisungen/-Linien oberhalb der Notenzeile positioniert und nur in Notenzeilen (nicht in Tabulatur) angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 353

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1145

Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben

Sie können Hammer-Ons/Pull-Offs mit dem Ornamente-Einblendfeld an allen Noten für Bundinstrumente eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Wenn Sie mehrere Noten auswählen, gibt Dorico Elements automatisch die entsprechenden Bindebögen ein. Sie können auch Tapping mit Hammer-Ons/Pull-Offs zu vorhandenen 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Hammer-Ons/Pull-Offs hinzufügen möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie Hammer-Ons eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit aufsteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel C-D.
- Wenn Sie Pull-Offs oder Tapping mit Pull-Offs eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.
- Wenn Sie *Ligadi* eingeben möchten, müssen Sie mindestens drei derselben Saite zugewiesene Noten mit abwechselnden Tonhöhenrichtungen eingeben, zum Beispiel C-D-C für ein Hammer-On mit anschließendem Pull-Off oder D-C-D für ein Pull-Off mit anschließendem Hammer-On.

2. Optional: Wenn Sie Hammer-Ons/Pull-Offs in mehrere Bundinstrument-Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
4. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
5. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für das gewünschte Hammer-On/Pull-Off in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **ho** für ein Hammer-On oder **hopo** für ein Hammer-On mit anschließendem Pull-Off ein.
6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Das angegebene Hammer-On/Pull-Off wird an den ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

Wenn Sie mehrere angrenzende Noten, die derselben Saite zugewiesen sind, ausgewählt haben, gibt Dorico Elements automatisch Bindebögen über die ausgewählten Noten ein und zentriert Hammer-On/Pull-Off-Anweisungen auf diesen Bindebögen. Bei Bindebögen mit mehreren Hammer-On/Pull-Off-Anweisungen wird jede Anweisung über der Reihe von Noten in der entsprechenden Richtung zentriert.

Standardmäßig werden Hammer-Ons/Pull-Offs sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt und über der Notenzeile positioniert.

TIPP

Sie können Hammer-On/Pull-Offs auch zu vorhandenen Noten hinzufügen, indem Sie sie auswählen, **Spielanweisung** in der **Gitarrentechniken**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren und die entsprechende Anweisung im Menü auswählen. Um Hammer-On-/Pull-Off-Anweisungen zentriert auf Bindebögen anzuzeigen, wählen Sie alle Noten mit Ausnahme der ersten Note unter jedem Bindebogen aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 1098

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1101

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1015

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1293

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1102

Tapping eingeben

Sie können Tapping-Anweisungen für die rechte und linke Hand mit dem Ornamente-Einblendfeld an allen Noten für Bundinstrumente eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können auch Tapping mit Hammer-Ons/Pull-Offs zu vorhandenen 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Tapping-Anweisungen hinzufügen möchten.



HINWEIS

Wenn Sie Tapping mit Pull-Offs eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei derselben Saite zugewiesene Noten mit absteigender Tonhöhenrichtung auswählen, zum Beispiel D-C.

2. Optional: Wenn Sie Tapping in mehrere Bundinstrument-Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.

4. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .

5. Machen Sie die Eingabe für die gewünschte Tapping-Anweisung im Einblendfeld.

Geben Sie zum Beispiel **tap** für Tapping mit der rechten Hand oder **lhtappull** für Tapping mit der linken Hand mit Pull-Off ein.

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

ERGEBNIS

Die angegebene Tapping-Anweisung wird an den ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die letzte Note, die Sie eingegeben haben.

Standardmäßig werden Tapping-Anweisungen sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt und über der Notenzeile positioniert.

TIPP

Sie können Tapping-Anweisungen auch zu vorhandenen Noten hinzufügen, indem Sie sie auswählen, **Spielanweisung** in der **Gitarrentechniken**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren und die entsprechende Anweisung im Menü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349
- [Tapping](#) auf Seite 1096
- [Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1101
- [Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1015
- [Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 1293
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224
- [Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 1102

Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder

Sie können Spielanweisungen sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld verwenden, als auch mit der Maus anhand des Spielanweisungen-Bereichs. In Dorico Elements gelten Pedallinien als Spielanweisungen, da beide Objekte den Klang beeinflussen, den ein Instrument erzeugt.

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile können Sie auf dieselbe Art eingeben, entweder mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld oder im Spielanweisungen-Bereich. Harfenpedal-Schaubilder können Sie jedoch nur mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben.

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile können Sie anhand einer Eigenschaft in der **Saitenanzeige**-Gruppe des Eigenschaftens-Bereichs eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS



- [Spielanweisungen](#) auf Seite 1138
- [Pedallinien](#) auf Seite 1120
- [Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1111
- [Saitenanzeigen](#) auf Seite 958
- [Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 382
- [Spielanweisungen mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 383
- [Pedallinien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 384
- [Pedallinien mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 387
- [Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 388
- [Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 390
- [Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 391
- [Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 392

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.

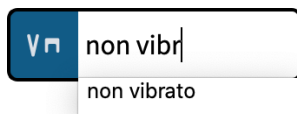
Wenn Sie anfangen, eine Spielanweisung in das Spielanweisungen-Einblendfeld einzugeben, wird ein Menü angezeigt, das Ihnen auf Basis der von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter Spielanweisungen vorschlägt. Sie können dann eine dieser Spielanweisungen auswählen, um sie einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

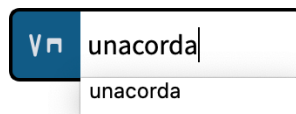
- Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
- Wählen Sie eine vorhandene Spielanweisung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.

- 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 einem Beispiel für die Eingabe einer Spielanweisung



Das Spielanweisungen-Einblendfeld mit einem Beispiel für die Eingabe einer Pedallinie



Der **Spielanweisungen**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Spielanweisungen

Spielanweisung	Eintrag im Einblendfeld
<i>Vibrato</i>	vibrato
<i>Senza vibrato</i>	senza vibrato
<i>Naturale (nat.)</i>	nat
Con sord.	con sord
Starker Luftdruck	strong air pressure
Doppelzunge	double-tongue
Bogen abwärts	downbow
Bogen aufwärts	upbow
<i>Sul ponticello</i>	sul pont
<i>Sul tasto</i>	sul tasto
<i>Poco sul tasto</i>	pst
<i>Pizzicato</i>	pizz
<i>Spiccato</i>	spicc
<i>Arco</i>	arco
Zungenschnalzen (Stockhausen)	tongue click
Fingerschnipsen (Stockhausen)	finger click

Spielanweisung	Eintrag im Einblendfeld
Vibraphonmotor eingeschaltet	motor on
Vibraphonmotor ausgeschaltet	motor off
Offen	open
Dämpfen	damp
Dämpfen (groß)	damp large
Großes Barré	full barre
Kleines Barré	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

- Um Spielanweisungen eine Dauer zu geben, fügen Sie -> am Ende Ihrer Eingabe hinzu, zum Beispiel **vibrato->**. Während der Noteneingabe wird die Dauer der Spielanweisung verlängert, wenn Sie weitere Noten eingeben oder die Eingabemarke vorwärts bewegen. Wenn Sie Spielanweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie als Gruppe hinzugefügt.
 - Da Spielanweisungen bestimmten Samples entsprechen, müssen sie genau wie beschrieben eingegeben oder aus dem Menü im Einblendfeld ausgewählt werden.
-

Pedallinien

Arten von Pedallinien oder Anweisungen für erneutes Betätigen

Haltepedallinie	ped
Erneutes Betätigen in der Haltepedallinie	^, notch oder retake

Arten von Pedallinien oder Anweisungen für erneutes Betätigen

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*

Harfen-Pedalangaben

Beispiel für eine Harfen-Pedalangabe	Eintrag im Einblendfeld
D, C, B \flat , E \flat , F, G, A	DCB\flatE\flatFGA, B\flatE\flat oder --\wedge \wedge---
D, C \sharp , H, E, F \sharp , G \sharp , A	DC\sharpBEF\sharpG\sharpA, C\sharpF\sharpG\sharp oder -v- -vv-

TIPP

Der senkrechte Strich ist optional.

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile

Beispiel-Saitenanzeige	Eintrag im Einblendfeld
1	string1
3	string3

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1138

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1149

[Pedallinien](#) auf Seite 1120

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1121

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1111



[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 386

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 388

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 390

Spielanweisungen-Bereich

Der Spielanweisungen-Bereich enthält die in Dorico Elements verfügbaren Spielanweisungen, unterteilt in Instrumentenfamilien. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus. Pedallinien sind im **Tasteninstrumente**-Abschnitt enthalten.

- Sie können den Spielanweisungen-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Spielanweisungen**  klicken.
Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

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 »Zungenschnalzen«.

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 Bordinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel Saitenanzeigen, »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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 391

Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Spielanweisungen über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

HINWEIS

Sie können während der Noteneingabe nur eine Spielanweisung in das Einblendfeld eingeben. Sie können beim Hinzufügen von Spielanweisungen zu vorhandenen Noten zwei Spielanweisungen eingeben, wenn diese durch -> voneinander getrennt werden.



VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Spielanweisung eingeben möchten. Wenn Sie Spielanweisungen mit einer bestimmten Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.

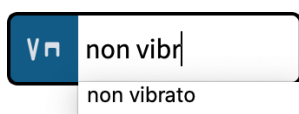
2. Optional: Wenn Sie Spielanweisungen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:


- Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .

4. Geben Sie den Eintrag für die gewünschte Spielanweisung in das Einblendfeld ein. Geben Sie zum Beispiel **pizz** oder **non vibrato**-> ein.

Wenn Sie anfangen, eine Spielanweisung in das Spielanweisungen-Einblendfeld einzugeben, wird ein Menü angezeigt, das Ihnen auf Basis der von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter Spielanweisungen vorschlägt. Wenn Sie möchten, dass die Spielanweisung eine Dauer hat, können Sie -> am Ende hinzufügen.



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

Spielanweisungen mit offenem Ende, zum Beispiel **non vibrato**->, werden bei der Noteneingabe automatisch verlängert, wenn Sie weitere Noten eingeben oder die Eingabemarke vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken oder im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich auf **Eingabemarke vorwärts**  klicken.

6. Optional: Beenden Sie offene Spielanweisungen bei der Noteneingabe, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld erneut öffnen und eine der folgenden Eingaben machen:

- Um die aktuelle Spielanweisung durch eine andere Spielanweisung abzulösen, geben Sie die gewünschte Spielanweisung ein. Zum Beispiel können Sie **vibrato** eingeben. Dadurch wird die aktuelle Spielanweisung durch eine Fortsetzungslinie mit der folgenden verbunden.

- Um die aktuelle Spielanweisung durch eine andere Spielanweisung mit offenem Ende abzulösen, geben Sie die gewünschte Spielanweisung gefolgt von -> ein. Zum Beispiel können Sie **vibrato->** eingeben. Dadurch wird die aktuelle Spielanweisung durch eine Fortsetzungslinie mit der folgenden verbunden.
- Um die aktuelle Spielanweisung zu beenden, ohne eine weitere Spielanweisung hinzuzufügen, geben Sie ? in das Einblendfeld ein. Dadurch erhält die aktuelle Spielanweisung eine Dauerlinie statt einer Fortsetzungslinie.

ERGEBNIS

Die entsprechenden Spielanweisungen werden eingegeben. Sie werden standardmäßig als stimmabhängig aufgefasst, d. h. sie gelten nur für die Stimme, die bei der schrittweisen Eingabe von der Eingabemarke angezeigt wird, bzw. für die ausgewählte Stimme, wenn Sie Spielanweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen. Sie werden in Hals-aufwärts-Stimmen automatisch über und in Hals-abwärts-Stimmen unter der Notenzeile platziert.

Benachbarte Spielanweisungen oder solche, die gemeinsam oder direkt nacheinander eingegeben wurden, werden automatisch gruppiert. Dies erfolgt sowohl bei der Noteneingabe als auch beim Hinzufügen von Spielanweisungen zu vorhandenen Noten.

Bei der Noteneingabe werden Spielanweisungen an der Position der Eingabemarke eingegeben und automatisch verlängert, wenn es sich um eine offene Spielanweisung mit Dauer handelt.

Wenn Sie Spielanweisungen zu einem einzelnen ausgewählten Element hinzufügen, werden sie nur an dieser rhythmischen Position eingegeben und haben keine Dauer. Wenn Sie Spielanweisungen zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben und haben eine Dauer bis zum Ende der Auswahl. Bei Spielanweisungen, deren Fortsetzungsart so eingestellt ist, dass Linien angezeigt werden, wird die jeweilige Fortsetzungslinie angezeigt.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Spielanweisungen innerhalb von Spielanweisungsgruppen verschieben, Spielanweisungen verlängern/kürzen und Dauerlinien für Spielanweisungen ein- oder ausblenden.
- Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Spielanweisungen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1149

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1147

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764

Spielanweisungen mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben



Sie können Spielanweisungen mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

HINWEIS

- Bei Verwendung des Spielanweisungen-Bereichs können Sie Spielanweisungen mit Dauer nicht in Reihe eingeben und so automatisch gruppieren. Wenn Sie Spielanweisungen mit Dauer in Reihe eingeben möchten, können Sie das Einblendfeld verwenden.

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie dieselbe Spielanweisung an mehreren Stellen eingeben möchten, ändern Sie Ihre Einstellung für die Mauseingabe in **Zeiger mit Element laden**, so dass 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 ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Spielanweisung eingeben möchten. Wenn Sie Spielanweisungen mit einer bestimmten Dauer eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Spielanweisungen** , um den Spielanweisungen-Bereich anzuzeigen.
 3. Klicken Sie im Spielanweisungen-Bereich auf die gewünschte Spielanweisung.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Spielanweisung wird eingegeben. Sie wird standardmäßig als stimmabhängig aufgefasst, d. h. sie gilt nur für die Stimme, die bei der schrittweisen Eingabe von der Eingabemarke angezeigt wird, bzw. für die ausgewählte Stimme, wenn Sie Spielanweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen. Sie wird in Hals-aufwärts-Stimmen automatisch über und in Hals-abwärts-Stimmen unter der Notenzeile platziert.

Bei der Noteneingabe werden Spielanweisungen an der Position der Eingabemarke eingefügt, auch wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben.

Wenn Sie Spielanweisungen zu einem einzelnen ausgewählten Element hinzufügen, werden sie nur an dieser rhythmischen Position eingegeben und haben keine Dauer. Wenn Sie Spielanweisungen zu einer Reihe von ausgewählten Objekten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben und haben eine Dauer bis zum Ende der Auswahl. Bei Spielanweisungen, deren Fortsetzungsart so eingestellt ist, dass Linien angezeigt werden, wird die jeweilige Fortsetzungslinie angezeigt.

WEITERE SCHRITTE

- Wenn Sie Übergangslinien zwischen Spielanweisungen anzeigen möchten, können Sie die Spielanweisungen gruppieren.
- Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Spielanweisungen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 1151

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543




[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764

Pedallinien mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Pedallinien über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Da sich Pedallinien

beim Hinzufügen von Noten während der Noteneingabe automatisch verlängern, können Sie Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals auch 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 in der Notenzeile, in der Sie eine Pedallinie eingeben möchten, Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
 2. Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
 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: Bewegen Sie während der Noteneingabe die Eingabemarke vorwärts und verlängern Sie die Pedallinie auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Leertaste**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpad-Bereichs auf **Eingabemarke vorwärts** .

Die Pedallinie verlängert sich auch automatisch, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren.
 6. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe 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 Noteneingabe, 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

Bei der Noteneingabe beginnen Pedallinien an der Position der Eingabemarke und enden auch dort.

Wenn Sie Pedallinien zu bestehenden Noten hinzufügen, werden die Linien über die ausgewählten Objekte hinweg hinzugefügt.

HINWEIS

Anweisungen zum erneuten Betätigen werden nur für Haltepedallinien mit dem **Linie-Fortsetzungstyp** angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1121
[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 1127

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1132
[Noten eingeben](#) auf Seite 226
[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205
[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.



HINWEIS

Sie können keine Anweisungen zum erneuten Betätigen zu *Sostenuto*- oder *Una-Corda*-Pedallinien hinzufügen. Anweisungen zum erneuten Betätigen werden nur für Haltepedallinien mit dem **Linie**-Fortsetzungstyp angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Haltepedallinie eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in jeder Notenzeile und an jeder rhythmischen Position aus, an der Sie Anweisungen zum erneuten Betätigen eingeben möchten.
 2. Optional: Wenn Sie Noten und Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 3. Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
 4. Geben Sie **^** oder **retake** in das Einblendfeld ein.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Anweisungen zum erneuten Betätigen an der Eingabemarke eingefügt.

Außerhalb der Noteneingabe werden Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals an jeder ausgewählten rhythmischen Position in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben.

TIPP

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen auch eingeben, indem Sie Noten innerhalb der Bereiche von Pedallinien auswählen und dann **Bearbeiten > Notationselemente > Pedallinien > »Erneut betätigen« hinzufügen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1121
[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 377
[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1132
[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 224
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 1126



Pedallinien mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben

Sie können Pedallinien über den Spielanweisungen-Bereich eingeben.

HINWEIS

- Wenn Sie den Spielanweisungen-Bereich verwenden, können Sie Pedallinien nicht während der Noteneingabe eingeben.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Notenzeile, in der Sie eine Pedallinie eingeben möchten, Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Spielanweisungen** , um den Spielanweisungen-Bereich anzuzeigen.
3. Erweitern Sie im Spielanweisungen-Bereich den **Tasteninstrumente**-Abschnitt.
4. Klicken Sie auf die gewünschte Pedallinie.

ERGEBNIS

Die Pedallinie wird für den ausgewählten Bereich eingegeben.

TIPP

Wenn Sie nichts ausgewählt haben, können Sie alternativ auch im Spielanweisungen-Bereich im **Tasteninstrumente**-Abschnitt auf die gewünschte Pedallinie klicken und dann durch Klicken und Ziehen im Notenbereich eine Pedallinie eingeben und auf die gewünschte Länge ziehen.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen innerhalb der Spanne von Pedallinien hinzufügen.

HINWEIS

Anweisungen zum erneuten Betätigen werden nur für Haltepedallinien mit dem **Linie**-Fortsetzungstyp angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 381
[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1121
[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1132
[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs 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. Anweisungen zum erneuten Betätigen werden nur für Haltepedallinien mit dem **Linie**-Fortsetzungstyp angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Haltepedallinie eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in jeder Notenzeile und an jeder rhythmischen Position aus, an der Sie Anweisungen zum erneuten Betätigen eingeben möchten.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Spielanweisungen** , um den Spielanweisungen-Bereich anzuzeigen.
 3. Erweitern Sie im Spielanweisungen-Bereich den **Tasteninstrumente**-Abschnitt.
 4. Klicken Sie auf **Pedal erneut betätigen** .
-

ERGEBNIS

Die Anweisung zum erneuten Betätigen wird an jeder ausgewählten rhythmischen Position in jeder ausgewählten Notenzeile eingegeben.

TIPP

- Alternativ, wenn im Notenbereich nichts ausgewählt ist, können Sie im **Tasteninstrumente**-Abschnitt des Spielanweisungen-Bereichs auf **Pedal erneut betätigen** und dann auf jede rhythmische Position klicken, an der Sie die Anweisung zum erneuten Betätigen eingeben möchten.
 - Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen auch eingeben, indem Sie Noten innerhalb der Bereiche von Pedallinien auswählen und dann **Bearbeiten > Notationselemente > Pedallinien > »Erneut betätigen« hinzufügen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1121
[Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 381
[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1132
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 1126



Harfenpedal-Schaubilder eingeben

Sie können Harfenpedal-Schaubilder über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

Wenn Sie keine Harfen-Pedalangaben machen, nimmt Dorico Elements an, dass sich alle Harfenpedale in Ausgangsposition (C-Dur) befinden. Alle Tonhöhen, die nicht mit der aktuellen Harfen-Pedalstellung ausgeführt werden können, mit Ausnahme der zwei tiefsten Saiten der

Harfe, werden in Rot angezeigt, sofern Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs aktiviert sind.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe in eine Harfen-Notenzeile.
 - Wählen Sie ein Element in einer Harfen-Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Harfenpedal-Schaubild eingeben möchten.
2. Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
3. Machen Sie die entsprechende Eingabe für die gewünschten Harfenpedale.
Geben Sie zum Beispiel **C#F#G#** für die Pedale C#, F# und G# (etwa in A-Dur) oder **BbEb** für die Pedale Bb und Eb (etwa in Bb-Dur) ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Das entsprechende Harfenpedal-Schaubild wird an der ausgewählten rhythmischen Position eingegeben. Je nach Ihren Layout-Einstellungen wird es entweder als Diagramm oder anhand von Notennamen dargestellt oder nicht angezeigt (in diesem Fall steht an seiner Stelle ein Hinweisschild).

Bei der Noteneingabe werden Harfenpedal-Schaubilder an der Eingabemarke eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 377

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1111

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1113

[Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern](#) auf Seite 1112

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1020

Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen

Sie können auf Basis von bereits eingegebenen Noten geeignete Harfenpedal-Schaubilder berechnen, entweder ab einem bestimmten Punkt oder innerhalb einer ausgewählten Region.

Wenn Sie keine Harfen-Pedalangaben machen, nimmt Dorico Elements an, dass sich alle Harfenpedale in Ausgangsposition (C-Dur) befinden. Alle Tonhöhen, die nicht mit der aktuellen Harfen-Pedalstellung ausgeführt werden können, mit Ausnahme der zwei tiefsten Saiten der Harfe, werden in Rot angezeigt, sofern Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs aktiviert sind.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Region aus, die Sie für die Berechnung von Harfen-Pedalangaben nutzen möchten. Sie können dies auf eine der folgenden Arten tun:
 - Wählen Sie eine vorhandene einzelne Note aus, ab der Sie Harfen-Pedalangaben berechnen möchten.
 - Wählen Sie einen Notenbereich aus, für den Sie Harfen-Pedalangaben berechnen möchten.

HINWEIS

Dorico Elements ignoriert beim Berechnen von Harfenpedalen die beiden tiefsten Harfensaiten, C und D.

2. Wählen Sie **Schreiben** > **Harfenpedale berechnen**.

ERGEBNIS

Am Anfang Ihrer Auswahl wird ein Harfenpedal-Schaubild eingegeben. Je nach Ihren Layout-Einstellungen wird es entweder als Diagramm oder anhand von Notennamen dargestellt oder nicht angezeigt (in diesem Fall steht an seiner Stelle ein Hinweisschild).





WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole aus Noten erzeugen](#) auf Seite 334

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile eingeben möchten. Wenn Sie eine Saitenanzeige mit Dauerlinie eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
 2. Optional: Wenn Sie Saitenanzeigen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 3. Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Spielanweisungen** .
 4. Geben Sie die entsprechende Eingabe für die gewünschte Saitenanzeige in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **string1** für eine Saite-1-Anzeige oder **string3->** für eine Saite-3-Anzeige mit Dauer ein.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
Saitenanzeigen mit offenem Ende, zum Beispiel **string3->**, werden bei der Noteneingabe automatisch verlängert, wenn Sie weitere Noten eingeben oder die Eingabemarke vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken oder im Klaviatur-, Griffbrett- oder Drumpads-Bereich auf **Eingabemarke vorwärts**  klicken.
 6. Optional: Beenden Sie offene Saitenanzeigen bei der Noteneingabe, indem Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld erneut öffnen und  in das Einblendfeld eingeben.
Dadurch wird die aktuelle Saitenanzeige mit einer Dauerlinie versehen. Sie können auch eine weitere Saitenanzeige in das Einblendfeld eingeben, aber dadurch wird die aktuelle Saitenanzeige durch eine Fortsetzungslinie statt einer Dauerlinie mit der folgenden verbunden; diese Notation ist weniger üblich.
-

ERGEBNIS

Die gewünschten Saitenanzeigen werden eingegeben. Sie werden standardmäßig als stimmabhängig aufgefasst, d. h. sie gelten nur für die Stimme, die bei der schrittweisen Eingabe von der Eingabemarke angezeigt wird, bzw. für die ausgewählte Stimme, wenn Sie Saitenanzeigen zu vorhandenen Noten hinzufügen. Sie werden in Hals-aufwärts-Stimmen automatisch über und in Hals-abwärts-Stimmen unter der Notenzeile platziert.

Bei der Noteneingabe werden Saitenanzeigen an der Position der Eingabemarke eingegeben und automatisch verlängert, wenn es sich um eine offene Saitenanzeige mit Dauer handelt.

Wenn Sie Saitenanzeigen zu einer einzelnen vorhandenen Note hinzufügen, werden sie nur zu der ausgewählten Note hinzugefügt und haben keine Dauer. Wenn Sie Saitenanzeigen zu einer Reihe von Noten hinzufügen, werden sie zu der ersten Note in der Auswahl hinzugefügt und dauern bis zum Ende der Auswahl.

Standardmäßig haben Saitenanzeigen gestrichelte Dauerlinien mit einem Haken am Ende.

WEITERE SCHRITTE

- Wenn Sie Saitenanzeigen ohne Dauer eingeben, aber gestrichelte Dauerlinien anzeigen möchten, können Sie sie hinzufügen.
- Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Saitenanzeigen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 377

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 958

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213

[Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben

Sie können Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.



HINWEIS

- Wenn Sie den Spielanweisungen-Bereich verwenden, können Sie Saitenanzeigen mit Dauer nicht während der Noteneingabe hinzufügen. Dies ist nur bei Verwendung des Einblendfelds möglich.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Wenn Sie dieselbe Saitenanzeige an mehreren Stellen eingeben möchten, ändern Sie Ihre Einstellung für die Mauseingabe in **Zeiger mit Element laden**, so dass Sie die Saitenanzeige 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 ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile eingeben möchten. Wenn Sie eine

Saitenanzeige mit Dauerlinie eingeben möchten, wählen Sie Objekte in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Spielanweisungen** , um den Spielanweisungen-Bereich anzuzeigen.
 3. Erweitern Sie im Spielanweisungen-Bereich den **Gitarre**-Abschnitt.
 4. Klicken Sie auf die gewünschte Saitenanzeige.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Saitenanzeige wird eingegeben. Sie wird standardmäßig als stimmabhängig aufgefasst, d. h. sie gilt nur für die Stimme, die bei der schrittweisen Eingabe von der Eingabemarke angezeigt wird, bzw. für die ausgewählte Stimme, wenn Sie Saitenanzeigen zu vorhandenen Noten hinzufügen. Sie wird in Hals-aufwärts-Stimmen automatisch über und in Hals-abwärts-Stimmen unter der Notenzeile platziert.

Bei der Noteneingabe werden Saitenanzeigen an der Position der Eingabemarke eingefügt, auch wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben.

Wenn Sie Saitenanzeigen zu einer einzelnen vorhandenen Note hinzufügen, werden sie nur zu der ausgewählten Note hinzugefügt und haben keine Dauer. Wenn Sie Saitenanzeigen zu einer Reihe von Noten hinzufügen, werden sie zu der ersten Note in der Auswahl hinzugefügt und dauern bis zum Ende der Auswahl.

Standardmäßig haben Saitenanzeigen gestrichelte Dauerlinien mit einem Haken am Ende.

WEITERE SCHRITTE

- Wenn Sie Saitenanzeigen ohne Dauer eingeben, aber gestrichelte Dauerlinien anzeigen möchten, können Sie sie hinzufügen.
- Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Saitenanzeigen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 381

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218


Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben

Sie können für jede Note eines Bündinstruments eine Saitenanzeige innerhalb der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Dorico Elements erkennt automatisch, auf welchen Saiten die jeweilige Tonhöhe gespielt werden kann, aber Sie können die Saite auch manuell angeben.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Noten, die zu Instrumenten mit Bünden gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten für Instrumente mit Bünden aus, neben denen Sie Saitenanzeigen hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Einblenden** in der **Saitenanzeige**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Saitenanzeigen werden in der Notenzeile neben jeder ausgewählten Note angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie nicht für jede Note manuell eine Saite angegeben haben, werden die Saitennummern in den Saitenanzeigen automatisch berechnet. Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile für offene Saiten werden als Zahl Null in Fettschrift ohne kreisförmigen Rahmen angezeigt.

Standardmäßig werden Saitenanzeigen links von Notenköpfen angezeigt, die keine Fingersätze für die linke Hand haben, und rechts von Notenköpfen, die Fingersätze für die linke Hand haben.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Saiten angeben, auf denen Noten ausgeführt werden sollen. Dies wirkt sich auf die Nummern in den jeweiligen Saitenanzeigen aus.
- Sie können die Notenkopf-relative Position von Saitenanzeigen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 958

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 946

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1015

[Notenkopf-relative Position von Saitenanzeigen](#) auf Seite 960

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Eingabemethoden für Linien

Sie können mit Hilfe des Linien-Bereichs sowohl horizontale als auch vertikale Linien eingeben. Es gibt kein Einblendfeld für Linien.

TIPP

Wenn Sie möchten, dass Linien für bestimmte Notationselemente stehen, die sich gegebenenfalls auf die Wiedergabe auswirken, müssen Sie die gewünschten Notationselemente stattdessen direkt eingeben. Für Dynamikanweisungen, Arpeggios, Glissandi und Triller zum Beispiel gibt es in Dorico Elements spezifische Funktionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linien](#) auf Seite 1153

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377



[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 337

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 300

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 415

Linien-Bereich

Der Linien-Bereich enthält die unterschiedlichen Arten von Linien, die in Dorico Elements verfügbar sind. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Linien-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Linien**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

Der Linien-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Horizontal

Enthält die verfügbaren horizontalen Linien. Mit den Optionen am oberen Rand dieses Abschnitts können Sie die Zuordnungsart für Anfang und Ende der horizontalen Linien festlegen, die Sie daraufhin eingeben. Horizontale Linien können Notenköpfen, Taktstrichen oder rhythmischen Positionen zugeordnet sein und am Anfang und am Ende unterschiedliche Zuordnungsarten haben.



Vertikal

Enthält die verfügbaren vertikalen Linien.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Linien](#) auf Seite 1153

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1155

Horizontale Linien eingeben

Mit dem Linien-Bereich können Sie horizontale Linien eingeben, die zwischen vorhandene Noten gesetzt werden oder über eine bestimmte Dauer verlaufen. Horizontale Linien können Notenköpfen, Taktstrichen oder rhythmischen Positionen zugeordnet sein und am Anfang und am Ende unterschiedliche Zuordnungsarten haben.

Sie können außerdem Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordnete Linien eingeben, die in allen Notenzeilen angezeigt werden.

HINWEIS






- Sie können die Zuordnungsart von horizontalen Linien nach der Eingabe nicht mehr ändern.
- Wenn Sie Notenköpfen zugeordnete horizontale Linien zur Darstellung von Glissandi eingeben möchten, können Sie stattdessen auch direkt Glissando-Linien eingeben.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Objekte aus:
 - Wenn Sie Notenköpfen zugeordnete Linien eingeben möchten, wählen Sie die Noten aus, die Sie mit einer Linie verbinden wollen.

TIPP

Die Noten können sich in verschiedenen Stimmen und in verschiedenen Notenzeilen befinden und zu beliebig vielen vom selben Spieler gehaltenen Instrumenten gehören.

- Wenn Sie Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordnete Linien eingeben möchten, wählen Sie Objekte aus, die die gewünschte Dauer der Linie abstecken.
 - Wenn Sie horizontale Linien eingeben möchten, die an einem Ende Notenköpfen und am anderen Ende Taktstrichen/rhythmischen Positionen zugeordnet sind, wählen Sie die gewünschte Note und ein Element an der gewünschten rhythmischen Position am anderen Ende aus.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Linien** , um den Bereich für Linien anzuzeigen.
 3. Wählen Sie im **Horizontal**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Anfang** und **Ende** aus:
 - **An Notenkopf anhängen** 
 - **An Taktstrich anhängen (wenn möglich)** 
 - **An rhythmische Position anhängen** 
 4. Geben Sie auf eine der folgenden Arten eine Linie mit den festgelegten Zuordnungen ein:
 - Um eine Notenköpfen zugeordnete Linie oder eine Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordnete Linie nur in der ausgewählten Notenzeile einzugeben, klicken Sie sie im **Horizontal**-Abschnitt an.
 - Um eine Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordnete Linie einzugeben, die in alle Notenzeilen übernommen wird, klicken Sie sie bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** im **Horizontal**-Abschnitt an.
-

ERGEBNIS

Es wird eine horizontale Linie mit den festgelegten Zuordnungen eingegeben. Sie wird entsprechend ihren Zuordnungsarten und ihren rhythmischen Positionen platziert.

Horizontale Linien, die sich auf alle Notenzeilen beziehen, werden als Systemobjekte betrachtet. Daher unterliegen sie Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Platzierung und Notenzeilenposition von Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordneten Linien ändern.
- Sie können Text zu Linien hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Linien](#) auf Seite 1153

[Positionen von Linien](#) auf Seite 1156

[Länge von Linien](#) auf Seite 1161

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1286

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1166

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1159

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 358

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 217

Vertikale Linien eingeben

Mit Hilfe des Linien-Bereichs können Sie vertikale Linien an vorhandenen Noten eingeben, unter anderem zwischen Noten in mehreren Stimmen und in unterschiedlichen Notenzeilen, die zum selben Instrument gehören (etwa bei Klavier oder Harfe).



HINWEIS

- Wenn Sie vertikale Linien eingeben möchten, um Arpeggios darzustellen, sollten Sie stattdessen direkt Arpeggio-Zeichen eingeben.
- Sie können nur eine vertikale Linie auf einmal eingeben.
- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus. Sie können keine Notenzeilen- und Stimmen-übergreifenden vertikalen Linien eingeben, wenn Sie **Zeiger mit Element laden** eingestellt haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus mindestens eine Note an derselben rhythmischen Position in jeder Stimme aus, zu der Sie eine vertikale Linie hinzufügen möchten.

HINWEIS

- Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie vorhandene Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um Notenzeilen-übergreifende vertikale Linien zu erstellen. Sie können jedoch keine Notenzeilen-übergreifenden vertikalen Linien zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen, selbst dann nicht, wenn diese Instrumente vom selben Spieler gehalten werden.
 - Vertikale Linien werden zu allen Noten in den ausgewählten Stimmen an der ausgewählten rhythmischen Position hinzugefügt.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Linien** , um den Bereich für Linien anzuzeigen.
 3. Klicken Sie im **Vertikal**-Abschnitt auf die gewünschte Linie.

ERGEBNIS

Die ausgewählte vertikale Linie wird nun links neben den ausgewählten Noten eingegeben. Ihre Länge wird automatisch so angepasst, dass sie den Bereich aller Noten in den ausgewählten Stimmen/Notenzeilen an dieser rhythmischen Position abdeckt.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Reihenfolge von Linien ändern, wenn mehrere an derselben rhythmischen Position vorhandenen sind, und vertikale Linien auf der rechten Seite von Noten anzeigen.
- Sie können vertikale Linien verlängern/kürzen.
- Sie können Text zu Linien hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Linien](#) auf Seite 1153

[Länge von Linien](#) auf Seite 1161

[Vertikale Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 1162

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1166

[Vertikale Linien rechts/links von Noten anzeigen](#) auf Seite 1157

[Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1158

[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 356

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 218

Textobjekte eingeben

Mit Hilfe von Textobjekten können Sie Text an bestimmten rhythmischen Positionen in der Partitur eingeben. Sie können mit der Notenzeile verbundenen Text für einzelne Notenzeilen oder mit dem System verbundenen Text eingeben, der für alle Notenzeilen gilt.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Text eingeben möchten.
 2. Öffnen Sie den Texteditor auf eine der folgenden Arten:
 - Um mit Notenzeilen verbundenen Text einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-X** oder klicken Sie auf **Einblendfeld**  und dann im Notations-Werkzeugfeld auf **Text** .
 - Um mit Notenzeilen verbundenen Text mit einem bestimmten Absatzstil einzugeben, wählen Sie **Schreiben > Text erzeugen > [Absatzstil]**.
 - Um mit Systemen verbundenen Text einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-X**.
 - Um mit Systemen verbundenen Text mit einem bestimmten Absatzstil einzugeben, wählen Sie **Schreiben > Systemtext erzeugen > [Absatzstil]**.
 3. Geben Sie den gewünschten Text ein.
 - Um ein Notensymbol einzugeben, klicken Sie mit der rechten Maustaste in ein Textobjekt und wählen Sie **Notentext einfügen** aus dem Kontextmenü, um den Dialog **Notentext einfügen** zu öffnen. Wählen Sie das gewünschte Notensymbol aus und klicken Sie auf **OK**.
 - Um einen Zeilenumbruch einzufügen, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 4. Optional: Verwenden Sie die Optionen im Texteditor, um den Text zu formatieren.
 5. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste - Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe wird der im Texteditor eingegebene Text an der Position der Eingabemarke eingefügt. Wenn Text zu vorhandenen Noten hinzugefügt wird, wird er dort eingegeben, wo sich das erste ausgewählte Element befindet.

Wenn Sie den Absatzstil nicht geändert oder festgelegt haben, nutzt das Textobjekt den Absatzstil **Standard-Text**.

Textobjekte werden automatisch über den Notenzeilen platziert, auf die sie sich beziehen, und folgen den Standardeinstellungen für die vertikale Position von Text.

HINWEIS

- In Dorico Elements wird mit Systemen verbundener Text als Systemobjekt eingestuft. Daher unterliegt mit Systemen verbundener Text 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

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

[Arten von Text](#) auf Seite 1313

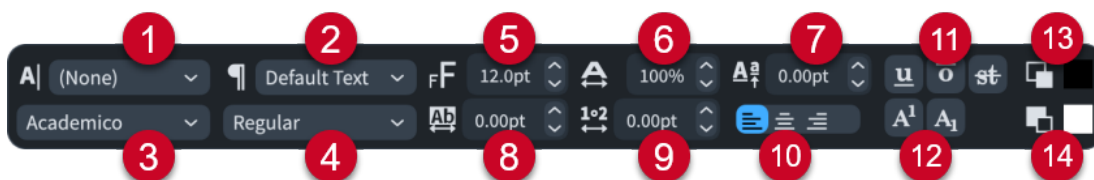
[Textobjekte](#) auf Seite 1312

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus

Mit dem Texteditor können Sie Text hinzufügen und formatieren. Im Schreiben-Modus wird er geöffnet, wenn Sie Textobjekte hinzufügen oder bearbeiten.



Der Texteditor bietet die folgenden Optionen:

1 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.

2 Absatzstil

Hiermit können Sie den Absatzstil ändern, der auf das gesamte Textobjekt angewandt wird. Je nach Absatzstil kann sich dadurch die Darstellung, Formatierung und Ausrichtung des Texts ändern.

3 Schrift

Ermöglicht es Ihnen, die Schriftfamilie eines ausgewählten Textes zu ändern.

4 Schriftstil

Ermöglicht es Ihnen, den Schriftstil von ausgewähltem Text zu ändern.

HINWEIS

- Je nach ausgewählter Schrift stehen manche Schriftstile eventuell nicht zur Verfügung.
- Sie können den Schriftstil auch anhand der folgenden Standard-Tastaturbefehle ändern:
 - **Strg-Taste/Befehlstaste-B** für Fettschrift
 - **Strg-Taste/Befehlstaste-I** für Kursivschrift

5 Schriftgröße

Ermöglicht es Ihnen, die Größe eines ausgewählten Textes zu ändern.

TIPP

Sie können die Schriftgröße auch anhand der folgenden Tastaturbefehle ändern:

- **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-.**, um die Schriftgröße zu erhöhen

- **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-**, um die Schriftgröße zu verringern

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

Hiermit können Sie eine der folgenden Ausrichtungen für das Textobjekt relativ zu seiner rhythmischen Position auswählen:

- **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**

TIPP

Sie können ausgewählten Text auch unterstreichen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-U** drücken.

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 von ausgewähltem Text zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Text](#) auf Seite 1313

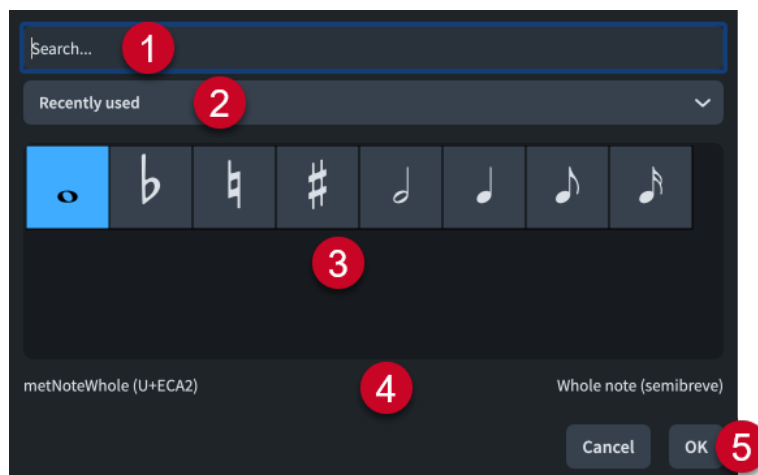
[Textobjekte](#) auf Seite 1312

[Fehlende Schriften \(Dialog\)](#) auf Seite 78

Notentext einfügen (Dialog)

Im Dialog **Notentext einfügen** können Sie Musiksymbole wie Vorzeichen und Notensymbole zu Textobjekten hinzufügen.

- Beim Eingeben oder Bearbeiten von Text in einem Textobjekt können Sie den Dialog **Notentext einfügen** öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken und **Notentext einfügen** aus dem Kontextmenü wählen.



Der Dialog **Notentext einfügen** besteht aus Folgendem:

1 Suchen-Feld

Hiermit können Sie über den SMuFL-Namen nach Musiksymbolen suchen. Wenn Sie anfangen, Text einzugeben, wird ein Menü mit gültigen Musiksymbolen angezeigt, die die von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter enthalten. Sie können daraus eine Auswahl treffen.

2 Bereich-Menü

Hier können Sie auswählen, welcher SMuFL-Glyphenbereich in der Musiksymbol-Auswahl verfügbar ist. Standardmäßig ist **Zuletzt verwendet** ausgewählt; in dieser Auswahl sind häufig verwendete Vorzeichen und Notensymbole sowie Musiksymbole enthalten, die Sie in Ihren letzten Projekten verwendet haben.

3 Musiksymbol-Auswahl

Enthält die verfügbaren Musiksymbole im ausgewählten Bereich bzw. diejenigen, die Ihrer Eingabe entsprechen.

4 Name

Zeigt den SMuFL-Namen und die Beschreibung (sofern verfügbar) des ausgewählten Musiksymbols an.

5 OK

Fügt das ausgewählte Musiksymbol am Positionszeiger ein und wendet automatisch den **Notentext**-Zeichenstil darauf an.

Sie können Musiksymbole auch einfügen, indem Sie die **Eingabetaste** drücken.

Text in Textobjekten bearbeiten

Sie können den in Textobjekten angezeigten Text bearbeiten, um zum Beispiel einzelne Wörter zu ersetzen oder ihre Formatierung zu ändern.



VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Texteditor für ein vorhandenes Textobjekt auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie das Textobjekt aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Doppelklicken Sie auf das Textobjekt.
 2. Bearbeiten Sie den Text im Textobjekt.
Sie können den Text zum Beispiel mit Hilfe der Texteditor-Optionen formatieren.
 3. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste - Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
-

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 Note in der Notenzeile aus, ab der Sie Liedtext eingeben möchten.
2. Öffnen Sie das Liedtext-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-L**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Liedtext** .
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/Opt-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/Opt-Taste-Leertaste**.
 - Um einen Bindestrich innerhalb eines einzelnen Worts oder einer Silbe einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-B**.
 - 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**.

TIPP

Für Liedtext, der über mehrere Noten gesungen wird, können Sie diese Tastaturbefehle mehrmals drücken, bis das Liedtext-Einblendfeld die Note erreicht, auf der Sie die nächste Liedtext-Einheit eingeben möchten.

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 bewegen, indem Sie **↵** drücken, erscheint ein Bindestrich nach dem letzten eingegebenen Liedtext. Dies wird für mehrsilbige Wörter über mehrere Noten hinweg verwendet.

Wenn Sie das Einblendfeld bewegen, 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.

TIPP

- Sie können später festlegen, ob zwischen Texten eine Lücke oder ein Bindestrich erscheint, indem Sie die Silbenart ändern.
- Sie können Liedtext auch eingeben, indem Sie ihn kopieren und einfügen, zum Beispiel aus einem externen Texteditor.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Liedtext kopieren und einfügen](#) auf Seite 989

[Liedtext](#) auf Seite 986

[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 403

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 986

[Silbentypen in Liedtext](#) auf Seite 988

[Liedtext-Zeilenummern](#) auf Seite 1004

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1003



[Elisionsbögen](#) auf Seite 1007

[Liedtextbearbeitung](#) auf Seite 999

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 Liedtext auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

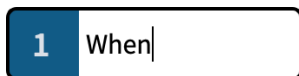
- Drücken Sie **Umschalttaste-L**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Liedtext** .
- Wählen Sie einen vorhandenen Liedtext aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.

- Wählen Sie **Schreiben > Liedtext erzeugen**.

Liedtextzeilen

Das Einblendfeld öffnet sich automatisch so, dass Sie Liedtext in Zeile 1 eingeben können, außer Sie ändern eine bereits bestehende Textzeile.

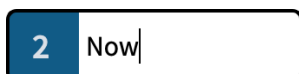
Die links im Liedtext-Einblendfeld angezeigte Nummer gibt die Liedtextzeile an, in die der Text eingegeben wird.



A screenshot of a text input field. On the left side, there is a blue square containing the white number '1'. To the right of this square, the text 'When' is entered in a black font, followed by a vertical cursor line.

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für Zeile 1

Sie können die Zeilennummer ändern, indem Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste** und die **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.



A screenshot of a text input field. On the left side, there is a blue square containing the white number '2'. To the right of this square, the text 'Now' is entered in a black font, followed by a vertical cursor line.

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für Zeile 2

Über der Notenzeile angezeigte Liedtextzeilen

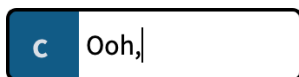
Sie können Liedtext in die Zeilen über der Notenzeile eingeben, indem Sie **Umschalttaste - Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

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.



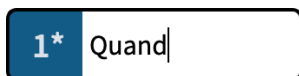
A screenshot of a text input field. On the left side, there is a blue square containing the white letter 'c'. To the right of this square, the text 'Ooh' is entered in a black font, followed by a vertical cursor line.

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für eine Refrainzeile

Textzeilen-Übersetzungen

Sie können Textzeilen-Übersetzungen eingeben, indem Sie **Alt/Opt-Taste - Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

Links im Einblendfeld wird neben der Textzeilennummer, für die Sie eine Textzeilen-Übersetzung eingeben, ein Sternchen (*) angezeigt.



A screenshot of a text input field. On the left side, there is a blue square containing the white text '1*'. To the right of this square, the text 'Quand' is entered in a black font, followed by a vertical cursor line.

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für eine Textzeilen-Übersetzung

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

Derzeitiges Wort abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

Derzeitige Silbe abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

Das Einblendfeld zur nächsten Note weiterbewegen, ohne eine Erweiterungslinie oder einen Bindestrich anzuzeigen.

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.

Das Einblendfeld innerhalb von Textzeilen von Silbe zu Silbe vorwärts/rückwärts bewegen.

Leerzeichen innerhalb eines Wortes oder einer Silbe einfügen, ohne das Einblendfeld vorwärts zu bewegen.

Einen Bindestrich innerhalb eines einzelnen Worts oder einer Silbe einfügen, ohne das Einblendfeld zu bewegen.

Einen Elisionsbogen in einem Wort oder einer Silbe einfügen.

Tastaturbefehl

Leertaste

- (Bindestrich)

Pfeil-nach-rechts-Taste

Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste

Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste

Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Leertaste



Alt/Opt-Taste-ß

⏎ (Unterstrich)

Generalbass eingeben

Sie können Generalbass mit dem Generalbass-Einblendfeld eingeben, entweder für alle oder nur für einzelne Instrumente. Sie können das Generalbass-Einblendfeld auch während der Noteneingabe öffnen; allerdings wird die Noteneingabe beendet, sobald Sie eine Bezifferung eingeben.

VORGEHENSWEISE

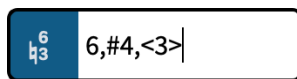
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie mit der Eingabe von Generalbass beginnen möchten.
2. Öffnen Sie das Generalbass-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-G**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Generalbass** .

HINWEIS

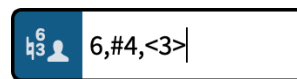
Wenn Sie ein Element in einer Notenzeile ausgewählt haben, in der sich lokale Bezifferungen an früheren rhythmischen Positionen befinden, wird das Generalbass-Einblendfeld beim Öffnen automatisch für die Eingabe von lokalen Bezifferungen eingestellt.

- Optional: Ändern Sie die Art von einzugebender Bezifferung auf eine der folgenden Arten:
 - Um lokale Bezifferungen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-L**.
 - Um globale Bezifferungen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-G**.

Das Einblendfeld-Symbol zeigt immer die aktuelle Art an.



Generalbass-Einblendfeld beim Eingeben einer globalen Bezifferung



Generalbass-Einblendfeld beim Eingeben einer lokalen Bezifferung

- Geben Sie die gewünschte Bezifferung in das Generalbass-Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **4->3d=4r=2** für einen 4-3-Vorhalt mit einer Dauer von einer ganzen Note ein, bei dem die Auflösung auf die Terz nach einer halben Note erfolgt. Für Bezifferungen in Klammern können Sie Klammern um die gewünschten Bezifferungen oder Vorzeichen eingeben, zum Beispiel **(#)64(3)**.
Wenn Sie möchten, dass Dorico Elements Ihrer Eingabe präzise folgt, verwenden Sie **O**, **o** oder **!** am Anfang Ihrer Eingabe. So können Sie zum Beispiel erzwingen, dass Dorico Elements 5,3-Bezifferungen anzeigt.
- Optional: Drücken Sie die **Leertaste**, um das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zur nächsten Zählzeit zu verschieben.

TIPP

Sie können das Einblendfeld auch um andere Abstände vor und zurück verschieben.

- Um eine einzelne lokale Bezifferung einzugeben, wenn das Einblendfeld auf global eingestellt ist (und umgekehrt), drücken Sie zur Eingabe **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste**.
- Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Die angegebene Generalbass-Bezifferung wird eingegeben. Wenn Sie ein Element ausgewählt haben, das zu einem Instrument gehört, das im aktuellen Layout noch nicht für die Anzeige von Generalbass eingestellt war, wird der Spieler automatisch aktualisiert. Wenn Dorico Elements die Bassnote an der Position einer Bezifferung nicht erkennen kann, zum Beispiel wenn Sie eine Bezifferung auf einer Pause eingeben, wird sie als Hinweis angezeigt.

Dorico Elements berechnet und speichert die Tonhöhen, welche durch Ihre eingegebenen Bezifferungen vorgegeben werden, in Bezug auf die tiefste Note an der jeweiligen rhythmischen Position. Durch diese semantische Auffassung der durch Bezifferungen vorgegebenen Harmonien kann Dorico Elements die angezeigten Bezifferungen automatisch aktualisieren, sowohl für verschiedene Notenzeilen als auch bei Transposition oder Änderung der Tonhöhe von Noten.

Globale Bezifferungen gelten für alle Instrumente im Projekt und stehen in allen Notenzeilen, deren Spieler für die Anzeige von Generalbass eingerichtet sind. Lokale Bezifferungen gelten nur für das ausgewählte Instrument und beziehen sich standardmäßig auf dessen niedrigste

Notenzeile. Lokale Bezifferungen werden immer angezeigt, selbst wenn globale Bezifferungen an denselben rhythmischen Positionen vorhanden sind.

HINWEIS

- Sofern Sie nicht zu Beginn Ihrer Einblendfeld-Eingabe eine Anweisung für **Eingabe genau folgen** gemacht haben, richtet sich die Darstellung der resultierenden Bezifferung nach den Standardeinstellungen in Dorico Elements.
- Neben dem Verlängern/Kürzen von Bezifferungen nach der Eingabe können Sie auch die **Dauer**-Eigenschaft in der **Generalbass**-Gruppe des Eigenschaftens-Bereichs nutzen, um die Dauer von Generalbass-Bezifferungen in Viertelnoten zu ändern. Im linken Wertefeld können Sie die Dauer ändern und im rechten Wertefeld können Sie angeben, dass die Haltelinie an der Position eines Vorschlags endet.

Bei Vorhalten können Sie mit der **Auflösungspos.**-Eigenschaft die Position der Auflösungs-Bezifferung relativ zur Vorhalt-Bezifferung ändern.

- Sie können Bezifferungen im Notensatz-Modus grafisch verschieben, um zum Beispiel die grafische Länge von Haltelinien zu ändern.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Generalbass in jedem einzelnen Layout über bestimmten Spielern ein-/ausblenden.
- Sie können zusammengesetzte Bezifferungen vereinfachen, d. h. Ziffern 9 und höher.
- Sie können Bezifferungen an einzelnen Pausen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass](#) auf Seite 922

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 926

[Navigation bei der Eingabe von Generalbass](#) auf Seite 409

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 923

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 925

[Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen](#) auf Seite 928

[Zusammengesetzte Intervalle in Generalbass vereinfachen](#) auf Seite 933



[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 924

[Aktuelle Darstellung von Generalbass fixieren](#) auf Seite 934

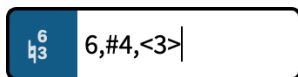
Generalbass-Einblendfeld

Die folgenden Tabellen enthalten Beispiele dafür, was Sie in das Generalbass-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Generalbass-Bezifferungen einschließlich Alterationen und Vorhalten einzugeben.

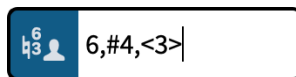
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Generalbass auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-G**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Generalbass** .
- Wählen Sie **Schreiben > Generalbass erstellen**.

Beim Eingeben von globalem Generalbass entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von lokalem Generalbass wird das Symbol links vom Einblendfeld kleiner angezeigt und beinhaltet das Symbol für einen Einzelspieler.



Generalbass-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für eine globale Bezifferung



Generalbass-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe für eine lokale Bezifferung



Der **Generalbass**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Bezifferungen und Vorhalte

Art von Bezifferung	Beispieleingabe im Einblendfeld
Bezifferungen (1-19)	1, 2, 3 usw. bis 19
Bezifferungen oder Vorzeichen in Klammern	(#643), #64(3), (#)643 und so weiter
Durch Akkordsymbole vorgegebene Bezifferungen	Em7, Amaj7 oder G/B und so weiter
Dorico Elements konvertiert Eingaben für Akkordsymbole, wie Sie sie im Akkordsymbole-Einblendfeld machen würden, automatisch in Generalbass-Bezifferungen.	
<i>tasto solo</i>	ts oder tasto
Haltedauer	d=2 (Anzahl von Viertelnoten) oder d=1/2n (Bruchteil des Bassnotenwerts)
Mehrere Bezifferungen	6#42 oder 6,#4,2
<div style="background-color: #cccccc; padding: 2px;">TIPP</div> <p>Sie können Bezifferungen durch Kommas trennen, um Uneindeutigkeit zu vermeiden.</p>	
Bezifferungen ausblenden	<3> oder {3}
Vorhalte	4->3, 4_3 oder 4~3
Vorhaldauer	r=2 (Anzahl von Viertelnoten) oder r=1/2n (Bruchteil des Bassnotenwerts)
Sowohl Halte- als auch Vorhaldauer angeben	4->3d=4r=2 oder 4->3d=1nr=1/2n
In diesem Beispiel ist die Haltedauer eine ganze Note, die Vorhaldauer eine halbe Note und die Bassnote an dieser Position ist eine ganze Note.	

Art von Bezifferung**Beispieleingabe im Einblendfeld**

Notensatz-Optionen folgen nur für diese Bezifferung

R, r, V, v oder ?

HINWEIS

Muss am Anfang der Eingabe im Einblendfeld stehen.

Eingabe genau folgen nur für diese Bezifferung

O, o oder !

HINWEIS

Muss am Anfang der Eingabe im Einblendfeld stehen.

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Bezifferungen einzugeben.

HINWEIS

Sofern Sie nicht zu Beginn Ihrer Einblendfeld-Eingabe eine Anweisung für **Eingabe genau folgen** machen, richtet sich die Darstellung resultierender Bezifferungen nach den Standardeinstellungen in Dorico Elements.

Vorzeichen und Alterationen

Art des Vorzeichens/der Alteration**Eintrag im Einblendfeld**

Kreuz

oder **s**

TIPP

Für übermäßige Terzen können Sie es einfach ohne Ziffer eingeben.

Be

b oder **f**

Auflösungszeichen

N oder **n**

Doppel-Kreuz

x, ## oder **ds**

Dreifach-Kreuz

x#, #x, ### oder **ts**

Doppel-Be

bb oder **db**

Dreifach-Be

bbb oder **tb**

Art des Vorzeichens/der Alteration	Eintrag im Einblendfeld
Bezifferung um einen Halbtonschritt erhöhen	+
Bezifferung um einen Halbtonschritt erniedrigen	-
Verminderte Bezifferung	d
Unveränderte Bezifferung	u

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Generalbass](#) auf Seite 922

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 925

[Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen](#) auf Seite 928

[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 926

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 327

Navigation bei der Eingabe von Generalbass

Sie können das Generalbass-Einblendfeld manuell um unterschiedliche Werte verschieben, um Generalbass-Bezifferungen an anderen Positionen einzugeben, ohne das Einblendfeld jedes Mal schließen und wieder öffnen zu müssen.

Navigation des Einblendfelds	Tastaturbefehl
Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zur nächsten Zählzeit.	Leertaste
Verschieben Sie das Einblendfeld gemäß der vorliegenden Taktart zurück zur vorigen Zählzeit.	Umschalttaste-Leertaste
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 den Positionszeiger und das Einblendfeld an eine der folgenden Positionen, je nachdem, welche am nächsten ist:	Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste
<ul style="list-style-type: none">• Nächste/Vorherige Note oder Pause• Nächste/Vorherige rhythmische Rasterposition• Nächstes/Vorheriges Zeichen im Eintrag der vorhandenen Bezifferung	

Navigation des Einblendfelds

Verschieben Sie das Einblendfeld zur nächsten/
vorherigen Bezifferung.

Tastaturbefehl

Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Studierzeichen eingeben

Sie können Studierzeichen mit der Maus und der Tastatur eingeben. Sie können Studierzeichen entweder zu vorhandenen Noten hinzufügen oder während der Noteneingabe festlegen.

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 jeweils nur ein Studierzeichen eingeben, selbst wenn Sie mehrere Objekte ausgewählt haben.

2. Geben Sie auf eine der folgenden Arten ein Studierzeichen ein:

- Drücken Sie **Umschalttaste-A**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld**  und dann auf **Studierzeichen** .
-

ERGEBNIS

Ein Studierzeichen wird am ausgewählten Taktstrich oder an der Position anderer ausgewählter Objekte eingegeben.

Die Reihenfolge der Studierzeichen wird automatisch aktualisiert, was bedeutet, dass Sie sie in jeder beliebigen Reihenfolge eingeben können, auch vor oder zwischen bereits bestehenden Studierzeichen.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie den Buchstaben/die Zahl im Studierzeichen ändern möchten, können Sie seinen Index und/oder seine Abfolgeart ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Studierzeichen](#) auf Seite 1174

[Abfolge von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1175

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1176

[Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen](#) auf Seite 1177

[Zu Studierzeichen navigieren](#) auf Seite 451

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 217

Marker/Timecodes eingeben

Sie können Marker an bestimmten Zeitpositionen eingeben. In Dorico Elements werden Timecodes automatisch zusammen mit Markern angezeigt.


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/Opt-Taste-M**, um den Dialog **Marker hinzufügen** zu öffnen.
 3. Geben Sie den gewünschten Marker-Text in das **Text**-Feld ein.
 4. Optional: Ändern Sie den Timecode im **Timecode**-Feld.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um den Marker einzugeben und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

An der im Dialog **Marker hinzufügen** eingestellten Timecode-Position (standardmäßig die Position der Abspielmarke) wird ein Marker eingegeben. Daran wird der von Ihnen eingegebene Text oder, falls Sie keine Änderungen vorgenommen haben, der Standardtext »Marker« sowie ein Timecode mit der Position des Markers angezeigt.

TIPP


Sie können Marker auch eingeben, indem Sie im **Marker**-Abschnitt des Videobereichs auf **Marker hinzufügen**  klicken oder im Wiedergabe-Modus die Marker-Spur nutzen.

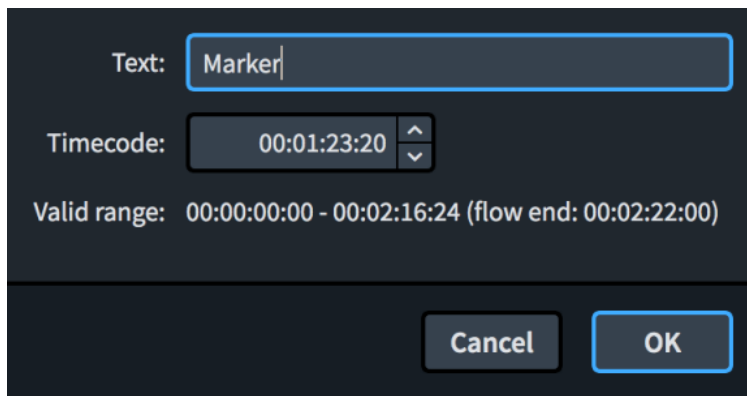
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Marker](#) auf Seite 1178
- [Timecodes](#) auf Seite 1183
- [Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 538
- [Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1180
- [Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1181
- [Video-Bereich](#) auf Seite 412
- [Markerspur](#) auf Seite 533

Marker hinzufügen (Dialog)

Im Dialog **Marker hinzufügen** können Sie Marker mit benutzerdefiniertem Text an bestimmten Timecodes eingeben.

- Der Dialog **Marker hinzufügen** wird automatisch geöffnet, wenn Sie im Schreiben-Modus Marker eingeben, entweder durch Drücken von **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-M** oder durch Klicken auf **Marker hinzufügen**  im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs.



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. Wenn Sie zum Beispiel die Timecodes für jeden Marker bereits kennen, können Sie sie direkt eingeben, anstatt die Abspielmarke an die einzelnen gewünschten Markerpositionen zu setzen.

Gültiger Bereich

Zeigt den Timecodebereich der Partie an.

Video-Bereich

Der Video-Bereich im Schreiben-Modus gibt Ihnen Zugriff auf den **Videoeigenschaften**-Dialog und ermöglicht es Ihnen, Marker und Timecodes einzugeben und zu bearbeiten. Sie können außerdem einzelne Marker als wichtig kennzeichnen und geeignete Tempi für sie berechnen. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

- Sie können den Video-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Video**  klicken.
Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste-9** drücken.

Sie können im **Video**-Abschnitt des Videobereichs auf **Eigenschaften** klicken, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.

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.

Steht für »wichtig«. Damit können Sie Marker als wichtig 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.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Tabelle enthält die folgenden Optionen:

- **Marker hinzufügen** : Fügt einen Marker an der Position der Abspielmarke hinzu.
- **Marker löschen** : Löscht den ausgewählten Marker.

HINWEIS

Sie können jeweils nur einen Marker löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 193

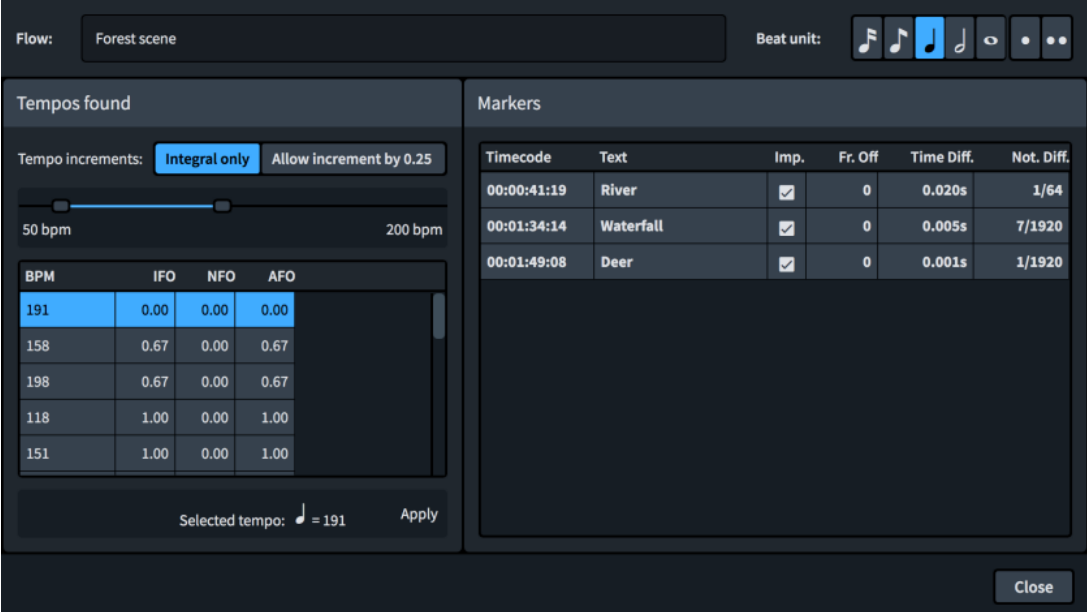
Tempo finden (Dialog)

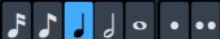
Im Dialog **Tempo finden** können Sie Tempi berechnen, die am besten zu Ihren wichtigen Markern passen, zum Beispiel, indem festgestellt wird, welche Tempi Marker dazu bringen, so nah wie möglich mit starken Zählzeiten zusammenzufallen.

- 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 entsprechenden Partie auswählen und dann den Dialog öffnen.
- Der Dialog **Tempo finden** wird erst verfügbar, wenn Sie in der Partie mindestens einen Marker eingegeben und mindestens einen Marker als wichtig markiert haben.




Flow: Forest scene Beat unit: 

Tempo increments: **Integral only** Allow increment by 0.25

50 bpm 200 bpm

BPM	IFO	NFO	AFO
191	0.00	0.00	0.00
158	0.67	0.00	0.67
198	0.67	0.00	0.67
118	1.00	0.00	1.00
151	1.00	0.00	1.00

Selected tempo:  = 191 Apply

Markers

Timecode	Text	Imp.	Fr. Off	Time Diff.	Not. Diff.
00:00:41:19	River	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0.020s	1/64
00:01:34:14	Waterfall	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0.005s	7/1920
00:01:49:08	Deer	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0.001s	1/1920

Close

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 ändern.

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.
- **0,25-Schritte 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« (Zählzeiten pro Minute). Listet verschiedene mögliche Tempi gemäß ihrer Metronomangabenwerte auf.
- **IFO:** Steht für »Important Frames Off«. Zeigt die durchschnittliche Anzahl von Einzelbildern an, um die wichtige Marker bedeutende Zählzeiten verpassen, egal ob zuvor oder danach.
- **NFO:** Steht für »Non-important Frames Off«. Zeigt die durchschnittliche Anzahl von Einzelbildern an, um die unwichtige Marker bedeutende Zählzeiten verpassen, egal ob zuvor oder danach.
- **AFO:** Steht für »All Frames Off«. 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 Marker an.
- **Text:** Zeigt den Markertext von jedem Marker an, damit Sie sie besser auseinanderhalten können.
- **Wi.:** Zeigt an, ob ein Marker als wichtig gekennzeichnet wurde.
- **Bild Abw.:** Steht für »Bilder Abweichung«. 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 1181

[Metronomangaben](#) auf Seite 1303

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.

TIPP

Um Wiederholungen mit Wiederholungs-Taktstrichen anzugeben, können Sie Wiederholungs-Taktstriche anhand der verfügbaren Eingabemethoden für Taktstriche eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Taktstriche](#) auf Seite 792

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 793

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1187

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1193

[Tremolos](#) auf Seite 1359

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1215

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1201



[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1209

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

Wiederholungen-Einblendfeld

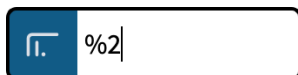
Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Wiederholungen-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Tremolos, Wiederholungsmarker, Wiederholungsenden, Regionen mit Taktwiederholungen und Strichnotation sowie nummerierte Taktregionen einzugeben.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Wiederholungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .

- 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 Beispieleingabe



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

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

Wiederholungsmarkerns 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
Tremolo mit Loslassen, zum Beispiel zwei Striche mit Loslassen	rel ; zum Beispiel //rel oder 2rel
Tremolo mit Anschlag, zum Beispiel zwei Striche mit Anschlag	att ; zum Beispiel //att oder 2att
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
Alle Tremolos entfernen	0 oder clear

Regionen mit Strichnotation

Region mit Strichnotation	Eintrag im Einblendfeld
Neue Region mit Strichnotation	slash

Nummerierte Taktregionen

Nummerierte Taktregion	Eintrag im Einblendfeld
Neue nummerierte Taktregion	nb , num , numbars oder number bars

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, 4er-Gruppe	%2,4

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 419

[Wiederholungsmarker mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 423

[Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 425

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 428

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 429

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 430

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 309

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1187

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1193

[Tremolos](#) auf Seite 1359

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1215



[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1201

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1209

Wiederholungszeichen-Bereich

Der Wiederholungszeichen-Bereich enthält die verschiedenen in Dorico Elements verfügbaren Arten von Wiederholungsnotationen, einschließlich Wiederholungsenden, Tremolos und Taktwiederholungen. Der Bereich befindet sich in der rechten Zone im Schreiben-Modus.

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 **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen**  klicken.

Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.

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 festgelegten Taktart passen.

Taktwiederholungen

Hier können Sie eine Region eingeben, die anzeigt, dass der vorige Takt wiederholt werden soll, ohne dass dieser Takt erneut notiert werden muss.

TIPP

Sie können Taktwiederholungs-Regionen mit unterschiedlichen Taktgruppierungen über das Wiederholungen-Einblendfeld eingeben.

Nummerierte Takte

Damit können Sie eine Region eingeben, in der Taktzahlen ohne weitere Notationselemente angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 415

Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Wiederholungsenden anhand des Wiederholungen-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe 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 / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie mindestens ein Element in jedem Takt aus, den Sie in das erste Ende einschließen möchten.
 - Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .
 - Geben Sie im Einblendfeld **end** oder **ending** ein.
 - Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Das Wiederholungsende wird eingegeben, wobei das erste Endsegment die Takte abdeckt, in denen Sie Elemente ausgewählt haben, und ein zweites Endsegment automatisch im folgenden Takt erstellt wird.

Sofern nicht bereits vorhanden, wird ein abschließendes Wiederholungszeichen an den Schluss des ersten Endes gesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 415

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1187

Zusätzliche Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können mehr als zwei mögliche Enden in jede Wiederholungsendenstruktur einbeziehen, indem Sie mit dem Wiederholungen-Einblendfeld weitere Abschnitte hinzufügen. Sie können Wiederholungsenden-Abschnitte sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

- 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Takte aus, die Sie in das zusätzliche Ende einschließen möchten.

HINWEIS

Ihre Auswahl muss mit dem ersten Takt nach dem vorherigen Wiederholungsenden-Abschnitt beginnen.

- Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .

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

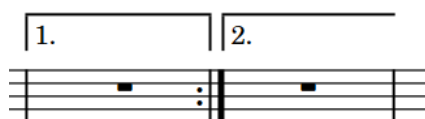
Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

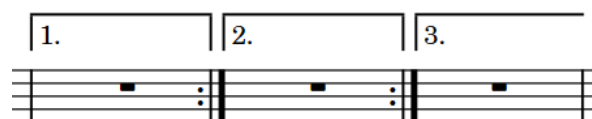
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftensbereichs.

Anz. Enden fügt jedoch lediglich zusätzliche Wiederholungsenden-Segmente ein, die einen Takt enthalten. Eine automatische Eingabe oder neue Positionierung von Wiederholungs-Taktstrichen findet nicht statt. Sie müssen Wiederholungszeichen nach Bedarf manuell eingeben.

BEISPIEL



Standardmäßige Wiederholungsenden-Struktur mit zwei Enden



Wiederholungsenden-Struktur mit zusätzlichem dritten Ende

Wiederholungsenden mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben



Sie können Wiederholungsenden anhand des Wiederholungszeichen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie mindestens ein Element in jedem Takt aus, den Sie in das erste Ende einschließen möchten.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen** , um den Wiederholungszeichen-Bereich anzuzeigen.

3. Klicken Sie im **Wiederholungsenden**-Abschnitt auf **Wiederholungsende erzeugen** .

ERGEBNIS

Das Wiederholungsende wird eingegeben, wobei das erste Endsegment die Takte abdeckt, in denen Sie Elemente ausgewählt haben, und ein zweites Endsegment automatisch im folgenden Takt erstellt wird.

Sofern nicht bereits vorhanden, wird ein abschließendes Wiederholungszeichen an den Schluss des ersten Endes gesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 418

Zusätzliche Wiederholungsenden mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben

Sie können mehr als zwei mögliche Enden in jede Wiederholungsendenstruktur einbeziehen, indem Sie über den Wiederholungszeichen-Bereich weitere Abschnitte hinzufügen. Sie können Wiederholungsenden-Abschnitte sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Takte aus, die Sie in das zusätzliche Ende einschließen möchten.

HINWEIS

Ihre Auswahl muss mit dem ersten Takt nach dem vorherigen Wiederholungsenden-Abschnitt beginnen.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen** , um den Wiederholungszeichen-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie 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

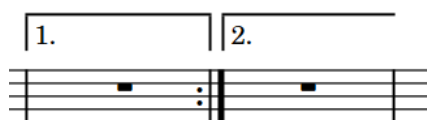
Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

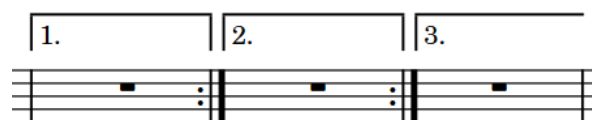
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftenbereichs.

Anz. Enden fügt jedoch lediglich zusätzliche Wiederholungsenden-Segmente ein, die einen Takt enthalten. Eine automatische Eingabe oder neue Positionierung von Wiederholungs-Taktstrichen findet nicht statt. Sie müssen Wiederholungszeichen nach Bedarf manuell eingeben.

BEISPIEL



Standardmäßige Wiederholungsenden-Struktur mit zwei Enden



Wiederholungsenden-Struktur mit zusätzlichem dritten Ende

Wiederholungsmarker mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Wiederholungsmarker, darunter Wiederholungssprünge und Wiederholungsabschnitte, anhand des Wiederholungen-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Wiederholungsmarker eingeben möchten.

Bei Wiederholungssprüngen empfehlen wir, den Taktstrich auszuwählen, an dem das Ende der Sprunganweisung ausgerichtet werden soll. Bei Wiederholungsabschnitten empfehlen wir, den Taktstrich auszuwählen, an dem der Anfang des Bereichsmarkers ausgerichtet werden soll.

2. Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .

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 Noteneingabe werden Wiederholungsmarker an der Eingabemarke eingefügt. Coda-Abschnitte werden automatisch so formatiert, dass ein Abstand zwischen der Coda und dem vorigen Material besteht.

Wenn Sie Wiederholungsmarker zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

Wiederholungsmarker, die das Ende eines Abschnitts anzeigen, wie *Fine* und *D.C. al Coda*, sind rechtsbündig an der ausgewählten rhythmischen Position ausgerichtet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 415

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1193

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

[Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1196

Wiederholungsmarker mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben

Sie können Wiederholungsmarker anhand des Wiederholungszeichen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Wiederholungsmarker eingeben möchten.
Bei Wiederholungssprüngen empfehlen wir, den Taktstrich auszuwählen, an dem 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 **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen** , um den Wiederholungszeichen-Bereich anzuzeigen.
 3. Klicken Sie in einem der folgenden Abschnitte auf den Wiederholungsmarker, den Sie einfügen möchten:
 - **Wiederholungssprünge**
 - **Wiederholungsabschnitte**
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Wiederholungsmarker an der Eingabemarke eingefügt. Coda-Abschnitte werden automatisch so formatiert, dass ein Abstand zwischen der Coda und dem vorigen Material besteht.

Wenn Sie Wiederholungsmarker zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Elements eingegeben.

Wiederholungsmarker, die das Ende eines Abschnitts anzeigen, wie *Fine* und *D.C. al Coda*, sind rechtsbündig an der ausgewählten rhythmischen Position ausgerichtet.

Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können sowohl Tremolos mit einer als auch mit mehreren Noten anhand des Wiederholungen-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Tremolos hinzufügen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie Tremolos mit mehreren Noten eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei Noten auswählen, die sich in derselben Stimme befinden, denselben Notenwert haben oder mit einem einzelnen Notenkopf notiert sind. Bei den Noten kann es sich auch um Triolen und N-tolen sowie Notenzeilen-übergreifende Noten handeln.

2. Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .

3. Geben Sie die entsprechenden Werte für das Tremolo, das Sie möchten, in das Einblendfeld ein.

Zum Beispiel können Sie eingeben:

- **//** für Einzelnoten-Tremolos mit zwei Strichen.
- **///2** für Tremolos mit mehreren Noten mit drei Strichen.
- **//rel** für Einzelnoten-Tremolos mit zwei Strichen und Loslassen.

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

ERGEBNIS

Einzelnoten-Tremolos werden mit der festgelegten Anzahl von Tremolo-Strichen auf den ausgewählten Noten eingegeben. Sie werden an allen Noten in Haltebogenketten angezeigt.

Für Tremolos mit Ausklang werden Einzelnoten-Tremolo-Striche an allen Noten in Haltebogenketten mit Ausnahme der letzten Note angezeigt. Für Tremolos mit Anschlag werden Einzelnoten-Tremolo-Striche an allen Noten in Haltebogenketten mit Ausnahme der ersten Note angezeigt.

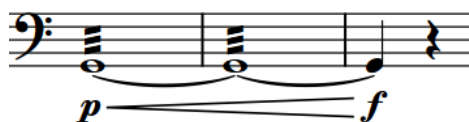
Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben. Die Notenwerte von Noten in Tremolos mit mehreren Noten werden automatisch aktualisiert. Zwei durch ein Tremolo mit mehreren Noten verbundene Viertelnoten werden zum Beispiel als halbe Noten angezeigt.

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 an N-tolen



Tremolo mit Ausklang zu Haltebogenkette hinzugefügt

WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Tremolos in einer Stimme und Bindebögen in einer anderen haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 415

[Tremolos](#) auf Seite 1359

[Tremolos in Haltebogenketten](#) auf Seite 1361

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1363

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 269

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1367

Tremolos mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben

Sie können sowohl Tremolos mit einer als auch mit mehreren Noten anhand des Wiederholungszeichen-Bereichs eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe 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** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Tremolos hinzufügen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie Tremolos mit mehreren Noten eingeben möchten, müssen Sie mindestens zwei Noten auswählen, die sich in derselben Stimme befinden, denselben Notenwert haben oder mit einem einzelnen Notenkopf notiert sind. Bei den Noten kann es sich auch um Triolen und N-tolen sowie Notenzeilen-übergreifende Noten handeln.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen** , um den Wiederholungszeichen-Bereich anzuzeigen.
 3. Klicken Sie im **Tremolos**-Abschnitt auf das Tremolo, das Sie eingeben möchten.
Klicken Sie beispielsweise auf:
 - **Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen**  für Einzelnoten-Tremolos mit Strichen.
 - **Tremolo auf mehreren Noten mit drei Strichen**  für Tremolos auf mehreren Noten mit drei Strichen.
 - **Tremolo mit Release**  für Einzelnoten-Tremolos mit drei Strichen und Loslassen.
-

ERGEBNIS

Einzelnoten-Tremolos werden mit der festgelegten Anzahl von Tremolo-Strichen auf den ausgewählten Noten eingegeben. Sie werden an allen Noten in Haltebogenketten angezeigt.

Für Tremolos mit Ausklang werden Einzelnoten-Tremolo-Striche an allen Noten in Haltebogenketten mit Ausnahme der letzten Note angezeigt. Für Tremolos mit Anschlag werden Einzelnoten-Tremolo-Striche an allen Noten in Haltebogenketten mit Ausnahme der ersten Note angezeigt.

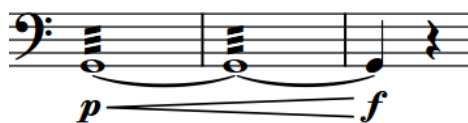
Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben. Die Notenwerte von Noten in Tremolos mit mehreren Noten werden automatisch aktualisiert. Zwei durch ein Tremolo mit mehreren Noten verbundene Viertelnoten werden zum Beispiel als halbe Noten angezeigt.

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 an N-tolen



Tremolo mit Ausklang zu Haltebogenkette hinzugefügt

WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Tremolos in einer Stimme und Bindebögen in einer anderen haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 418

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 269



[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1367

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 in der Notenzeile, in der Sie eine Region mit Strichnotation eingeben möchten, Objekte aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .
3. Geben Sie im Einblendfeld **slash** ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Während der Noteneingabe werden Regionen mit Strichnotation so eingegeben, dass sie die Dauer der ausgewählten Note bzw. des ausgewählten Elements umfassen. Meistens handelt es sich dabei um die zuletzt eingegebene Note. 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 im **Rhythmusstriche**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs auf **Region mit Strichnotation erzeugen** klicken oder **Schreiben > Region mit Strichnotation erzeugen** wählen. Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 415

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 418

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1215

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1215

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1225

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 333

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Taktwiederholungen eingeben



Sie können Regionen mit Taktwiederholungen eingeben, wenn mindestens ein Takt vor der Region Noten enthält.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in der Notenzeile, in der Sie eine Region mit Taktwiederholung eingeben möchten, Elemente aus, die die gewünschte Dauer abstecken.

HINWEIS

Sie können keine Regionen mit Taktwiederholungen im ersten notierten Takt in einer Partie eingeben.

2. Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .
 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 mit der ausgewählten Dauer eingegeben, in der in den festgelegten Intervallen das angegebene Taktwiederholungssymbol in der Notenzeile angezeigt wird.

HINWEIS

- Außerdem können Sie Regionen mit Taktwiederholungen während der Noteneingabe 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 Ein-Takt-Wiederholungen auch eingeben, indem Sie im **Taktwiederholungen**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs auf **Taktwiederholung erzeugen** klicken oder **Schreiben > Region mit Taktwiederholung erzeugen** wählen. Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Art und Weise der Gruppierung von Taktwiederholungen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1201



[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1206

[Gruppierung von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 1207

Nummerierte Taktregionen eingeben

Sie können nummerierte Taktregionen über das Einblendfeld für Wiederholungen eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in der Notenzeile, in der Sie die Takte nummerieren möchten, Elemente aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
 2. Öffnen Sie das Wiederholungen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Wiederholungen** .
 3. Geben Sie im Einblendfeld **numbars** ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Es wird eine nummerierte Taktregion eingegeben, die die ausgewählte Dauer umfasst.

Standardmäßig wird die Taktanzahl an jedem Takt in der Region angezeigt. Wenn sich die nummerierte Taktregion über vier oder mehr Takte erstreckt, fügt Dorico Elements den Gesamtbereich in Klammern zur Taktzahl am ersten Takt hinzu. So wird am ersten Takt in einer nummerierten Taktregionen über acht Takte zum Beispiel »1 (-8)« angezeigt.

HINWEIS

- Sie können nummerierte Taktregionen auch während der Noteneingabe eingeben. Dadurch wird eine nummerierte Taktregion jedoch nur in den Takt eingegeben, der die aktuell ausgewählte Note enthält.
 - Sie können nummerierte Taktregionen auch eingeben, indem Sie im Abschnitt **Nummerierte Takte** auf **Region mit nummerierten Takten erzeugen** klicken oder **Schreiben > Region mit nummerierten Takten erzeugen** wählen. Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
 - Nummerierte Taktregionen werden standardmäßig in Partitur-Layouts ausgeblendet und in Einzelstimmen-Layouts angezeigt, aber Sie können für alle Layouts einzeln auswählen, ob Sie nummerierte Taktregionen anzeigen/ausblenden möchten.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 415
[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 418
[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1209
[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1210
[Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1210
[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

Noten/Objekte auswählen

In Dorico Elements gibt es viele unterschiedliche Arten, Noten und Objekten in Ihrem Projekt auszuwählen, von der Auswahl einzelner Objekte bis zu großen Auswahlbereichen, die sich über mehrere Notenzeilen erstrecken. Außerdem können Sie festlegen, ob Noten bei der Noteneingabe/-auswahl wiedergegeben werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433
[Systemspur](#) auf Seite 435
[Filter](#) auf Seite 438
[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 42
[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 439
[Alle/Einzelne Noten in Akkorden während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben](#) auf Seite 440
[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 675

Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben

Im Notenbereich können Sie vorhandene Noten und andere Notationselemente einzeln auswählen/ihre Auswahl aufheben, zum Beispiel wenn Sie einer Auswahl von Noten Artikulationen hinzufügen oder eine kurze Passage löschen möchten.

TIPP

Wenn Sie eine große Anzahl von Noten/Objekten auswählen möchten, empfehlen wir eine der großflächigeren Auswahlmethoden.

VORGEHENSWEISE

1. Auf eine der folgenden Arten können Sie einzelne Noten/Objekte im Notenbereich auswählen:

- Klicken Sie auf eine einzelne Note/ein einzelnes Element.

TIPP

Wenn sich das Element, das Sie auswählen möchten, hinter einem anderen Element befindet, halten Sie **Umschalttaste - Alt/Opt-Taste** gedrückt und klicken Sie darauf.

- Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Noten/Objekte.
- Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf benachbarte Noten/Objekte.
- Um alle Noten in einer Balkengruppe auszuwählen, klicken Sie auf den Balken.
- Um alle Noten in einem Akkord auszuwählen, klicken Sie auf den Hals.
- Um alles in einem Takt auszuwählen, klicken Sie in die Notenzeile in diesem Takt, aber nicht auf Noten, Hälse oder Objekte.

- Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Noten/Objekte.
 - Navigieren Sie ab einer vorhandenen Auswahl zu anderen Objekten.
 - Wenn im Notenbereich nichts ausgewählt ist, drücken Sie eine der Pfeiltasten auf Ihrer Computertastatur, um die erste Note, Pause oder das erste andere Objekt in der obersten Notenzeile im aktuellen Layout auszuwählen.
2. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Auswahl aller derzeit ausgewählten Objekte aufheben:
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-D**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Keine auswählen**.
 - Klicken Sie im Notenbereich auf einen Abschnitt außerhalb der Notenzeilen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 433

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 675

[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 439

[Zu anderen Objekten im Notenbereich navigieren](#) auf Seite 448

[Filter](#) auf Seite 438

Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen

Sie können die aktive Auswahl schrittweise auf weitere Objekte desselben Typs und Noten in denselben Stimmen erweitern, was besonders hilfreich ist, wenn Sie mehrere verschiedene Objekte gleichzeitig auswählen wollen, zum Beispiel Dynamikanweisungen und Songtexte.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten und Objekte aus, von denen Sie noch weitere auswählen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

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 Objekt- und Notentypen in den gleichen Stimmen wie Ihre ursprüngliche Auswahl ausgewählt, wobei sich der Bereich der ausgewählten Objekte 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 Objekte 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.

Objekte, die sich über mehrere Takte und Systeme erstrecken, werden im frühesten Takt/System, in dem sie vorkommen, ausgewählt.

HINWEIS


Dorico Elements wählt die folgenden Objekte 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.
-

Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen

Sie können im Schreiben-, Notensatz- und Wiedergabe-Modus einen Auswahlbereich verwenden, um mehrere Noten und Notationselemente gleichzeitig in einem bestimmten Bereich auszuwählen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Statuszeile auf **Auswahl-Werkzeug** .
 2. Klicken Sie und ziehen Sie den Mauszeiger über den Abschnitt des Notenbereichs, in dem Sie alles auswählen möchten.
Ein graues Rechteck zeigt an, welche Noten und Notationselemente ausgewählt werden. Es empfiehlt sich, in eine Ecke des Bereichs zu klicken, den Sie auswählen möchten, und dann diagonal in die andere Ecke zu ziehen.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie die Maustaste loslassen, werden alle Noten und Notationselemente im Bereich innerhalb des grauen Rechtecks ausgewählt.

HINWEIS

Es werden nur Objekte 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 41

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 42


[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 675

[Werte mit Hilfe des Transformieren-Werkzeugs ändern](#) auf Seite 717

Große Auswahlbereiche

Sie können große Auswahlbereiche 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**.

Alles in einer einzelnen Notenzeile auswählen

- Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und wählen Sie die letzte Note in der Notenzeile aus.
- Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus und wählen Sie **Bearbeiten > Auswählen bis Systemende** oder **Bearbeiten > Auswählen bis Partieende**.

Alles auf mehreren benachbarten Notenzeilen auswählen

- Wählen Sie eine ganze Notenzeile am oberen oder unteren Rand der Reihe von Notenzeilen aus, die Sie auswählen 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 auswählen möchten, und klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf die Notenzeile am anderen Ende der Reihe.

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 Objekte desselben Typs und in den ausgewählten Stimmen und Notenzeilen erweitern. Objekte, 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 auswählen.

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 438

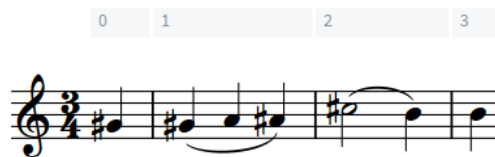
[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 675

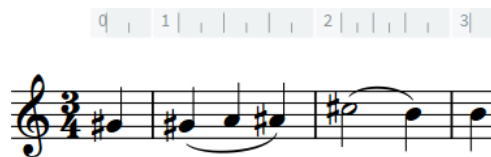
[Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 432

Systemspur

Die Systemspur ist eine durchsichtige Linie über jedem Notensystem im Schreiben-Modus. Sie ermöglicht es 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



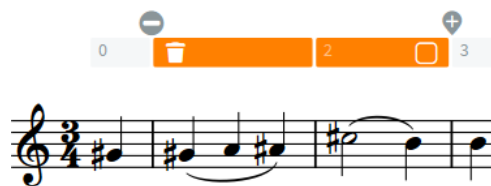
Die Systemspur über einer Notenzeile. Sie zeigt Zählzeiteinheiten an, die die derzeitige Auflösung des rhythmischen Rasters widerspiegeln (verfügbar, wenn Sie die **Alt/Opt-Taste** gedrückt halten)

Die Farbe der Systemspur ändert sich, je nachdem, welche Aktionen Sie damit durchführen.

- Wenn Sie mit dem Mauszeiger über sie fahren, wird sie deckender.
- 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 Bearbeitungs-Stopposition festlegen

Hiermit können Sie Stop-Positionen für den Einfügen-Modus festlegen und löschen.

2 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.

3 Systemspur auswählen

Ermöglicht Ihnen, über die ausgewählte Region hinweg alle Objekte einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.

4 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 Hilfe der Systemspur eingeben](#) auf Seite 314

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 788

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

Systemspur ein-/ausblenden

Die Systemspur wird in neuen Projekten standardmäßig angezeigt, aber Sie können sie im Schreiben-Modus jederzeit ein- und ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Sie können die Systemspur auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-T**.
 - Wählen Sie **Ansicht > Systemspur**.
-

ERGEBNIS

Die Systemspur wird ausgeblendet/angezeigt.

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 60

Takte mit der Systemspur auswählen



Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Takte hinweg alle Objekte einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Schreiben-Modus auf einen Takt in der Systemspur.

- Optional: Wählen Sie auf eine der folgenden Arten zusätzliche 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.
 - Klicken Sie auf die **Systemspur-Auswahl**  in der Systemspur. Der Schalter kann auch über der Systemspur angezeigt werden, wenn Ihre Auswahl sehr schmal ist.
Die **Systemspur-Auswahl**  wird ausgefüllt angezeigt, wenn Sie mit Ihrem Mauszeiger darüber fahren.
-

ERGEBNIS

Innerhalb der ausgewählten Takte wird alles auf allen Notenzeilen ausgewählt und hervorgehoben, auch Systemobjekte, Notationselemente und Hinweise.

HINWEIS

Wenn Sie Ihre Auswahl dann löschen, werden alle darin enthaltenen Hinweise ebenfalls gelöscht. Dies kann sich auf das Seitenlayout auswirken, zum Beispiel durch das Entfernen von Ossia-Notenzeilen, deren Hinweise Teil der Auswahl waren.

Zählzeiten mit der Systemspur auswählen

Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Zählzeiten hinweg alle Objekte einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.

VORAUSSETZUNGEN



Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

- Halten Sie im Schreiben-Modus die **Alt/Opt-Taste** gedrückt.
Dadurch erscheinen Rasterlinien in der Systemspur, die der derzeitigen Auflösung des rhythmischen Rasters entsprechen.
- Klicken Sie, ohne die **Alt/Opt-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.

- Klicken Sie auf die **Systemspur-Auswahl**  in der Systemspur. Der Schalter kann auch über der Systemspur angezeigt werden, wenn Ihre Auswahl sehr schmal ist.
Die **Systemspur-Auswahl**  wird ausgefüllt angezeigt, wenn Sie mit Ihrem Mauszeiger darüber fahren.
-

ERGEBNIS

Innerhalb der ausgewählten Zählzeiten wird alles in allen Notenzeilen ausgewählt und hervorgehoben, auch Systemobjekte, Notationselemente und Hinweise.

HINWEIS

Wenn Sie Ihre Auswahl dann löschen, werden alle darin enthaltenen Hinweise ebenfalls gelöscht. Dies kann sich auf das Seitenlayout auswirken, zum Beispiel durch das Entfernen von Ossia-Notenzeilen, deren Hinweise Teil der Auswahl waren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Inhalt von Takten löschen](#) auf Seite 790

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 788

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

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 Objekte 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.

Dynamik

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 991

[Weitere Objekte desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 432

Filter für Auswählen/Auswahl aufheben einstellen

Sie können einstellen, ob die verfügbaren Filteroptionen die jeweiligen Objekte auswählen oder ihre Auswahl aufheben sollen. Standardmäßig wählen Filter Objekte aus, d. h. die resultierende Auswahl enthält nur das gefilterte Objekt.

Wenn Filter so eingestellt sind, dass sie die Auswahl aufheben, enthält die resultierende Auswahl alles außer dem gefilterten Element.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie das Filterverhalten auf eine der folgenden Arten:
 - Um Filter darauf einzustellen, Elemente auszuwählen, wählen Sie **Bearbeiten > Filtern > Nur auswählen**.
 - Um Filter darauf einzustellen, Elemente aus der Auswahl auszuschließen, wählen Sie **Bearbeiten > Filtern > Nur Auswahl aufheben**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten

Sie können Ihre Standardeinstellung dafür ändern, ob Noten bei der Eingabe wiedergegeben werden oder nicht. Standardmäßig werden Noten entsprechend der aktiven Dynamikanweisung wiedergegeben, aber Sie können stattdessen auch eine feste Lautstärke einstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Noteneingabe**-Bereich **Noten bei Eingabe und Auswahl wiedergeben** im **Mithören**-Unterbereich.
4. Optional: Wenn Sie möchten, dass Noten mit einer festen Lautstärke anstelle der aktiven Dynamikanweisung wiedergegeben werden, aktivieren Sie **Feste Lautstärke nutzen, um ausgewählte Noten zu spielen** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.
5. 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.

Wenn **Feste Lautstärke nutzen, um ausgewählte Noten zu spielen** aktiviert ist, werden Noten mit der eingestellten Lautstärke wiedergegeben. Wenn die Option deaktiviert ist, werden Noten mit der aktiven Dynamikanweisung wiedergegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 540

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 721

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317

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 die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
 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.

Objekte bearbeiten

In Dorico Elements gibt es Bearbeitungsmethoden, die für die meisten Notationselemente gelten, darunter das Verlängern/Kürzen von Objekten und ihre Platzierung relativ zur Notenzeile.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 431

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

Objekte verlängern/kürzen

Sie können Objekte mit Dauer nach ihrer Eingabe rhythmisch verlängern/kürzen, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass ein Oktavzeichen mehr/weniger Noten abdeckt.

Indem Sie Generalbass oder Spielanweisungen (einschließlich Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile und Vibratohebel-Angaben), die ohne festgelegte Dauer eingegeben wurden, verlängern, erhalten sie eine Dauer und werden bei Bedarf mit Dauer- oder Haltelinien angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Objekte aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

- Wenn mehrere Objekte ausgewählt sind, können Sie sie nur um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.

- Sie können nur jeweils eine Instanz der folgenden Objekte auf einmal verlängern/kürzen: Bindebögen, allmähliche Dynamikwechsel, Gruppen von allmählichen Dynamikwechseln und Regionen mit Taktwiederholungen.
- Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein einzelnes Objekt auf einmal verlängern/kürzen. Generalbass und Spielanweisungen, einschließlich Saitenanzeigen und Vibratohebel-Linien, müssen von Anfang an eine Dauer haben.
- Wenn Sie mehrere Generalbass-Bezifferungen oder Spielanweisungen mit Hilfe der Tastatur verlängern/kürzen, müssen alle davon bereits eine Dauer haben.
- Sie können nur nicht gruppierte Spielanweisungen oder die letzte Spielanweisung in einer Gruppe verlängern/kürzen.
- 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.

2. Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Objekte auf eine der folgenden Arten:

- Um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters oder, wenn dieser näher ist, bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters oder, wenn dieser näher ist, bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Regionen mit Taktwiederholung werden gemäß der Dauer ihrer Gruppierung verlängert/gekürzt.

- Um ein einzelnes Objekt bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um ein einzelnes Objekt bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

HINWEIS

Spielanweisungsgruppen haben nur einen einzelnen Griff am Anfang und Ende, keine einzelnen Griffe für jede einzelne Spielanweisung in der Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Objekte werden verlängert/gekürzt, indem ihr Ende rhythmisch nach rechts/links verschoben wird. Die meisten Objekte werden entweder um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters oder bis zum nächsten/vorigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, was näher liegt, oder direkt bis zum nächsten/vorigen Notenkopf.

Regionen mit Taktwiederholung werden gemäß der Dauer ihrer Gruppierung verlängert/gekürzt. Nummerierte Taktregionen werden nach Takten verlängert/gekürzt. Bindebögen werden zu Noten verlängert/gekürzt.

Wenn Generalbass oder Spielanweisungen zuvor keine Dauer hatten, haben sie jetzt eine Dauer und werden bei Bedarf mit Dauer- oder Haltelinien angezeigt.

Wenn sich Teile von Regionen mit Strichnotation jetzt mit anderen Regionen mit Strichnotation überlappen, werden die Positionen der Striche in den Notenzeilen automatisch angepasst, damit mehrere Regionen mit Strichnotation an denselben Positionen angezeigt werden können.

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.

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 in jeder Notenzeile kann es nur eine einzelne Region mit Taktwiederholung oder Region mit Akkordsymbolen geben. Wenn eine Region mit Taktwiederholung oder eine Region mit Akkordsymbolen beim Verlängern/Kürzen mit einem anderen Objekt derselben Art kollidiert, wird das vorhandene Objekt gelöscht oder entsprechend gekürzt. Bei Regionen mit Taktwiederholungen kann dies dazu führen, dass die Gruppierung anderer Regionen mit Taktwiederholung geändert wird.

Sie können diese Aktion rückgängig machen und die vorherigen Längen der anderen Regionen wiederherstellen. Wenn Sie jedoch eine Region mit Taktwiederholung oder eine Akkordsymbol-Region mit der Maus verlängert/gekürzt und dabei eine andere Region derselben Art vollständig überschrieben haben, wird die andere Region permanent gelöscht.

- Sie können Objekte im Notensatz-Modus grafisch verschieben und auch ihre grafische Länge ändern.

BEISPIEL

Im Beispiel rückt eine Verlängerung der Phrase das *p* am Ende um zwei Viertelnoten nach rechts, das *f* in der Mitte jedoch nur um eine Viertelnote. Dadurch bleiben die Längen der allmählichen Dynamikwechsel gleich.



Ursprüngliche Dynamikphrase



Verlängerte Dynamikphrase

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 267

[Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen](#) auf Seite 1189

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1147

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1206

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1145

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1130

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1121

[Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1217
[Oktavzeichen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 889
[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1258
[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1252
[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 917
[Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 911
[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 926

Vorhandene Objekte ändern

Sie können alle Objekte ändern, denen ein Einblendfeld zugeordnet ist, anstatt sie zu löschen und neue einzugeben. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel ein 8va-Oktavzeichen in ein 15va-Oktavzeichen oder eine kurze Fermate in eine lange Fermate ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Objekt oder den Hinweis des Objekts aus, das Sie ändern möchten.
2. Öffnen Sie das Einblendfeld für dieses Objekt auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Eingabetaste**.
 - Doppelklicken Sie auf das Objekt.
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 Objekt wird entsprechend der neuen Eingabe im Einblendfeld geändert. Damit ändern sich verschiedene Parameter für verschiedene Objekte, zum Beispiel die Dauer einer Fermate oder einer Pause oder die Lautstärke einer Dynamikanweisung.

HINWEIS

- Alle zuvor für das Objekt eingestellten Eigenschaften werden zurückgesetzt.
- 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 Einblendfeld 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

[Einblendfelder](#) auf Seite 24
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661
[Text von vorhandenen Liedtexteinheiten ändern](#) auf Seite 999
[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 66
[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 901


Größe von Noten/Objekten ändern

Sie können die Größe von einzelnen Noten und Objekten anhand der standardmäßigen Skalierungsfaktoren für Stichnoten und Vorschläge, eines benutzerdefinierten Skalierungsfaktors oder einer Kombination aus einem Standard-Skalierungsfaktor und einem benutzerdefinierten Skalierungsfaktor ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

TIPP

Wenn Sie die Größe von Noten ändern möchten, weil Sie sie als Vorschläge oder Stichnoten darstellen möchten, können Sie sie stattdessen direkt als Vorschläge bzw. Stichnoten eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Objekte aus, deren Größe Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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**
 - **Stichnoten**
 - **Stichnoten-Vorschlag**
 4. Optional: Ändern Sie den Wert im Wertefeld, wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben.
-

ERGEBNIS

Die Größe der ausgewählten Noten/Objekte wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

- Wenn Sie **Skala** aktiviert haben, wird für die ausgewählten Noten/Objekte der ausgewählte Standard-Skalierungsfaktor eingestellt.
- Wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben, wird für die ausgewählten Noten/Objekte der benutzerdefinierte Skalierungsfaktor eingestellt, den Sie festgelegt haben.

- Wenn Sie sowohl **Skalieren** als auch **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben, werden die ausgewählten Noten/Objekte auf den benutzerdefinierten prozentualen Skalierungsfaktor der ausgewählten Standard-Skalierung geändert. Wenn Sie zum Beispiel **Vorschlag** für **Skalieren** ausgewählt haben und dann **Benutzerdefinierte Skalierung** auf **50** setzen, beträgt die Größe der ausgewählten Noten die Hälfte der Größe von Vorschlägen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge](#) auf Seite 964

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 257

[Stichnoten](#) auf Seite 892

[Notenkopf-Satz-Designs](#) auf Seite 1010

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Größe von Vorzeichen ändern](#) auf Seite 772

[Größe von Fingersätzen ändern](#) auf Seite 941

Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern

Sie können jedes Objekt, das sowohl über als auch unter der Notenzeile platziert werden kann, umkehren, um seine notenzeilenabhängige Positionierung zu ändern, zum Beispiel wenn Sie die Halsrichtung von Noten schnell ändern möchten. Für viele Objekte können Sie dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Text in Textrahmen oder an Pedallinien.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Elemente aus, die Sie umkehren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

- Sie können während der Noteneingabe keine Objekte umkehren. Sie können Textelemente nicht umkehren, wenn der Texteditor geöffnet ist.
 - Wenn Sie Teile von Objekten auswählen möchten, zum Beispiel Artikulationen, einen einzelnen Notenkopf innerhalb einer Haltebogenkette oder eine einzelne Fermate, müssen Sie sich im Notensatz-Modus befinden.
 - Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.
-

2. Drücken Sie **F**.
-

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Objekte relativ zur Notenzeile wird geändert, indem die Eigenschaften **Platzierung**, **Position** oder **Richtung** in den entsprechenden Gruppen des Eigenschaften-Bereichs entsprechend eingestellt werden. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die

aktuelle Rahmenverkettung für Objekte aus, deren Eigenschaften für die notenzeilenabhängige Positionierung lokal sind.

Durch das Deaktivieren dieser Eigenschaften setzen Sie die ausgewählten Objekte 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 Objekte entweder über oder unter der Notenzeile platziert, es sei denn, dass sie alle ursprünglich auf kompatible Richtungen eingestellt waren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 438

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 663

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge](#) auf Seite 890

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1034

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Balken ändern](#) auf Seite 819

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern](#) auf Seite 939

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern](#) auf Seite 1374

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 993

Darstellung von Objekten zurücksetzen

Sie können alle Änderungen, die Sie an der Darstellung einzelner Objekte vorgenommen haben, zurücksetzen, womit diese zu ihren Standardeinstellungen zurückkehren. Sie können dies bei einigen Objekten nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Zu den Eigenschaften, die sich auf die Darstellung von Objekten beziehen, gehören solche, die deren Stil, Typ und einige Zusätze ändern, wie z. B. *Poco a poco* (Text für Dynamikanweisungen).

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Objekte aus, deren Darstellung Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Darstellung zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die die Darstellung der ausgewählten Objekte beeinflussen, werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war,

werden Eigenschaften, die Layout-spezifisch und Rahmenverkettungs-spezifisch sind, nur im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverkettung zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 663

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Filter](#) auf Seite 438

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

Positionen von Objekten zurücksetzen

Sie können die Positionen von einzelnen Objekten zurücksetzen, deren grafische Positionen Sie verschoben haben, wodurch diese an ihre Standardposition zurückkehren. Sie können dies bei einigen Objekten nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Zu den Eigenschaften, die sich auf die Position von Objekten beziehen, gehören horizontale und vertikale Versätze, zählzeitabhängige Position und notenzeilenabhängige Platzierung.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Objekte aus, deren Position Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Position zurücksetzen**.

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die die Position der ausgewählten Objekte beeinflussen, werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, werden Eigenschaften, die Layout-spezifisch und Rahmenverkettungs-spezifisch sind, nur im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverkettung zurückgesetzt.

Nicht druckbare Objekte ausblenden

Sie können vorübergehend alle sichtbaren Objekte, die nicht gedruckt werden, ausblenden, zum Beispiel Hinweise und Auswahlhervorhebungen. Dadurch können Sie das aktuelle Layout so anzeigen, wie es gedruckt/exportiert wird, ohne in den Drucken-Modus zu wechseln.

VORGEHENSWEISE

- Halten Sie die **Umschalttaste-[^] (Windows) oder Umschalttaste-[°] (macOS)** gedrückt.

ERGEBNIS

Alle nicht druckbaren Objekte im aktuellen Layout werden ausgeblendet, bis Sie die Taste loslassen. Druckbare Objekte werden so angezeigt, wie sie gedruckt/exportiert werden.

TIPP

Sie können auch einzelne nicht druckbare Objekte permanent ausblenden/anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

[Layouts drucken](#) auf Seite 577

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 582

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 458

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 436

[Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 804

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1020

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1403

[Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1203

[Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1217

Navigation

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, um in dem Layout zu navigieren, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist. Sie können zum Beispiel die Auswahl auf unterschiedliche Objekte verlegen oder bestimmte Taktzahlen oder Seiten in den Fokus rücken. Viele Navigationsmethoden funktionieren in mehreren Modi.

Wenn Sie ein Element ausgewählt haben, können Sie zu anderen Noten/Objekten navigieren, wodurch die Auswahl auf diese Noten/Objekte verschoben wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 45

[Positionen mit der Kurzbefehlleiste ansteuern](#) auf Seite 70

[Kurzbefehlleiste](#) auf Seite 68

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 224

Zu anderen Objekten im Notenbereich navigieren

Nachdem Sie eine Note/ein Objekt ausgewählt haben, können Sie im Notenbereich zu anderen Noten und Objekten navigieren, um zum Beispiel die Auswahl auf andere Noten in der Notenzeile zu verschieben, ohne die Maus zu verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Objekt im Notenbereich aus.
 - Wenn Sie durch Noten navigieren möchten, wählen Sie eine Note aus.
 - Wenn Sie durch Objekte einer bestimmten Art navigieren möchten, zum Beispiel Studierzeichen, wählen Sie ein Objekt der jeweiligen Art aus.

HINWEIS

Sie können nur horizontal, also vorwärts und rückwärts, durch Objekte in derselben Notenzeile navigieren. Sie können nicht zu anderen Objekten derselben Art in anderen Notenzeilen navigieren.

2. Navigieren Sie auf eine der folgenden Arten zu anderen Noten bzw. Objekten:

- Um zum nächsten Objekt bzw. zur nächsten Note in derselben Stimme zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um zum vorigen Objekt bzw. zur vorigen Note in derselben Stimme zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um zur nächstgelegenen Note über der aktuellen Auswahl zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.
Dadurch navigieren Sie zuerst zu vorhandenen Noten in derselben Notenzeile und dann zur tiefsten Note/Pause in der darüber liegenden Notenzeile. Wenn ein ganzer Akkord ausgewählt war, bleibt dadurch die unterste Note im Akkord ausgewählt.
 - Um zur nächstgelegenen Note unter der aktuellen Auswahl zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**.
Dadurch navigieren Sie zuerst zu vorhandenen Noten in derselben Notenzeile und dann zur höchsten Note/Pause in der darunter liegenden Notenzeile. Wenn ein ganzer Akkord ausgewählt war, bleibt dadurch die oberste Note im Akkord ausgewählt.
 - Um vorwärts zur Note/Pause am Anfang des nächsten Takts zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um rückwärts zur Note/Pause am Anfang des vorigen Takts zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um zur obersten Notenzeile im System zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um zur untersten Notenzeile im System zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
3. Optional: Verschieben Sie die Auswahl auf eine der folgenden Arten zu einer anderen Art von Objekt an derselben rhythmischen Position:
- Drücken Sie die **Tab-Taste**, um vorwärts durch Objekte zu navigieren.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Tab-Taste**, um rückwärts durch Objekte zu navigieren.

HINWEIS

Sie können die Auswahl nicht auf Systemobjekte wie mit dem System verbundenen Text oder Studierzeichen verschieben. Sie können Systemobjekte jedoch direkt auswählen und durch sie navigieren.

4. Optional: Navigieren Sie, nachdem Sie die Auswahl auf eine andere Art von Objekt verlegt haben, zu anderen Objekten dieser Art.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

Zu Partien navigieren

Sie können zur nächsten/vorigen Partie im aktuellen Layout navigieren, wodurch automatisch der Anfang dieser Partie im Notenbereich angezeigt wird. Dies ist besonders nützlich, wenn Sie in Layouts mit vielen Partien navigieren.

Diese Schritte funktionieren im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus.

VORGEHENSWEISE

- Navigieren Sie auf eine der folgenden Arten zu einer anderen Partie:

- Um zur vorigen Partie im Layout zu navigieren, wählen Sie **Bearbeiten > Gehe zu > Gehe zu voriger Partie**.
 - Um zur nächsten Partie im Layout zu navigieren, wählen Sie **Bearbeiten > Gehe zu > Gehe zu nächster Partie**.
-

ERGEBNIS

Der Notenbereich wird aktualisiert und zeigt den Anfang der entsprechenden Partie an. Dorico Elements positioniert die oberste Notenzeile automatisch oben links im Notenbereich.

TIPP

Sie können den Optionen **Gehe zu voriger Partie** und **Gehe zu nächster Partie** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen.

Zu Seiten navigieren

Sie können in jeder Partie im aktuellen Layout durch Angabe der Seitenzahl zu jeder beliebigen Seite navigieren, um zum Beispiel schnell auf die exakte Seite zu gelangen, auf der Sie eine Änderung vornehmen möchten.

Diese Schritte funktionieren im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bearbeiten > Gehe zu > Gehe zu Seite**, um den Dialog **Gehe zu Seite** zu öffnen.
 2. Geben Sie im **Seite**-Feld die Seitenzahl ein, zu der Sie navigieren möchten.
 3. Klicken Sie auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Der Notenbereich wird aktualisiert und zeigt den Anfang der entsprechenden Seite an. Dorico Elements zentriert automatisch den oberen Rand der Seite im Notenbereich.

TIPP

- Sie können der Option **Gehe zu Seite** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
 - Sie können auch auf andere Arten die Ansicht verschieben und zu anderen Seiten im Layout navigieren.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

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

[Ansicht im Notenbereich verschieben](#) auf Seite 451

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 452

Zu Takten navigieren

Sie können in jeder Partie im aktuellen Layout zu jedem beliebigen Takt navigieren, um zum Beispiel schnell an die exakte Stelle in den Noten zu gelangen, an der Sie eine Änderung vornehmen möchten.

Diese Schritte funktionieren im Einrichten-, Schreiben-, Notensatz- und Wiedergabe-Modus.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-G**, um den Dialog **Gehe zu Takt** zu öffnen.
 2. Wählen Sie aus dem **Partie**-Menü die Partie aus, die den Takt enthält, zu dem Sie navigieren möchten.
 3. Geben Sie im **Takt**-Feld die Taktnummer ein, zu der Sie navigieren möchten.
 4. Klicken Sie auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Der Notenbereich wird aktualisiert und zeigt den entsprechenden Takt an. Dorico Elements positioniert die oberste Notenzeile automatisch oben links im Notenbereich.

Im Wiedergabe-Modus wird die Abspielmarke an den Anfang des entsprechenden Takts gerückt. Dorico Elements platziert die Abspielmarke automatisch am Anfang des Lineals.

Zu Studierzeichen navigieren

Sie können in jeder Partie im aktuellen Layout zu jedem beliebigen Studierzeichen navigieren, um zum Beispiel schnell an die Passagen in den Noten zu gelangen, an denen Sie eine Änderung vornehmen möchten.

Diese Schritte funktionieren im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bearbeiten > Gehe zu > Gehe zu Studierzeichen**, um den Dialog **Gehe zu Studierzeichen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie aus dem **Partie**-Menü die Partie aus, die das Studierzeichen enthält, zu dem Sie navigieren möchten.
 3. Geben Sie im **Studierzeichen**-Feld das Studierzeichen ein, zu dem Sie navigieren möchten.
 4. Klicken Sie auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Der Notenbereich wird aktualisiert, um das entsprechende Studierzeichen anzuzeigen.

TIPP


Sie können der Option **Gehe zu Studierzeichen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Ansicht im Notenbereich verschieben

Sie können die Ansicht im Notenbereich verschieben, um unterschiedliche Bereiche von Layouts anzuzeigen. Sie können zum Beispiel durch ein Layout scrollen, um jede Seite in Folge zu sehen.

VORGEHENSWEISE

- Verschieben Sie die Ansicht auf eine der folgenden Arten:
 - Um die Ansicht nach oben/unten zu verschieben, scrollen Sie mit einem Mousrad nach oben/unten oder streichen Sie auf einem Touchpad nach oben/unten.

- Um die Ansicht nach links/rechts zu verschieben, scrollen Sie mit gedrückter **Umschalttaste** mit einem Mausrad nach oben/unten oder streichen Sie auf einem Touchpad nach links/rechts.
- Um zur nächsten Seite zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste oder Pfeil-nach-unten-Taste oder Bild-ab-Taste**.
- Um zur vorigen Seite zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-links-Taste oder Pfeil-nach-oben-Taste oder Bild-auf-Taste**.
- Um zur ersten Seite zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pos1-Taste**.
- Um zur letzten Seite zu navigieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Ende-Taste**.
- Klicken Sie in der Statuszeile auf **Hand-Werkzeug**  und klicken Sie dann in einen leeren Bereich innerhalb der Seitenränder im Notenbereich und ziehen Sie. Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, wird er zu einem Handsymbol.

ERGEBNIS

Die Ansicht im Notenbereich wird verschoben.

TIPP

- Den maximalen Überscroll-Wert, d. h. wie weit sich die Ansicht über Ränder von Seiten hinaus verschieben lässt, können Sie auf der **Allgemein-Seite** in den **Programmeinstellungen** ändern.
- Sie können der Option **Auswahl zentrieren** auf der **Tastaturbefehle-Seite** der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen. Dieser Befehl bringt die Auswahl automatisch in den sichtbaren Bereich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 41

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 42




Zoomstufe des Notenbereichs ändern


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

VORAUSSETZUNGEN

Wenn ein bestimmtes Element beim Ein-/Auszoomen in der Mitte des Notenbereichs bleiben soll, haben Sie dieses Element ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Vergrößern Sie die Zoomstufe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-´ oder Y**.
 - Spreizen Sie auf einem Touchpad zwei Finger.
 - Scrollen Sie bei gehaltener **Strg-Taste/Befehlstaste** mit dem Mausrad nach oben.
 - Verwenden Sie die Zoom-Optionen  100%   in der Statuszeile.
2. Verringern Sie die Zoomstufe mit einer der folgenden Methoden:
 - Drücken Sie **X oder Strg-Taste/Befehlstaste-ß**.
 - Bewegen Sie auf einem Touchpad zwei Finger aufeinander zu.

- Scrollen Sie bei gehaltener **Strg-Taste/Befehlstaste** mit dem Mausrad nach unten.
- Verwenden Sie die Zoom-Optionen  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

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 44

[Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 537


[Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 45

Instrumentenfilter

Mit Hilfe von Instrumentenfiltern können Sie in der fortlaufenden Ansicht im Schreiben-Modus ausschließlich die Notenzeilen von ausgewählten Instrumenten anzeigen. Dies kann in umfangreichen Projekten nützlich sein, wenn Sie sich auf eine bestimmte Reihe von Instrumenten konzentrieren möchten, zum Beispiel nur auf Holzbläser oder Streichinstrumente.

Wenn Instrumentenfilter aktiv sind, werden an den vertikalen Positionen von ausgeblendeten Notenzeilen gestrichelte Linien angezeigt, und Sie können nur Noten in sichtbaren Notenzeilen auswählen und bearbeiten.

Instrumentenfilter sind Layout-spezifisch.



The screenshot shows a software interface for instrument filtering. At the top, a green funnel icon is followed by a dropdown menu containing 'Fl 1.2, Vln 1.2', a downward arrow, a plus sign, and an ellipsis. Below this, a musical score is displayed. The score is divided into two systems. The first system contains two staves: Flute 1 and Flute 2. The second system contains two staves: Violin I and Violin II. The tempo is marked 'Allegro' with a quarter note equal to 140 (♩ = 140). The time signature is common time (C). The dynamics are marked with 'f' (forte) for the first three measures and 'sf' (sforzando) for the last measure of each system. Dashed horizontal lines are visible between the Flute and Violin systems, indicating that the instrument filter is active and only the selected instruments are visible.

Instrumentenfilter, das Flöte und Violine in der fortlaufenden Ansicht anzeigt

TIPP

Sie können bis zu zehn Instrumentenfilter-Presets auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen. Die durch diese Befehle gefilterten Instrumente variieren je nach Layout und Projekt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 431

[Objekte bearbeiten](#) auf Seite 440

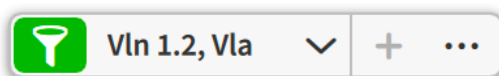
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603

Instrumentenfilter-Overlay

Im Instrumentenfilter-Overlay können Sie Instrumentenfilter auf Layouts anwenden und neue Instrumentenfilter hinzufügen. Es wird nur in der fortlaufenden Ansicht im Schreiben-Modus angezeigt.

- Sie können das Instrumentenfilter-Overlay im Schreiben-Modus anzeigen, indem Sie **Ansicht > Instrumentfilter-Overlay** wählen.



Das Instrumentenfilter-Overlay enthält die folgenden Optionen:

Filter

Aktiviert/Deaktiviert das ausgewählte Instrumentenfilter. Nur verfügbar, wenn das Layout mindestens ein Instrumentenfilter enthält.



Filter, wenn deaktiviert



Filter, wenn aktiviert

Instrumentenfilter-Menü



Hier können Sie das Instrumentenfilter auswählen, das Sie auf das aktuelle Layout anwenden möchten. Nur verfügbar, wenn **Filter** aktiviert ist.

Instrumentenfilter hinzufügen



Fügt ein Instrumentenfilter mit den Instrumenten hinzu, für die Sie Objekte ausgewählt haben. Nur verfügbar, wenn mindestens ein Objekt im Notenbereich ausgewählt ist.

Instrumentenfilter verwalten



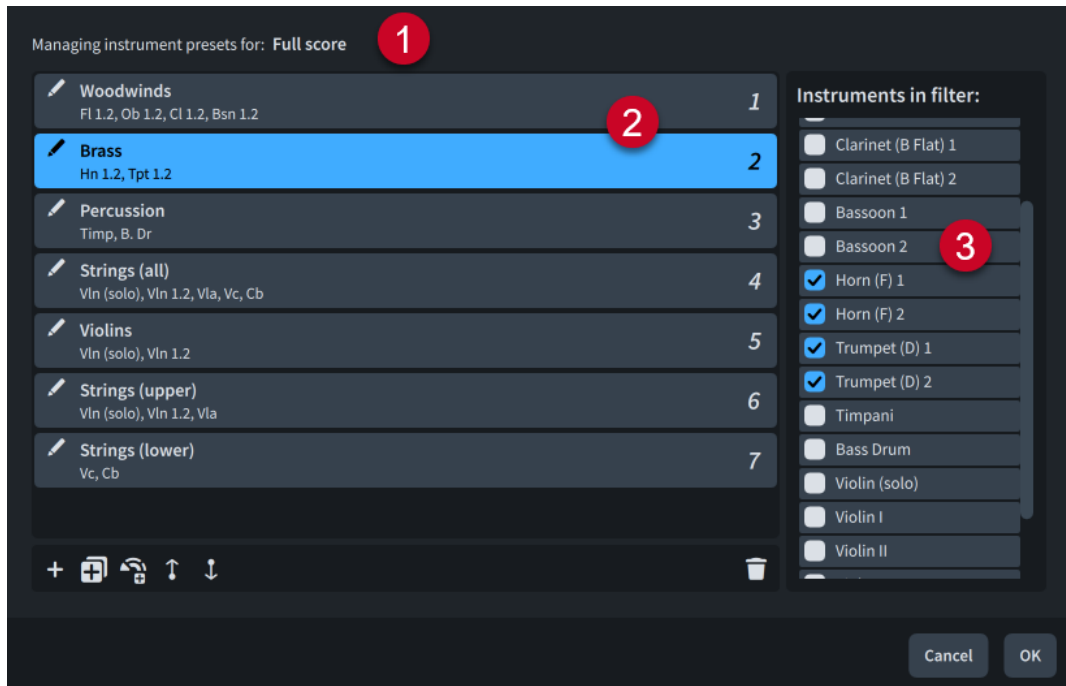
Öffnet den Dialog **Instrumentenfilter verwalten**, in dem Sie Instrumentenfilter für das aktuelle Layout hinzufügen, bearbeiten und löschen können.

Instrumentenfilter verwalten (Dialog)

Im Dialog **Instrumentenfilter verwalten** können Sie Instrumentenfilter für das aktuelle Layout hinzufügen, bearbeiten und löschen.

Sie können den Dialog **Instrumentenfilter verwalten** im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Instrumentenfilter-Overlay auf **Instrumentenfilter verwalten** ...
- Wählen Sie **Schreiben > Sichtbarkeit von Instrumenten > Instrumentfilter-Presets bearbeiten**.



Der Dialog **Instrumentenfilter verwalten** besteht aus Folgendem:

1 Instrumenten-Presets verwalten für

Zeigt den Namen des Layouts an, dessen Instrumentenfilter im Dialog aufgelistet werden.






2 Liste der Instrumentenfilter

Enthält die für das Layout eingestellten Instrumentenfilter. Für jedes Instrumentenfilter wird der Name und das enthaltene Instrument angezeigt. Wenn mehrere Instrumentenfilter dieselben Instrumente enthalten, zeigt Dorico Elements eine Warnmeldung an.

Für die ersten zehn Instrumentenfilter wird eine Zahl angezeigt, die ihrer Reihenfolge in der Liste entspricht. Dies kennzeichnet die Instrumentenfilter, denen Sie auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen können.

Mit **Instrumentenfilter umbenennen**  können Sie jedes Instrumentenfilter umbenennen.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Liste enthält die folgenden Optionen:

- **Filter-Preset hinzufügen** : Fügt ein neues leeres Instrumentenfilter hinzu.
- **Filter-Preset duplizieren** : Erstellt eine Kopie eines vorhandenen Instrumentenfilters, die Sie separat vom Original bearbeiten können.
- **Presets aus Instrumentenfamilien hinzufügen** : Erzeugt automatisch ein Instrumentenfilter für jede Instrumentenfamilie im Layout, zum Beispiel für Holz- und Blechblasinstrumente.
- **Nach oben** : Verschiebt das ausgewählte Instrumentenfilter in der Liste nach oben, wodurch sich sein Tastaturbefehl ändern kann.
- **Nach unten** : Verschiebt das ausgewählte Instrumentenfilter in der Liste nach unten, wodurch sich sein Tastaturbefehl ändern kann.

3 Liste Instrumente im Filter

Enthält die Instrumente im Layout. Hiermit können Sie die im ausgewählten Instrumentenfilter enthaltenen Instrumente ändern, indem Sie Instrumenten-Kontrollkästchen aktivieren/deaktivieren.


Instrumentenfilter aktivieren/deaktivieren

Sie können Instrumentenfilter jederzeit für jedes einzelne Layout aktivieren/deaktivieren. So können Sie zum Beispiel beim Arbeiten an der Holzbläser-Sektion nur die Notenzeilen für Holzblasinstrumente anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie befinden sich in der fortlaufenden Ansicht.
- Das Instrumentenfilter-Overlay wird angezeigt.
- Sie haben die Instrumentenfilter hinzugefügt, die Sie verwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, in dem Sie Instrumentenfilter aktivieren/deaktivieren möchten.
2. Klicken Sie im Instrumentenfilter-Overlay auf **Filtern** .



Filter, wenn aktiviert



Filter, wenn deaktiviert

3. Optional: Wenn Sie Instrumentenfilter aktiviert haben, wählen Sie das gewünschte Instrumentenfilter aus dem Menü aus.

ERGEBNIS

Instrumentenfilter werden aktiviert/deaktiviert. Wenn Instrumentenfilter aktiv sind, werden an den vertikalen Positionen von ausgeblendeten Notenzeilen gestrichelte Linien angezeigt, und Sie können nur Noten in sichtbaren Notenzeilen auswählen und bearbeiten.

TIPP

- Sie können Instrumentenfilter auch im Menü **Schreiben > Sichtbarkeit von Instrumenten** aktivieren/deaktivieren und auswählen.
- Sie können der Option **Instrumentenfilter verwenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
- Sie können bis zu zehn Instrumentenfilter-Presets auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen. Die durch diese Befehle gefilterten Instrumente variieren je nach Layout und Projekt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 431

[Objekte bearbeiten](#) auf Seite 440

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62


Instrumentenfilter hinzufügen

Sie können eine beliebige Anzahl von Instrumentenfiltern zu jedem einzelnen Layout hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie befinden sich in der fortlaufenden Ansicht.
- Das Instrumentenfilter-Overlay wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, zu dem Sie Instrumentenfilter hinzufügen möchten.
2. Wählen Sie für jedes Instrument, das Sie in das Instrumentenfilter aufnehmen möchten, mindestens ein Objekt aus.
3. Klicken Sie im Instrumentenfilter-Overlay auf **Instrumentenfilter hinzufügen** .

ERGEBNIS

Ein neues Instrumentenfilter mit den ausgewählten Instrumenten wird zu dem Layout hinzugefügt, das im Notenbereich geöffnet ist. Dorico Elements aktiviert automatisch Instrumentenfilter im Layout und wählt das neue Instrumentenfilter aus.


TIPP

- Sie können Instrumentenfilter auch im Dialog **Instrumentenfilter verwalten** hinzufügen, bearbeiten und löschen.
- Sie können bis zu zehn Instrumentenfilter-Presets auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen. Die durch diese Befehle gefilterten Instrumente variieren je nach Layout und Projekt.

Instrumentenfilter löschen

Sie können nicht mehr benötigte Instrumentenfilter in jedem einzelnen Layout löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, aus dem Sie Instrumentenfilter löschen möchten.
2. Wählen Sie **Schreiben > Sichtbarkeit von Instrumenten > Instrumentfilter-Presets bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentenfilter verwalten** zu öffnen.
3. Wählen Sie das Instrumentenfilter aus, das Sie löschen möchten.
4. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Filter-Preset löschen** .

ERGEBNIS

Das ausgewählte Instrumentenfilter wird aus dem im Notenbereich geöffneten Layout gelöscht.

Hinweise

In Dorico Elements zeigen Hinweise die Positionen wichtiger Objekte oder Änderungen an, die nicht in der Partitur sichtbar sind, zum Beispiel Tonarten ohne Vorzeichen, ausgeblendete Objekte und Änderungen an rhythmischen Feelings.

Da Hinweise viele verschiedene Objekte anzeigen können, zum Beispiel ausgeblendete Taktzahlen und Taktarten, werden ihnen je nach Objekt 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 an, die Notenzeilengröße zu ändern. Ausgewählte Hinweise werden deckend angezeigt, nicht ausgewählte Hinweise transparent.

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.

Wenn es mehrere Hinweise an derselben rhythmischen Position oder nah beieinander gibt, werden sie vertikal gestapelt, damit sie einander nicht überlappen und lesbar bleiben.

The image shows a musical score snippet with several annotations above the staff. A purple box at the top left says "SYSTEM BREAK". Below it, a blue box says "Plus lent q = 72". A green box with the letter "E" is positioned above the first measure. A red box with "3/4 (q, 1+1+1)" is above the second measure. A red box with "2/4 (q, 1+1)" is above the third measure. A green box with the letter "A" is above the fourth measure. A red box with "3/4 (q, 1+1+1)" is above the fifth measure. The text "rall." is written above the sixth measure. The score is in 2/4 time with a key signature of one sharp (F#).

Mehrere Hinweise auf unterschiedliche Objekte über der Notenzeile; Hinweise auf Taktarten sind ausgewählt

HINWEIS

Standardmäßig werden Hinweise weder gedruckt noch in Grafikdateien für den Export eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS
[Anmerkungen](#) auf Seite 595

Hinweise ein-/ausblenden

Sie können jederzeit im Einrichten-, Schreiben- und Notensatz-Modus einstellen, ob Sie alle Hinweise oder nur Hinweise für bestimmte Objekte 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 Objekte ein-/auszublenden, wählen Sie **Ansicht** > **Hinweise** > **[Objektart]**.

Einfügen-Modus

Im Einfügen-Modus ändert sich die Art und Weise, wie Noten eingegeben werden und wie sich Bearbeitungen, die Sie außerhalb der Noteneingabe machen, auf die Noten auswirken. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, werden Noten bei Eingabe neuer Noten oder Verlängerung

vorhandener Noten auf folgende rhythmische Positionen verschoben, anstatt überschrieben zu werden. Entsprechend werden beim Löschen von Noten oder beim Verringern ihrer Dauer im Einfügen-Modus umgebende Noten näher zusammengerückt, ohne dass Pausen zwischen ihnen verbleiben.

Wenn Sie zum Beispiel bei aktiviertem Einfügen-Modus vier Viertelnoten eingeben, werden alle folgenden Noten um vier Viertelnoten-Zählzeiten nach hinten verschoben, um Platz für die neuen Noten zu schaffen.

Bearbeitungen außerhalb der Akkordeingabe, auf die sich der Einfügen-Modus auswirkt, sind unter anderem das Kopieren/Einfügen von Noten, das Löschen von Noten, das Ändern von Notenwerten einschließlich des Hinzufügens/Entfernens von Punktierungen sowie das Eingeben von Taktarten.

Auf welche Stimmen und Notenzeilen sich der Einfügen-Modus auswirkt, hängt vom Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ab. Der aktuelle Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus wird im Noten-Werkzeugfeld und während der Noteneingabe an der Eingabemarke angezeigt.

Sie können eine einzelne rhythmische Position in jeder Partie als Stop-Position für den Einfügen-Modus festlegen, um zu verhindern, dass sich eingefügte Noten auf Notenmaterial hinter dieser Position auswirken. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten am Anfang einer Position einfügen möchten, aber Notenmaterial ab einer bestimmten Position weiter hinten in der Partie unverändert lassen wollen. Stop-Positionen werden als vertikale transparente Linie angezeigt, die durch alle Notenzeilen verläuft.

- Sie können den Einfügen-Modus im Schreiben-Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie **I** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen**  klicken.

HINWEIS

Sie können nicht den Einfügen-Modus und den Akkordmodus gleichzeitig aktiviert haben.

Wenn der Einfügen-Modus nicht aktiviert ist, fügt Dorico Elements keine zusätzlichen Zählzeiten vor einer vorhandenen Taktartangabe ein, wenn Sie eine vorherige Taktartangabe ändern. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, fügt Dorico Elements Zählzeiten vor vorhandenen Taktartangaben ein, um den letzten Takt aufzufüllen.



Eingabe einer 3/4-Taktart ohne aktivierten Einfügen-Modus



Eingabe einer 3/4-Taktart bei aktiviertem Einfügen-Modus

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242

[Rhythmische Position](#) auf Seite 26

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Systemspur](#) auf Seite 435

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 465

[Noten auf mehrere Notenzeilen verteilen](#) auf Seite 474

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 267


[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 235

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463

Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus

Der Einfügen-Modus hat unterschiedliche Gültigkeitsbereiche, von denen sich einige nur auf ausgewählte Stimmen auswirken, während andere Auswirkungen auf alle Spieler haben und die Dauer des aktuellen Takts ändern. Alle Gültigkeitsbereiche gelten bis zur Stop-Position für den Einfügen-Modus oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

Sie können den Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten ändern:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-I**, um zwischen den verschiedenen Gültigkeitsbereichen des Einfügen-Modus zu wechseln.
- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen** , halten Sie die Option gedrückt und klicken Sie dann auf den gewünschten Gültigkeitsbereich.
- Wählen Sie **Schreiben > Einfügen-Umfang > [Gültigkeitsbereich]**.

In Dorico Elements gibt es die folgenden Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus:

Stimme



Der Einfügen-Modus wirkt sich nur auf die ausgewählten Stimmen aus. Während der Noteneingabe ist dies die Stimme, die durch die Eingabemarke angezeigt wird. Außerhalb der Noteneingabe sind darin alle ausgewählten Stimmen eingeschlossen, etwa beim Kopieren und Einfügen von Notenmaterial in mehrere Notenzeilen.

Spieler



Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Stimmen und Instrumente aus, die zu den ausgewählten Spielern gehören. Während der Noteneingabe werden gepunktete Linien in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf welche die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde.

Global



Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus. Während der Noteneingabe werden gepunktete Linien in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf welche die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde.

Globale Anpassung des aktuellen Takts



Der Einfügen-Modus wirkt sich auf alle Spieler in der Partie aus, ändert die Dauer des aktuellen Takts und aktualisiert dessen Taktartangabe entsprechend der neuen Dauer. Durch Eingeben von Noten wird die Dauer von Takten zum Beispiel verlängert, während sie durch das Löschen von Noten verkürzt wird.

Während der Noteneingabe werden gepunktete Linien in Notenzeilen angezeigt, die sich im Bereich des Einfügen-Modus befinden, auf welche die Eingabemarke aber noch nicht ausgedehnt wurde.

TIPP

Sie können den Gültigkeitsbereich **Globale Anpassung des aktuellen Takts** für den Einfügen-Modus verwenden, um Auftakte durch Löschen von Noten/Pausen im ersten

Takt der Partie zu erstellen und zu löschen. Außerdem können Sie ihn verwenden, um den letzten Takt in Partien, die mit einem Auftakt beginnen, zu kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS


- [Eingabemarke](#) auf Seite 219
- [Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463
- [Spieler](#) auf Seite 127
- [Stimmen](#) auf Seite 1402
- [Taktarten](#) auf Seite 1344
- [Auftake](#) auf Seite 1348

Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ändern

Sie können den Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus ändern, um zum Beispiel vom Einfügen von Noten nur in die ausgewählte Stimme zum Einfügen rhythmischer Zeit für alle Spieler umzuschalten.

Der aktuelle Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus wird im Noten-Werkzeugfeld und während der Noteneingabe an der Eingabemarke angezeigt.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie den Gültigkeitsbereich des Einfügen-Modus im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-I**, um zwischen den verschiedenen Gültigkeitsbereichen des Einfügen-Modus zu wechseln.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen** , halten Sie die Option gedrückt und klicken Sie dann auf den gewünschten Gültigkeitsbereich.
 - Wählen Sie **Schreiben > Einfügen-Umfang > [Gültigkeitsbereich]**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS


- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Eingabemarke](#) auf Seite 219
- [Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242

Stop-Positionen für den Einfügen-Modus festlegen

Sie können eine einzelne rhythmische Position in jeder Partie als Stop-Position für den Einfügen-Modus festlegen, um zu verhindern, dass sich eingefügte Noten auf Notenmaterial hinter dieser Position auswirken. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten am Anfang einer Position einfügen möchten, aber Notenmaterial ab einer bestimmten Position weiter hinten in der Partie unverändert lassen wollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten die rhythmische Position aus, die Sie als Stop-Position für den Einfügen-Modus nutzen möchten:
 - Wählen Sie ein Element im Notenbereich aus.
 - Wählen Sie in der Systemspur den Takt aus, dessen anfänglichen Taktstrich Sie als Stop-Position festlegen möchten.
2. Legen Sie die Stop-Position für den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten fest:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-I**.
 - Klicken Sie in der Systemspur auf **Bearbeitungs-Stopposition festlegen** .
 - Wählen Sie **Schreiben > Einfügen-Umfang > Bearbeitungs-Stopposition festlegen**.
-

ERGEBNIS

Die Stop-Position des Einfügen-Modus für die Partie wird an der ausgewählten rhythmischen Position eingestellt. Sie wird als vertikale transparente Linie angezeigt, die durch alle Notenzeilen verläuft.

Da jede Partie nur eine einzige Stop-Position haben kann, werden eventuell vorhandene andere Stop-Positionen in der Partie gelöscht.

Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, werden vorhandene Noten, die ansonsten über die Stop-Position hinausgehen würden, gelöscht.

TIPP

Sie können Stop-Positionen auch zu Taktstrichen verschieben, indem Sie auf den oberen Griff klicken und nach rechts/links ziehen.

BEISPIEL



Stop-Position für den Einfügen-Modus durch zwei Klaviernotenzeilen


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur](#) auf Seite 435

Stop-Positionen für den Einfügen-Modus löschen

Sie können Stop-Positionen für den Einfügen-Modus löschen, nachdem sie eingestellt wurden.

VORGEHENSWEISE

- Löschen Sie Stop-Positionen für den Einfügen-Modus im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie ein Objekt an der rhythmischen Position der Stop-Position für den Einfügen-Modus aus und drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-I**.
 - Klicken Sie in der Systemspur über vorhandenen Stop-Positionen auf **Bearbeitungs-Stopposition festlegen** .
 - Klicken Sie auf den oberen Griff der Stop-Position, ziehen Sie ihn in eine beliebige Richtung, bis sich der Mauszeiger außerhalb der Noten befindet, und lassen Sie dann die Maustaste los.



TIPP

Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird die Stop-Position als gepunktete Linie angezeigt.

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 Objekte kopieren und in mehrere Notenzeilen gleichzeitig einfügen, in einem ausgewählten Bereich mehrmals kopieren und einfügen, Noten zwischen Notenzeilen verschieben und die Stimme von Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 438

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 431

[Artikulationen kopieren und einfügen](#) auf Seite 782

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 267

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 268

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

[Musikalische Transformationen](#) auf Seite 486

Noten/Objekte löschen

Sie können alle Noten/Objekte, die Sie in Ihrem Projekt eingegeben haben, unabhängig voneinander löschen, also zum Beispiel Wiederholungsenden löschen, aber nicht die darin enthaltenen Noten. Dazu müssen Sie sich jedoch im Schreiben-Modus befinden. Im Einrichten-, Notensatz- und Drucken-Modus können Sie keine Noten oder Objekte löschen.

Noten können Sie auch im Wiedergabe-Modus löschen, andere Notationselemente aber nicht.

HINWEIS

Sie können anfängliche Schlüssel am Beginn von Partien 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 Noten, Objekte und/oder Hinweisschilder von Objekten aus, die Sie löschen möchten.

HINWEIS

- Sie müssen Taktstriche direkt auswählen, nicht ihre Hinweisschilder.
- Wenn Sie eine Dynamikanweisung, aber nicht alle Dynamikanweisungen aus einer Gruppe von Dynamikanweisungen löschen, die mit anderen Notenzeilen verbunden ist, werden die ausgewählten Dynamikanweisungen ebenfalls aus allen verbundenen Notenzeilen gelöscht.
- Wenn Sie nur Triolen/N-tolen löschen, werden die darin enthaltenen Noten nicht gelöscht, und umgekehrt gilt dasselbe.
- Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Alle ausgewählten Noten/Objekte werden aus Ihrem Projekt gelöscht. Dorico Elements verschiebt Ihre Auswahl zum logisch sinnvollsten und den gelöschten Objekten am nächsten befindlichen Element. Wenn Sie zum Beispiel eine Note gelöscht haben, fällt die Wahl von Dorico Elements auf die nächstgelegene Note in derselben Stimme.

Wenn der Einfügen-Modus aktiviert war, werden Noten nach den gelöschten Noten vorgezogen, um die Lücke zu füllen. Wenn der Einfügen-Modus deaktiviert war, werden gelöschte Noten durch entsprechende Pausen ersetzt.

TIPP

Sie können Marker auch löschen, indem Sie sie im **Marker**-Abschnitt des Videobereichs auswählen und in der Aktionsleiste auf **Löschen** klicken.

Wenn ein Bindebogen auf einer gelöschten Note begann oder endete, wird er automatisch auf den nächsten/vorigen 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.

Wenn Sie Taktstriche löschen, werden die zwei Takte auf beiden Seiten zu einem Takt mit derselben Anzahl von Zählzeiten kombiniert; die Taktart wird dabei nicht geändert. Dadurch können sich Noten-, Pausen- und Balkengruppierungen ändern.

Wenn Sie Taktartangaben löschen, werden folgende Takte entsprechend der vorherigen Taktart in der Partitur neu ausgerichtet, bis zur nächsten Taktartangabe bzw. bis zum Ende der Partie. Partien ohne Taktartangaben werden in offenem Metrum notiert, aber die Noten und Objekte behalten ihre Notenwerte und Positionen.

Wenn Sie Schlüssel und Tonarten löschen, werden die Tonhöhen von Noten nicht verändert, sondern automatisch einschließlich aller benötigten zusätzlichen Vorzeichen gemäß dem vorigen Schlüssel und der vorigen Tonart in der Notenzeile notiert, und zwar bis zum nächsten Schlüssel-/Tonartwechsel bzw. bis zum Ende der Partie. Partien ohne Tonarten werden so behandelt, als hätten sie eine offene/atonale Tonart, nicht als stünden sie in A-Moll oder C-Dur.

Wenn Sie Oktavzeichen löschen, werden Noten, auf die die gelöschten Oktavzeichen zuvor angewandt worden waren, abhängig von Ihren aktuellen Einstellungen für das Layout entweder in klingender oder in transponierter Notation angezeigt.

Wenn Sie eine Dynamikanweisung, aber nicht alle Dynamikanweisungen in einer Gruppe von Dynamikanweisungen löschen, die mit anderen Notenzeilen verbunden ist, werden die ausgewählten Dynamikanweisungen ebenfalls aus allen verbundenen Notenzeilen gelöscht. Wenn Sie jedoch die gesamte Gruppe der Dynamikanweisungen aus einer einzelnen Notenzeile auswählen und löschen, werden diese Dynamikanweisungen nicht aus anderen verbundenen Notenzeilen gelöscht. Wenn Sie sofortige Dynamikanweisungen direkt vor oder nach Gabeln löschen, kann die Länge der Gabeln je nach Kontext automatisch angepasst werden.

Wenn Sie Studierzeichen löschen, werden alle folgenden Studierzeichen bis zur nächsten Änderung der Abfolge bzw. bis zum Ende der Partie angepasst, je nachdem, was zuerst eintritt. 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.

Wenn Sie Tempomarkierungen löschen, werden sie auch aus der Tempospur im Wiedergabe-Modus entfernt. Zur Wiedergabe wird die vorige Tempomarkierung oder, falls eine solche nicht existiert, das Standardtempo von 120 bpm verwendet.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Noten/Objekte gelöscht haben, um ihre Positionen zu ändern, können Sie neue Noten/Objekte an den neuen Positionen eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Objekte bearbeiten](#) auf Seite 440

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 431

[Filter](#) auf Seite 438

[Liedtext anhand von Filtern auswählen](#) auf Seite 992

[Pausen löschen](#) auf Seite 1233

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1369

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1370

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 460

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 917

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 919

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 777

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1176

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

Noten/Objekte kopieren und einfügen

Sie können Objekte, darunter Noten und Notationselemente, auf verschiedene Arten kopieren und an anderen rhythmischen Positionen und in anderen Notenzeilen einfügen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Objekte aus, die Sie kopieren möchten.

TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Kopieren Sie die ausgewählten Noten/Objekte auf eine der folgenden Arten, um sie an anderen rhythmischen Positionen einzufügen:
 - Klicken Sie mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** auf 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 dann **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.
 - Drücken Sie **R**, um das Notenmaterial direkt hinter sich selbst einzufügen.
 - Um Noten/Objekte in die darüberliegende Notenzeile zu kopieren, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile oberhalb duplizieren**.
 - Um Noten/Objekte in die darunterliegende Notenzeile zu kopieren, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile unterhalb duplizieren**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten/Objekte werden eingefügt, aber nicht von ihren ursprünglichen Positionen entfernt.

Wenn Sie Dynamikanweisungen oder Bindebögen in andere Notenzeilen an derselben rhythmischen Position kopiert haben, werden sie standardmäßig automatisch verbunden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen kopieren und einfügen](#) auf Seite 782

[Liedtext kopieren und einfügen](#) auf Seite 989

[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 676

[Filter](#) auf Seite 438

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

[Noten auf mehrere Notenzeilen verteilen](#) auf Seite 474

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 472

[In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 828

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 267

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 268

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 468

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 481

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 919

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1255

[Musikalische Transformationen](#) auf Seite 486

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1209

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

Noten/Objekte kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen

Sie können Noten und andere Objekte in mehrere Notenzeilen gleichzeitig kopieren und einfügen, um zum Beispiel eine einzelne Phrase in alle Notenzeilen für Holzblasinstrumente einzufügen, wenn diese unisono spielen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Objekte aus, die Sie in mehrere Notenzeilen kopieren möchten.

TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die ausgewählten Noten/Objekte zu kopieren.
3. Wählen Sie in jeder Notenzeile, in die Sie die ausgewählten Objekte einfügen möchten, ein Objekt aus.

HINWEIS

Das erste ausgewählte Objekt in der obersten ausgewählten Notenzeile gibt die rhythmische Position für eingefügte Objekte in allen Notenzeilen vor.

4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Noten/Objekte einzufügen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten/Objekte werden in alle ausgewählten Notenzeilen eingefügt.

Wenn Sie Dynamikanweisungen oder Bindebögen in andere Notenzeilen an derselben rhythmischen Position kopiert haben, werden sie standardmäßig automatisch verbunden.

TIPP

Wenn Sie auf jeder Notenzeile eine ganze Reihe an Noten/Objekten ausgewählt haben, werden die zum Einfügen ausgewählten Noten/Objekte auch mehrmals eingefügt, um den so markierten Bereich auszufüllen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 438

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 919

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1255

[In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 828

Noten/Objekte kopieren und einfügen, um einen Auswahlbereich auszufüllen

Sie können Objekte, 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 Objekte 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 Noten/Objekte aus, die Sie kopieren und in einem bestimmten Bereich einfügen möchten.

TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die ausgewählten Noten/Objekte zu kopieren.
 3. Wählen Sie den Bereich aus, in den Sie die ausgewählten Noten/Objekte einfügen möchten.
 4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Noten/Objekte einzufügen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten/Objekte 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 Objekte auch in mehrere Notenzeilen eingefügt.

Wenn Sie Dynamikanweisungen oder Bindebögen in andere Notenzeilen an derselben rhythmischen Position kopiert haben, werden sie standardmäßig automatisch verbunden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 438

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 268

Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren

Standardmäßig werden Dynamikanweisungen und Bindebögen automatisch verbunden, wenn Sie sie an die gleiche rhythmische Position in anderen Notenzeilen kopieren. Sie können dieses Verhalten deaktivieren, so dass Dynamikanweisungen und Bindebögen nicht standardmäßig verbunden werden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
 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

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 919

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1255

Noten/Objekte rhythmisch verschieben

Sie können Noten und Objekte nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen entlang von Notenzeilen verschieben. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass eine *cresc.*-Dynamikanweisung eine Zählzeit später beginnt. Sie können außerdem einzelne Dynamikanweisungen und Spielanweisungen innerhalb einer Gruppe verschieben.

HINWEIS

- Diese Schritte gelten nicht für die folgenden Objekte: Taktstriche, Notenkopfklammern, Glissando-Linien, Notenköpfen zugeordnete horizontale Linien, Fingersätze und Fingersatz-Slides, Jazz-Artikulationen, Gitarren-Bendings, Vibratohebel-Dives/-Returns, Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals sowie Tremolo-Striche. Wenn Sie die rhythmischen Positionen dieser Objekte verschieben möchten, müssen Sie sie an ihren ursprünglichen Positionen löschen und an den neuen Positionen neue Objekte eingeben.

Wir empfehlen Ihnen, Arpeggio-Zeichen zu löschen und neue einzugeben, anstatt sie zu verschieben. Wenn Sie Arpeggio-Zeichen und vertikale Linien an die rhythmische Position einer Pause verschieben, werden sie gelöscht.

- Da Marker eine feste Zeitposition haben, ändert das Verschieben von Markern relativ zu Noten automatisch das Tempo auf beiden Seiten des Markers. Wenn Sie einen Marker an eine neue Zeitposition verschieben möchten, müssen Sie den Timecode des Markers ändern, zum Beispiel, um ihn von 25 Sekunden zu 28 Sekunden zu verschieben.

VORAUSSETZUNGEN



Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten, Objekte oder Hinweisschilder aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie möchten, dass Noten in Triolen/N-tolen bleiben, müssen Sie auch ihre Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse, Klammern oder Triolen/N-tolen-Hinweise auswählen. Andernfalls werden solche Noten, wenn Sie sie über die Grenzen von Triolen/N-tolen hinaus verschieben, zu normalen Noten mit dem jeweiligen rhythmischen Wert.
- Sie können nur einen Bindebogen, einen Marker, ein Wiederholungsende oder eine Region mit Taktwiederholungen auf einmal verschieben.
- Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie jeweils nur ein einzelnes Objekt verschieben. Sie können Noten sowie die folgenden Objekte nicht mit Hilfe der Maus verschieben: Triolen/N-tolen, Liedtext, Regionen mit Strichnotation, Taktartangaben, Arpeggio-Zeichen und vertikale Linien.
- Sie können nur Schlüssel auswählen, die Sie eingegeben haben. Sie können anfängliche Schlüssel am Beginn von Partien oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht auswählen.
- Um eine einzelne Dynamikanweisung innerhalb einer Gruppe zu verschieben, müssen Sie sie anklicken und mit der Maus ziehen. Wenn Sie die Tastaturbefehle verwenden, wird die gesamte Gruppe verschoben.

- Wenn Sie mehrere Spielanweisungen oder Dynamikanweisungen innerhalb derselben Gruppe gleichzeitig verschieben, wird ihre Gruppierung aufgehoben.
-
2. Optional: Wenn Sie Noten ausgewählt haben und nicht möchten, dass sie beim Verschieben vorhandene Noten löschen, aktivieren Sie eine der folgenden Optionen:
- Wenn Sie möchten, dass die ausgewählten Noten mit vorhandenen Noten überlappen, aktivieren Sie den Akkordmodus, indem Sie **Q** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Akkorde**  klicken.
 - Wenn Sie möchten, dass die ausgewählten Noten durch vorhandene Noten hindurch verschoben werden, aktivieren Sie im Schreiben-Modus den Einfügen-Modus, indem Sie **I** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen**  klicken.

HINWEIS

Rhythmisches Verschieben von Noten bei aktiviertem Einfügen-Modus kann sich auf die Dauer vorhandener Noten auswirken, über die die ausgewählten Noten verschoben werden.

3. Verschieben Sie die Noten, Objekte und/oder Hinweisschilder auf eine der folgenden Arten:
- Um sie nach rechts zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um sie nach links zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Die meisten Objekte werden gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschoben. Eine Einzelauswahl der folgenden Objekte wird an angrenzende Notenköpfe, Takte oder Taktstriche verschoben: Dynamikanweisungen, Ornamente, Bindebögen, Linien, Oktavzeichen, Pedallinien, Spielanweisungen, Studierzeichen, Wiederholungsenden und Regionen mit Taktwiederholungen.

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Objekte entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Objekte entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben.
- Klicken Sie auf das ausgewählte Objekt und ziehen Sie es nach rechts/links.

HINWEIS

Die folgenden Objekte werden an angrenzende Notenköpfe, Takte oder Taktstriche verschoben: Dynamikanweisungen, Ornamente, Bindebögen, horizontale Linien, Oktavzeichen, Pedallinien, Spielanweisungen, Studierzeichen, Wiederholungsenden und Regionen mit Taktwiederholung.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten, Objekte und/oder Hinweise werden an neue rhythmische Positionen verschoben. Verbindungslinien verbinden Notationselemente mit den rhythmischen Positionen, auf die sie sich beziehen.

Die meisten Objekte werden gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschoben. Eine Einzelauswahl einiger Objekte wird jedoch automatisch an angrenzende Notenköpfe, Takte oder Taktstriche verschoben. Wenn mehrere Objekte ausgewählt sind, werden sie gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters als Block verschoben.

HINWEIS

Bei vielen Objekten, darunter Tempomarkierungen und Schlüssel, kann sich nur eine einzelne Instanz an derselben rhythmischen Position in jeder Notenzeile befinden. Wenn ein Objekt beim Verschieben ein anderes Objekt derselben Art passiert, wird das vorhandene Objekt gelöscht oder entsprechend gekürzt.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Objekte werden nur wiederhergestellt, wenn Sie Objekte mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Objekte, von denen mehrere Instanzen an derselben rhythmischen Position in derselben Notenzeile vorkommen können, sind unter anderem Dynamikanweisungen, Oktavzeichen, Spielanweisungen, horizontale Linien, Regionen mit Strichnotation und Textobjekte. Wenn Sie jedoch mehrere Objekte zusammen bewegen und der Einfügen-Modus nicht aktiviert ist, werden vorhandene Objekte desselben Typs, die sich zwischen den ausgewählten Objekten befinden oder beim Verschieben von ihnen überquert werden, gelöscht oder entsprechend gekürzt.

Noten werden automatisch gemäß ihrer rhythmischen Dauer und Position relativ zu anderen Noten positioniert.

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. Mitten in Takten werden Triolen und N-tolen jedoch 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.

Objekte wie Schlüssel, Tonarten und Taktarten gelten ab ihren neuen Positionen bis zum nächsten Objekt derselben Art bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Die Taktstriche auf beiden Seiten einer verschobenen Taktartangabe werden bis zur nächsten/vorherigen Taktartangabe bzw. bis zum Ende/Anfang der Partie automatisch aktualisiert.

Wenn Sie Hinweisschilder von Divisi-Änderungen verschoben haben, werden Noten in Divisi-Notenzeilen außerhalb von Divisi-Passagen automatisch ausgeblendet und alle Unisono-Bereiche vor/hinter Divisi-Passagen werden automatisch aktualisiert.

Wenn Sie Harfenpedal-Schaubilder verschoben haben und Farben für Noten außerhalb des Bereichs angezeigt werden, werden alle Noten, die nicht mehr in das vorliegende Harfenpedal-Schaubild passen, rot dargestellt.

Die Position von Fermaten und Pausen, die Sie verschoben haben, bleibt äußerlich eventuell unverändert. Wenn es zum Beispiel in einem Takt eine Taktpause gibt und Sie eine Fermate rhythmisch innerhalb des Takts verschieben, wird die Fermate immer noch über der Taktpause angezeigt.

Die rhythmische Dauer von Bindebögen wird normalerweise beibehalten. Abhängig davon, welche Rhythmiken sie beim Verschieben jedoch überqueren, kann es sein, dass Bindebögen nach dem Verschieben eine längere/kürzere Dauer abdecken als vorher.

Durch das Verschieben von Wiederholungsenden werden Wiederholungs-Taktstriche nicht automatisch eingegeben, gelöscht oder verschoben.

Wenn Sie Marker verschieben, wird ihre feste Zeitposition 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. Alle allmählichen Tempowechsel zwischen der vorhergehenden Tempoänderung oder dem Beginn der Partie und dem Marker werden entfernt. Die Tempoänderung wirkt sich auf die notenabhängigen Positionen aller anderen Marker in der Partie aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Notenabstand](#) auf Seite 623
- [Akkordmodus](#) auf Seite 261
- [Einfügen-Modus](#) auf Seite 458
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834
- [Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1372
- [Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1376
- [Notenwerte ändern](#) auf Seite 267
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440
- [Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445
- [Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 472
- [Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824
- [Pedallinien teilen](#) auf Seite 1129
- [Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516
- [Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1020
- [Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 917
- [Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1149
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463
- [Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 393
- [Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349
- [Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 362
- [Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 337
- [Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 415
- [Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 386
- [Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs hinzufügen](#) auf Seite 388
- [Fingersätze eingeben](#) auf Seite 281
- [Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 952
- [Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 1024
- [Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1181

Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben

Sie können Noten und Objekte in andere Notenzeilen beliebiger Art verschieben. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einzelne Noten aus einer Keyboard-Notenzeile in eine andere Notenzeile verschieben möchten, nachdem Sie eine Keyboard-Stimme aus einer MIDI-Datei importiert haben.

HINWEIS

- Diese Schritte gelten nicht für Pedallinien oder Systemobjekte.
- Wenn Sie möchten, dass Noten in einer anderen Notenzeile angezeigt werden, aber in ihrer ursprünglichen Notenzeile bleiben, um zum Beispiel einen Notenzeilen-übergreifenden Balken zu erstellen, können Sie Noten stattdessen in andere Notenzeilen versetzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten und/oder anderen Objekte aus, die Sie in eine andere Notenzeile verschieben möchten.

TIPP

Um mehrere Objekte vom selben Typ auszuwählen, können Sie große Auswahlen und/oder Filter verwenden.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Noten/Objekte auf eine der folgenden Arten in eine andere Notenzeile:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-N**, um sie in die Notenzeile darüber zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-M**, um sie in die Notenzeile darunter zu verschieben.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile oberhalb verschieben**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile unterhalb verschieben**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten und/oder anderen Objekte 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 in dieser Notenzeile eingefügt.

Noten zwischen Triolen und N-tolen bleiben auch dann Triolen/N-tolen, wenn Sie die Triolen-/N-tolen-Klammer, das Triolen-/N-tolen-Verhältnis oder den Triolen-/N-tolen-Hinweis nicht ausgewählt haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 438

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Noten/Objekte kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen](#) auf Seite 467

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 267

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1286

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

Noten auf weniger Notenzeilen reduzieren

Sie können Noten auf weniger Notenzeilen reduzieren als ursprünglich dafür vorgesehen waren, wenn Sie zum Beispiel eine Klavieradaption eines Chorstücks erstellen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie reduzieren möchten.

TIPP

Wir empfehlen Ihnen, Abschnitte mit rhythmischem Unisono getrennt von Abschnitten mit unterschiedlicher Rhythmik zu reduzieren.

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die Noten zu kopieren.

3. Wählen Sie die Notenzeilen aus, auf die Sie die ausgewählten Noten reduzieren möchten.
 4. Wählen Sie **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > Reduzieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden auf die ausgewählten Notenzeilen reduziert.

Wenn die Rhythmik innerhalb der gesamten Auswahl übereinstimmt, führt Dorico Elements die Noten standardmäßig in einer einzelnen Stimme zusammen. Unisono-Noten werden entfernt, so dass nur eine einzelne Note derselben Tonhöhe an einer einzelnen rhythmischen Position eingefügt wird. Schlüsseländerungen, Oktavzeichen und Stichnoten werden ebenfalls gelöscht. Wenn die Rhythmik an einer Stelle in der Auswahl abweicht, verwendet Dorico Elements so viele Stimmen, wie zum Erhalt der Rhythmik erforderlich sind.

Jede Zielzeile erhält die Noten von mindestens einem Instrument und die Notenunterteilung der für die Reduktion ausgewählten Noten wird von der obersten ausgewählten Notenzeile aus nach unten berechnet. Wenn Sie zum Beispiel Notenmaterial von fünf Instrumenten kopieren und auf drei reduzieren, werden Noten des ersten und zweiten Instruments der obersten ausgewählten Notenzeile zugewiesen, die Noten des dritten und vierten Instruments der zweiten Notenzeile und die Noten des fünften Elements der dritten ausgewählten Notenzeile.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 472
[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475

Noten auf mehrere Notenzeilen verteilen

Sie können Noten auf mehr Notenzeilen verteilen als ursprünglich notiert, wenn Sie zum Beispiel Noten in dichten Klavierakkorden schnell auf alle Notenzeilen für Holzblasinstrumente bringen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben Notenzeilen-übergreifende Noten auf ihre Standardnotenzeilen zurückgesetzt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie verteilen möchten.
 2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die Noten zu kopieren.
 3. Wählen Sie die Notenzeilen aus, auf die Sie die ausgewählten Noten verteilen möchten.
 4. Wählen Sie **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > Erweitern**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden auf die ausgewählten Notenzeilen verteilt. Standardmäßig erhält jede Zielzeile mindestens eine der Noten aus den Quellakkorden, die von der obersten ausgewählten Instrumenten-Notenzeile aus nach unten verteilt werden.

- Wenn die Anzahl der Noten im Akkord mit der Anzahl der Zielzeilen übereinstimmt, erhält jedes Instrument eine Note.
- Wenn die Anzahl der Noten im Akkord kleiner ist als die Anzahl der Zielzeilen, wird dieselbe Note auf mehrere Notenzeilen verteilt. Notationen, zum Beispiel Bindebögen und Dynamikanweisungen, werden für jede Zielzeile dupliziert.

- Wenn die Anzahl der Noten im Akkord größer ist als die Anzahl der Zielzeilen, werden die Noten so gleichmäßig wie möglich über die Zielzeilen verteilt. Falls der Akkord eine ungerade Anzahl von Noten enthielt, zieht Dorico Elements es vor, den oberen Notenzeilen zusätzliche Noten zuzuordnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Akkordmodus](#) auf Seite 261

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 oder eine Stimme mit Strichnotation 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:

- Um die ausgewählten Noten in eine neue normale Stimme zu versetzen, drücken Sie **Umschalttaste-V** oder klicken Sie auf **Stimme erzeugen**  im Noten-Werkzeugfeld.
- Um die ausgewählten Noten in eine neue Stimme mit Strichnotation zu versetzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V**. Sie können auch im Noten-Werkzeugfeld auf **Stimme erzeugen**  klicken und halten und dann auf **Stimme mit Strichnotation erzeugen**  klicken.
- Um die ausgewählten Noten in eine vorhandene Stimme zu versetzen, drücken Sie **V** oder klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Nächste Stimme** , um durch die aktiven Stimmen in der Notenzeile zu navigieren.

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. Pausen werden, soweit erforderlich, um Noten in unterschiedlichen Stimmen herum angezeigt.

Wenn Sie Noten in eine Stimme mit Strichnotation geändert haben, werden sie nicht mehr wiedergegeben.

TIPP

Sie können die Stimme ausgewählter Noten auch ändern, indem Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Stimme ändern > [Stimme]** wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen. Wenn auf der Notenzeile nur eine Stimme vorhanden ist, können Sie für die ausgewählten Noten eine neue Stimme erstellen.

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

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1403

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 239

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Filter](#) auf Seite 438

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1230

[Pausen löschen](#) auf Seite 1233

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1034

[Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 1226

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 267

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1367

[Hinweise](#) auf Seite 457

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** > **Notationselemente** > **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 1406

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1406

Transpositions-Werkzeuge

In Dorico Elements können Sie die Tonhöhen vorhandener Noten auf unterschiedliche Arten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

[Noten im Pianorollen-Editor transponieren](#) auf Seite 685

Die Tonhöhe einzelner Noten verändern

Sie können die Tonhöhe und das Register einzelner Noten (einschließlich Vorschlägen) nach der Eingabe um Oktavteilungen, Notenzeilenpositionen oder Oktaven erhöhen/erniedrigen.

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/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um Noten um eine Notenzeilenposition nach unten zu verschieben, zum Beispiel vom D zum C, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 - Um Noten eine einzelne Oktavunterteilung nach oben zu transponieren, zum Beispiel einen Halbtonschritt in 12-EDO oder einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um Noten eine einzelne Oktavunterteilung nach unten zu transponieren, zum Beispiel einen Halbtonschritt in 12-EDO oder einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 - Um Noten eine Oktave nach oben zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um Noten eine Oktave nach unten zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die Tonhöhe oder das Register der ausgewählten Noten wird geändert. In den jeweiligen Notenzeilen angezeigter Generalbass wird automatisch aktualisiert.

Wenn die Tonhöhe danach auf einem Instrument mit Bündeln nicht gespielt werden kann, zum Beispiel weil sie unterhalb des Sattels auf der tiefsten Saite gespielt werden müsste, wird sie in der Tabulatur als Fragezeichen angezeigt.

HINWEIS

Sie können **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste** und **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, um die Notenzeilenpositionen von Noten in Perkussions-Kits zu ändern, die die Rasterdarstellung oder die Darstellung als Notenzeile mit fünf Linien verwenden. Dies ändert aber auch das Instrument, das die Note spielt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 985
- [Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 265
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 482
- [Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 251
- [Generalbass](#) auf Seite 922
- [Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463
- [Musikalische Transformationen](#) auf Seite 486
- [Tonhöhen umkehren](#) auf Seite 487
- [Tonhöhen/Rhythmik im Krebs](#) auf Seite 488
- [Tonhöhen/Rhythmik rotieren](#) auf Seite 490
- [Noten Tonhöhen zuordnen](#) auf Seite 492
- [Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 494

Auswahlbereiche transponieren

Mit Hilfe des **Transponieren**-Dialogs können Sie ganze Partien oder bestimmte Auswahlen einschließlich ausgewählter Tonarten transponieren.

TIPP

Dorico Elements zeigt automatisch die geeigneten Tonarten für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts an.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wählen Sie im Schreiben-Modus die Region aus, die Sie transponieren möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie Tonarten transponieren möchten, müssen Sie sie in Ihre Auswahl aufnehmen.
 - Wenn nichts ausgewählt ist, wird die gesamte Partie transponiert, in der Sie zuletzt eine Note/ein Objekt ausgewählt hatten.
-

2. Wählen Sie **Schreiben > Transponieren**, um den **Transponieren**-Dialog zu öffnen.
3. Passen Sie die für die Transposition erforderlichen Parameter an, zum Beispiel Intervall und Intervallart.

TIPP

- Wir empfehlen Ihnen, den Abschnitt **Intervall berechnen** zu nutzen, um Ihre erforderlichen Einstellungen zu ermitteln, zum Beispiel wenn Sie von G \flat -Dur nach G-Dur transponieren möchten.
 - Verschiedene Intervalle können unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben. Wenn Sie folglich Ihre Transpositionsparameter manuell festlegen möchten, empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.
-

4. Optional: Wenn Sie in der Partie oder Ihrer Auswahl enthaltene Tonarten transponieren möchten, aktivieren Sie **Tonarten transponieren**.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Alle ausgewählten Noten (oder alle Noten in der Partie, wenn nichts ausgewählt war) werden je nach Intervall und der im **Transponieren**-Dialog festgelegten Teilungen der Oktave transponiert. Wenn Ihre Auswahl Tonarten enthält und Sie **Tonarten transponieren** aktiviert haben, werden alle Tonarten in der Auswahl ebenfalls transponiert.

Auch in den jeweiligen Notenzeilen angezeigter Generalbass wird automatisch entsprechend transponiert.

Tonarten, die für alle Notenzeilen gelten, werden in allen Notenzeilen im Layout transponiert, selbst wenn Ihre Auswahl nicht alle Notenzeilen umfasste. Tonarten, die nur für einzelne Notenzeilen gelten, werden transponiert, sofern sie in der Auswahl enthalten sind. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf andere Notenzeilen im Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

[Generalbass](#) auf Seite 922

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 982

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

Transponieren-Dialog

Der **Transponieren**-Dialog ermöglicht es Ihnen, ganze Partien oder ausgewählte Noten einschließlich Tonarten zu transponieren. Sie können nach Intervall/Intervallart oder nach einer festgelegten Anzahl von Oktavteilungen transponieren.

- Sie können den **Transponieren**-Dialog im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Transponieren** wählen.

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 Oktavteilungen 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. Daher empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.

Mit zusätzlichen Optionen können Sie zudem alle Tonarten transponieren, die in Ihrer Auswahl enthalten sind, relative umgedeutete Noten und Akkordsymbole nach Möglichkeit behalten und doppelte sowie dreifache Vorzeichen vermeiden.

HINWEIS

Sie können die Option **Umdeuten, um doppelte und dreifache Kreuze und Bes zu vermeiden** nur nutzen, wenn Sie Noten in tonalen Systemen transponieren, die mit 12-EDO kompatibel sind.

2 Intervall berechnen

Ermöglicht es Ihnen, Transpositionsoptionen einzustellen, indem Sie die gewünschten Anfangs- und Zielnoten festlegen. Wenn Sie zum Beispiel eine Auswahl so transponieren möchten, dass ein C₄ zu G₄ wird, aber sich nicht sicher sind, welche Intervalle/Intervallarten benötigt werden, können Sie die beiden Noten im Feld **Intervall berechnen** eingeben und auf **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 Notenwerkzeuge](#) auf Seite 497

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 985

[Tonale Systeme](#) auf Seite 985

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

[Musikalische Transformationen](#) auf Seite 486



[Noten Tonhöhen zuordnen](#) auf Seite 492

[Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 494

Vorhandene Noten mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge transponieren

Sie können die Tonhöhe von Noten nach der Eingabe mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie transponieren möchten.
2. Öffnen Sie das Notenwerkzeuge-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Notenwerkzeuge** .

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. Auch in den jeweiligen Notenzeilen angezeigter Generalbass wird automatisch entsprechend transponiert.




WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205
[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 497
[Generalbass](#) auf Seite 922

Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern

Sie können die Tonhöhe von Noten nach der Eingabe verändern und ihre Dauer dennoch beibehalten. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie den Rhythmus duplizieren möchten, aber andere Tonhöhen haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die erste Note aus, deren Tonhöhe Sie ändern möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Optional: Wenn Sie die Tonhöhen von Noten in mehreren Notenzeilen gleichzeitig ändern möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
4. Aktivieren Sie **Notenwert folgen** auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **L**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert folgen** .
5. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen ein.
6. Optional: Drücken Sie **L** erneut oder klicken Sie erneut auf **Notenwert folgen** , 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.

TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Noteneingabe > Notenwert sperren** können Sie eine maximale Anzahl von Pausen angeben, über die Sie die Tonhöhenänderung von Noten fortsetzen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 224

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

[Musikalische Transformationen](#) auf Seite 486

[Noten Tonhöhen zuordnen](#) auf Seite 492

[Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 494

[Artikulationen kopieren und einfügen](#) auf Seite 782

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Noten 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. Sie können dies für alle Layouts oder nur im aktuellen Einzelstimmen-Layout tun.

Dorico Elements verwendet standardmäßig einen Algorithmus, der Tonhöhen basierend auf Tonart und Kontext automatisch deutet.

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 Notenbereich das Layout, in dem Sie Vorzeichen umdeuten wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS



Standardmäßig wirkt sich eine Umdeutung von Noten in Partitur-Layouts auch auf Ihre Schreibung in allen anderen Layouts aus, während sich Umdeutungen in Einzelstimmen-Layouts nur auf die Schreibung im aktuellen Einzelstimmen-Layout auswirken.

2. Wählen Sie die Noten aus, die Sie umdeuten möchten.

HINWEIS

Wenn Sie einzelne Notenköpfe in Haltebogenketten umdeuten möchten, müssen Sie den Notensatz-Modus aktivieren.

3. Deuten Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten um:

- Um sie nach oben umzudeuten, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-B** oder klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Umdeuten anhand des Notennamens darüber** .
 - Um sie nach unten umzudeuten, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-B** oder klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Umdeuten anhand des Notennamens darunter** .
 - Um sie automatisch umzudeuten, wählen Sie **Schreiben > Umdeuten > Noten automatisch umdeuten**, um den Dialog **Noten automatisch umdeuten** zu öffnen.
4. Optional: Wenn Sie den Dialog **Noten automatisch umdeuten** geöffnet haben, ändern Sie die Einstellungen für das Umdeuten nach Bedarf und klicken Sie dann auf **OK**, um den Dialog zu schließen und die ausgewählten Noten 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

WEITERE SCHRITTE

Sie können Notenschreibungen in andere Layouts kopieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten in einem Einzelstimmen-Layout umgedeutet haben, aber möchten, dass dieselbe Schreibung auch im Gesamtpartitur-Layout angewandt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 431

[Vorzeichen](#) auf Seite 769

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 252

[Tonarten](#) auf Seite 978

[Tonale Systeme](#) auf Seite 985

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 285

[Notenschreibungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 485

[Notenschreibungen zurücksetzen](#) auf Seite 485

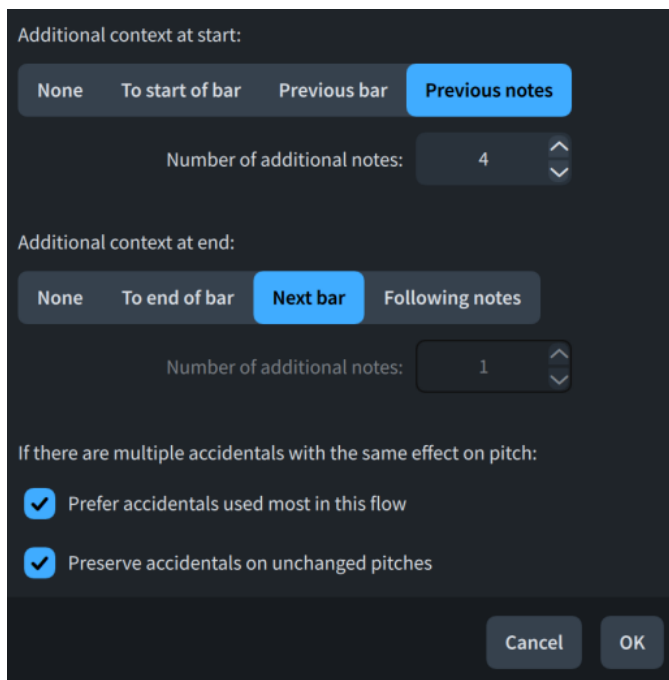
[Noten Tonhöhen zuordnen](#) auf Seite 492

[Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 494

Noten automatisch umdeuten (Dialog)

Im Dialog **Noten automatisch umdeuten** können Sie die Schreibung aller Noten in bestimmten Auswahlen basierend auf dem musikalischen Kontext vereinfachen. Unter anderem können Sie so einige Noten nach oben und andere nach unten umdeuten.

- Wenn im Notenbereich mindestens eine Note ausgewählt ist, können Sie den Dialog **Noten automatisch umdeuten** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Umdeuten > Noten automatisch umdeuten** wählen.



Der Dialog **Noten automatisch umdeuten** enthält die folgenden Optionen:

Zusätzlicher Kontext am Anfang

Hiermit können Sie zusätzlichen musikalischen Kontext vor den ausgewählten Noten angeben, den Dorico Elements beim Berechnen automatischer Notenschreibungen berücksichtigen soll.

- **Keiner:** Nur Noten in der Auswahl.
- **Bis Anfang von Takt:** Schließt Noten bis zum Anfang des frühesten ausgewählten Takts mit ein.
- **Vorheriger Takt:** Schließt Noten bis zum Anfang des vorigen Takts mit ein.
- **Vorherige Noten:** Schließt eine bestimmte Anzahl von Noten vor der Auswahl mit ein.
- **Anzahl zusätzlicher Noten:** Hiermit können Sie die Anzahl von zusätzlichen Noten festlegen, die berücksichtigt werden sollen. Nur verfügbar, wenn Sie **Vorherige Noten** aktiviert haben.

Zusätzlicher Kontext am Ende

Hiermit können Sie zusätzlichen musikalischen Kontext nach den ausgewählten Noten angeben, den Dorico Elements beim Berechnen automatischer Notenschreibungen berücksichtigen soll.

- **Keiner:** Nur Noten in der Auswahl.
- **Bis Ende von Takt:** Schließt Noten bis zum Ende des letzten ausgewählten Takts mit ein.
- **Nächster Takt:** Schließt Noten bis zum Ende des nächsten Takts mit ein.
- **Folgende Noten:** Schließt eine bestimmte Anzahl von Noten nach der Auswahl mit ein.

- **Anzahl zusätzlicher Noten:** Hiermit können Sie die Anzahl von zusätzlichen Noten festlegen, die berücksichtigt werden sollen. Nur verfügbar, wenn Sie **Folgende Noten** aktiviert haben.

Vorzeichen bevorzugen, die in dieser Partie am häufigsten vorkommen

Hier können Sie festlegen, ob Vorzeichen danach ausgewählt werden sollen, wie häufig sie in der Partie zum Einsatz kommen, oder ob das Standardvorzeichen für die entsprechende Tonhöhenverschiebung verwendet werden soll. Dies ist nützlich in tonalen Systemen, die mehrere Vorzeichen mit derselben Tonhöhenverschiebung enthalten.

Vorzeichen auf unveränderten Tonhöhen beibehalten

Hier können Sie angeben, ob vorhandene Vorzeichen an Noten, die nicht umgedeutet werden, beibehalten oder gemäß Ihrer Einstellung für **Vorzeichen bevorzugen, die in dieser Partie am häufigsten vorkommen** ausgewählt werden. Dies ist nützlich in tonalen Systemen, die mehrere Vorzeichen mit derselben Tonhöhenverschiebung enthalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte auswählen](#) auf Seite 431

[Noten umdeuten](#) auf Seite 482

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 251

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 252

[Tonale Systeme](#) auf Seite 985

Notenschreibungen in andere Layouts kopieren

Sie können Notenschreibungen in andere Layouts kopieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten ursprünglich in einem Einzelstimmen-Layout umgedeutet haben, aber diese Schreibungen auch im Gesamtpartitur-Layout anwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, das die Notenschreibungen enthält, die Sie kopieren möchten.
2. Wählen Sie die Noten aus, die Sie umdeuten möchten.
3. Wählen Sie **Schreiben > Umdeuten > Notenschreibungen übertragen**.

ERGEBNIS

Die Schreibungen der ausgewählten Noten im aktuellen Layout werden in alle anderen Layouts kopiert, in denen diese Noten vorkommen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

[Einzelstimmenformatierung übertragen](#) auf Seite 640

Notenschreibungen zurücksetzen

Sie können Änderungen an Notenschreibungen zurücksetzen, damit sie zum Beispiel der Schreibung in Partitur-Layouts folgen. Dies ist beispielsweise nützlich, wenn Sie möchten, dass sich zukünftige Änderungen an Notenschreibungen, die Sie in Gesamtpartitur-Layouts vornehmen, auf Noten auswirken, deren Schreibung Sie zuvor in einem Einzelstimmen-Layout übergangen haben. Sie können dies entweder in einem Einzelstimmen-Layout oder in allen Layouts tun.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie Notenschreibungen nur in einem Einzelstimmen-Layout zurücksetzen möchten, öffnen Sie dieses Layout im Notenbereich.
2. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Schreibungen Sie zurücksetzen möchten.
3. Setzen Sie Ihre Notenschreibungen auf eine der folgenden Arten zurück:
 - Wählen Sie **Schreiben > Umdeuten > Notenschreibungen im aktuellen Layout zurücksetzen**.
 - Wählen Sie **Schreiben > Umdeuten > Notenschreibungen in allen Layouts zurücksetzen**.

ERGEBNIS

Die Schreibungen der ausgewählten Noten werden entweder nur im aktuellen Einzelstimmen-Layout oder in allen Layouts zurückgesetzt. Ihre Verbindung zur Partitur-Notenschreibung wird wiederhergestellt, was bedeutet, dass alle zukünftigen Änderungen, die Sie in Partitur-Layouts an der Schreibung der ausgewählten Noten vornehmen, sich auch auf ihre Schreibung entweder im aktuellen Einzelstimmen-Layout oder in allen Layouts auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

[Noten umdeuten](#) auf Seite 482

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 478

Musikalische Transformationen

Dorico Elements bietet mehrere Werkzeuge zum Transformieren von Tonhöhen und Rhythmik, einschließlich solcher zum Umkehren und Invertieren von Tonhöhen und Umdrehen von Rhythmiken.

In Dorico Elements bezeichnet der Begriff »musikalische Transformationen« die folgenden Methoden zum Ändern der Tonhöhe und/oder Rhythmik von Noten:

Umkehrung

Die melodischen Konturen von Phrasen werden umgedreht, indem die Tonhöhenintervalle zwischen den Noten in die entgegengesetzte Richtung gezwungen werden. So wird zum Beispiel eine Note, die ursprünglich eine Quinte über der vorigen Note lag, eine Quinte unter die vorige Note versetzt.

Krebs

Die Reihenfolge von Noten (einschließlich ihrer Tonhöhen und Rhythmik) und Objekten wird umgekehrt, so dass sie rückwärts gespielt werden, wobei zum Beispiel die erste Note einer Phrase zur letzten Note wird.

Rotation

Noten (einschließlich ihrer Tonhöhen und/oder Rhythmik) und Objekte werden um eine bestimmte Anzahl von Schritten entweder vorwärts oder rückwärts verschoben, so dass zum Beispiel die ursprüngliche Tonhöhe der ersten Note in einer Phrase auf die zweite Note übertragen wird, die Tonhöhe der zweiten Note auf die dritte und so weiter.

Wiederholung

Die Tonhöhen der ausgewählten Anzahl von Noten am Anfang einer Phrase wird über alle folgenden Noten in der Auswahl wiederholt.

Tonhöhen-Zuordnung

Angegebene Tonhöhen werden transponiert, so dass sie zu anderen angegebenen Tonhöhen werden. Ein Beispiel ist die Zuordnung aller C# zu Db.

Tonleiterzuordnung

Alle Noten in der angegebenen Quelltonleiter werden transponiert, so dass sie entsprechend ihrer Stufe zu den entsprechenden Noten in der Zieltonleiter werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 497

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 265

[Vorhandene Noten mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge transponieren](#) auf Seite 480

Tonhöhen umkehren

Sie können die Tonhöhen ausgewählter Noten umkehren, um die melodische Kontur von Phrasen umzudrehen, indem die Tonhöhenintervalle zwischen den Noten in die entgegengesetzte Richtung gezwungen werden. So wird zum Beispiel eine Note, die ursprünglich eine Quinte über der vorigen Note lag, eine Quinte unter die vorige Note versetzt. Diese Transformation nennt man auch »Umkehrung«.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie umkehren möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um nur Tonhöhen zu invertieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen umkehren**, um den Dialog **Tonhöhen umkehren** zu öffnen.
 - Um eine Krebsumkehrung auf Tonhöhen anzuwenden, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen in Krebsumkehrung**, um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung** zu öffnen.
 - Um eine Krebsumkehrung auf Tonhöhen anzuwenden und die Rhythmik umzukehren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung**, um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung** zu öffnen.
3. Ändern Sie die Einstellungen, wie es Ihre Umkehrung erfordert.
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden entsprechend Ihrer anfänglichen Auswahl im Menü und Ihren Einstellungen im Dialog transformiert.

TIPP

Sie können Tonhöhen auch mit Hilfe des Notenwerkzeuge-Einblendfelds umkehren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung \(Dialoge\)](#) auf Seite 488

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 497

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

Tonhöhen/Rhythmik im Krebs

Sie können Noten (einschließlich ihrer Tonhöhen und Rhythmik) und mit der Notenzeile verbundene Objekte im Krebs notieren, so dass die Auswahl rückwärts gespielt wird, wobei zum Beispiel die erste Note einer Phrase zur letzten Note wird.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten und die mit der Notenzeile verbundenen Objekte aus, deren Tonhöhen und/oder Rhythmik Sie im Krebs notieren möchten.
Um zum Beispiel Dynamikanweisungen zusammen mit Noten im Krebs zu notieren, nehmen Sie Dynamikanweisungen in Ihre Auswahl mit auf.
 2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um nur Tonhöhen im Krebs zu notieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen im Krebs**.
 - Um nur die Rhythmik im Krebs zu notieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Rhythmik > Rhythmus im Krebs**.
 - Um Tonhöhen und Rhythmik umzukehren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen in Krebsumkehrung und Rhythmus im Krebs**.
 - Um Tonhöhen in Krebsumkehrung zu notieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen in Krebsumkehrung**, um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung** zu öffnen.
 - Um Tonhöhen zu invertieren und umzukehren und Rhythmen umzukehren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen in Krebsumkehrung und Rhythmus im Krebs**, um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung und Rhythmus im Krebs** zu öffnen.
 3. Optional: Wenn Sie Tonhöhen in Krebsumkehrung notieren möchten, ändern Sie die Einstellungen, wie es Ihre Umkehrung erfordert.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten und mit der Notenzeile verbundenen Objekte werden entsprechend Ihrer anfänglichen Auswahl im Menü und (optional) Ihren Einstellungen im Dialog transformiert.

TIPP

Sie können Tonhöhen/Rhythmik auch mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge im Krebs notieren.

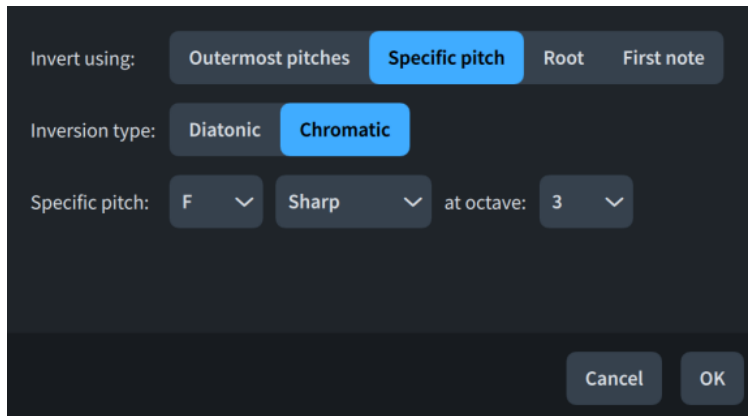
Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung (Dialoge)

In den Dialogen **Tonhöhen umkehren**, **Tonhöhen in Krebsumkehrung** und **Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung** können Sie für ausgewählte Noten die Tonhöhen umkehren, sie im Krebs notieren sowie die Rhythmik ausgewählter Noten umkehren.

Sie können diese Dialoge im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen, wenn mindestens eine Note im Notenbereich ausgewählt ist:

- Um den Dialog **Tonhöhen umkehren** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen umkehren**.
- Um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen in Krebsumkehrung**.

- Um den Dialog **Tonhöhen in Krebsumkehrung und Rhythmik umkehren** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen in Krebsumkehrung und Rhythmik umkehren**.



Die Dialoge enthalten die folgenden Optionen:

Umkehren mit

Hiermit können Sie das Umkehrverhalten ändern.

- **Äußerste Tonhöhen:** Kehrt Tonhöhen innerhalb des Bereichs zwischen der höchsten und tiefsten Note in der Auswahl um.
- **Bestimmte Tonhöhe:** Kehrt Tonhöhen um die angegebene Tonhöhe um.
- **Grundton:** Kehrt Tonhöhen um den Grundton der vorliegenden Tonart um. In offenen Tonarten oder in Musik ohne Tonarten wird C verwendet.
- **Erste Note:** Kehrt Tonhöhen um die erste Note in der Auswahl um.

Umkehrungsart

Hiermit können Sie ändern, wie Intervalle bei der Umkehrung gehandhabt werden.

- **Diatonisch:** Umkehrungen nutzen die Intervallstufe gemäß den Tonleiterstufen in der vorliegenden Tonart. Diatonische Umkehrungen behalten die Intervallbeziehung zwischen Tonhöhen bei, was zum Beispiel dazu führen kann, dass ein Intervall von einer kleinen Sekunde zu einem Intervall von einer großen Sekunde darüber werden kann.
- **Chromatisch:** Umkehrungen nutzen die festgelegte Anzahl von Halbschritten (Halbtönen), unabhängig von der vorliegenden Tonart.

Nicht verfügbar, wenn **Äußerste Tonhöhen** für **Umkehren mit** ausgewählt ist.

Bestimmte Tonhöhe

Hiermit können Sie die mittlere Tonhöhe für die Umkehrung angeben. Sie können den Notennamen, das Vorzeichen und die Oktave auswählen. Welche Vorzeichen verfügbar sind, hängt vom vorliegenden tonalen System ab.

Nur verfügbar, wenn **Bestimmte Tonhöhe** für **Umkehren mit** ausgewählt ist.

Verwenden, wenn erste Note ein Akkord ist

Hier können Sie festlegen, welche Tonhöhe als mittlere Tonhöhe für die Umkehrung verwendet werden soll, wenn die erste Note Teil eines Akkords ist.

- **Oberste Note des Akkords:** Die höchste Note im Akkord wird verwendet.
- **Unterste Note des Akkords:** Die unterste Note im Akkord wird verwendet.

Nur verfügbar, wenn **Erste Note** für **Umkehren mit** ausgewählt ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonale Systeme](#) auf Seite 985

Tonhöhen/Rhythmik rotieren

Sie können Noten, einschließlich Tonhöhen und/oder Rhythmik, und mit der Notenzeile verbundene Objekte um eine bestimmte Anzahl von Schritten entweder vorwärts oder rückwärts rotieren, so dass zum Beispiel die ursprüngliche Tonhöhe der ersten Note in einer Phrase auf die zweite Note übertragen wird, die Tonhöhe der zweiten Note auf die dritte und so weiter.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten und mit der Notenzeile verbundenen Objekte aus, deren Tonhöhen und/oder Rhythmik Sie rotieren möchten.
Um zum Beispiel Dynamikanweisungen zusammen mit Noten zu rotieren, nehmen Sie die Dynamikanweisungen in Ihre Auswahl auf.
 2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um nur Tonhöhen zu rotieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen rotieren**, um den Dialog **Tonhöhen rotieren** zu öffnen.
 - Um nur die Rhythmik zu rotieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Rhythmik > Rhythmik rotieren**, um den Dialog **Rhythmik rotieren** zu öffnen.
 - Um Tonhöhen und Rhythmik zu rotieren, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen und Rhythmik rotieren**, um den Dialog **Tonhöhen und Rhythmik rotieren** zu öffnen.
 3. Ändern Sie die Einstellungen, wie für Ihre Rotation benötigt.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten und die mit der Notenzeile verbundenen Objekte werden entsprechend Ihren Einstellungen im Dialog rotiert.

TIPP

Sie können Tonhöhen/Rhythmik auch mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge rotieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 497

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

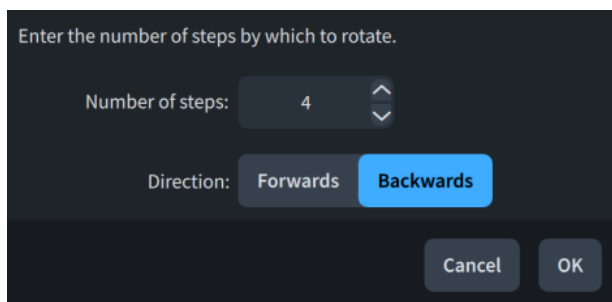
Tonhöhen rotieren/Rhythmik rotieren (Dialoge)

In den Dialogen **Tonhöhen rotieren**, **Rhythmik rotieren** und **Tonhöhen und Rhythmik rotieren** können Sie die Tonhöhen und/oder Rhythmik ausgewählter Noten rotieren.

Sie können diese Dialoge im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen, wenn mindestens eine Note im Notenbereich ausgewählt ist:

- Um den Dialog **Tonhöhen rotieren** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen rotieren**.

- Um den Dialog **Rhythmik rotieren** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Rhythmik > Rhythmik rotieren**.
- Um den Dialog **Tonhöhen und Rhythmik rotieren** zu öffnen, wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Alle > Tonhöhen und Rhythmik rotieren**.



Die Dialoge enthalten die folgenden Optionen:

Anzahl Schritte

Hiermit können Sie die Anzahl von Schritten für die Rotation festlegen.

Richtung

Hiermit können Sie die Rotationsrichtung festlegen.

- **Vorwärts:** Rotiert vorwärts, so dass Tonhöhen/Rhythmik nach rechts verschoben werden.
- **Rückwärts:** Rotiert rückwärts, so dass Tonhöhen/Rhythmik nach links verschoben werden.

Tonhöhen über Noten wiederholen

Sie können eine festgelegte Anzahl von Tonhöhen für alle folgenden Noten in der Auswahl wiederholen, wenn Sie zum Beispiel das harmonische Muster für eine Passage ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Schreiben-Modus eine Auswahl vor, die die beiden folgenden Dinge enthält:
 - Die Noten, deren Tonhöhen Sie wiederholen möchten
 - Die Noten, über die Sie Tonhöhen wiederholen möchten
2. Wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen wiederholen**, um den Dialog **Tonhöhen wiederholen** zu öffnen.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die festgelegte Anzahl von Tonhöhen am Anfang der Auswahl wird über die folgenden Noten innerhalb der Auswahl wiederholt.

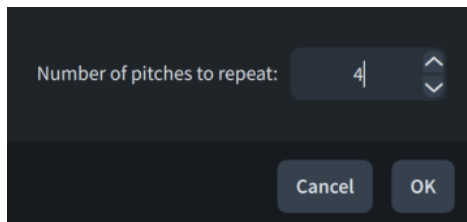
TIPP

Sie können Tonhöhen auch mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge wiederholen.

Tonhöhen wiederholen (Dialog)

Im Dialog **Tonhöhen wiederholen** können Sie die Anzahl von Tonhöhen angeben, die Sie bei allen folgenden Noten in der Auswahl wiederholen möchten.

- Wenn im Notenbereich mindestens eine Note ausgewählt ist, können Sie den Dialog **Tonhöhen wiederholen** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen wiederholen** wählen.



Der Dialog **Tonhöhen wiederholen** enthält die folgende Option:

Anzahl zu wiederholender Tonhöhen

Hiermit können Sie die Anzahl von Tonhöhen angeben, die Sie ab der ersten ausgewählten Note über die gesamte Auswahl wiederholen möchten.

Noten Tonhöhen zuordnen

Sie können in einer einzigen Transformation Quelltonhöhen Zieltonhöhen zuordnen, zum Beispiel, wenn Sie alle C#, F# und A# in Db, Gb und Bb umwandeln möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Tonhöhen Sie zuordnen möchten.
2. Wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen zuordnen**, um den Dialog **Tonhöhen zuordnen** zu öffnen.
3. Ändern Sie die Einstellungen für **Tonhöhe zuordnen**, um die Quelltonhöhe anzugeben.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Enharmonische Entsprechungen berücksichtigen**.
5. Ändern Sie die Einstellungen für **In**, um die Zieltonhöhe anzugeben.
6. Klicken Sie auf **Zuordnung hinzufügen**.
7. Optional: Wiederholen Sie Schritte 3 bis 6 für jede Tonhöhe, die Sie zuordnen möchten.
8. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die angegebenen Quelltonhöhen werden den angegebenen Zieltonhöhen gemäß Ihren Einstellungen zugeordnet.

TIPP

Sie können Tonhöhen auch mit Hilfe des Notenwerkzeuge-Einblendfelds zuordnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

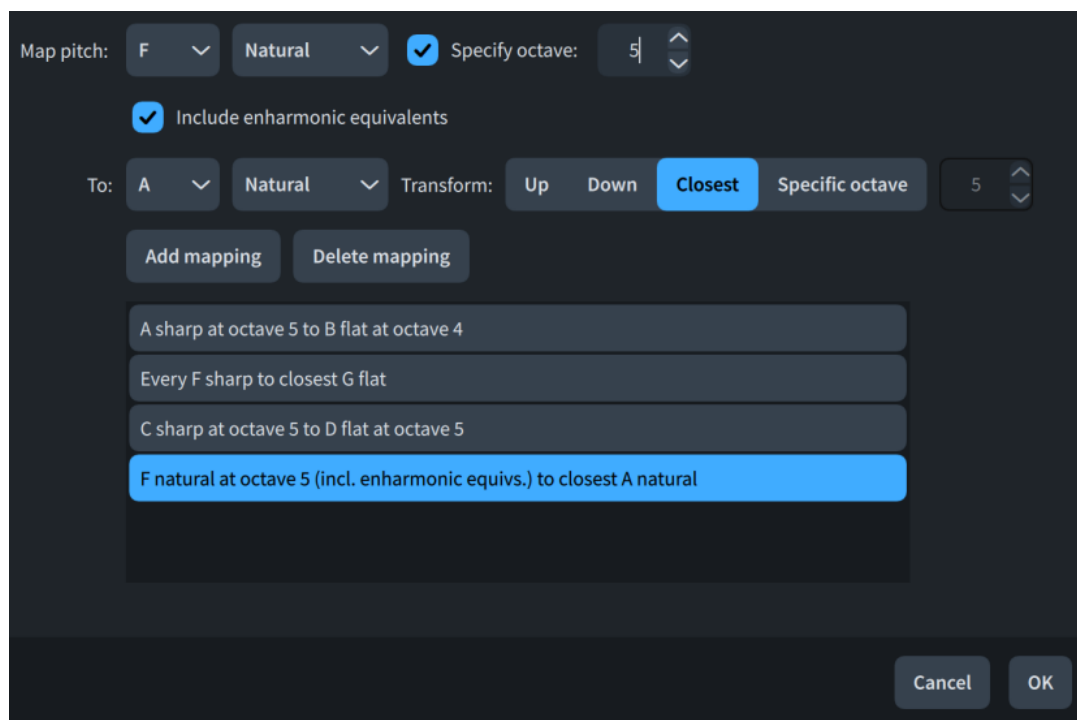
- [Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 497
- [Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433
- [Noten umdeuten](#) auf Seite 482
- [Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

Tonhöhen zuordnen (Dialog)

Im Dialog **Tonhöhen zuordnen** können Sie mehrere Tonhöhen-Zuordnungen in einer einzigen Transformation festlegen, zum Beispiel wenn Sie alle C \sharp , F \sharp und A \sharp in D \flat , G \flat und B \flat umwandeln möchten.

- Wenn im Notenbereich mindestens eine Note ausgewählt ist, können Sie den Dialog **Tonhöhen zuordnen** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonhöhen zuordnen** wählen.



Der Dialog **Tonhöhen zuordnen** enthält die folgenden Optionen:

Tonhöhe zuordnen

Hiermit können Sie die Quelltonhöhe angeben, die Sie der Zieltonhöhe zuordnen möchten. Sie können einen Notennamen und ein Vorzeichen auswählen und optional auch die Oktave angeben. Welche Vorzeichen verfügbar sind, hängt vom vorliegenden tonalen System ab.

Enharmonische Entsprechungen berücksichtigen

Wenn diese Option aktiviert ist, werden enharmonische Entsprechungen der angegebenen Quelltonhöhe mit in die Zuordnung aufgenommen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie A \sharp und B \flat zu G zuordnen möchten.

Wenn die Option deaktiviert ist, werden enharmonische Entsprechungen der angegebenen Quelltonhöhe aus der Zuordnung ausgeschlossen.

In

Hier können Sie die Zieltonhöhe angeben, der Sie die Quelltonhöhe zuordnen möchten. Sie können einen Notennamen und ein Vorzeichen auswählen. Welche Vorzeichen verfügbar sind, hängt vom vorliegenden tonalen System ab.

Transformieren

Hiermit können Sie die Oktavauswahl für die Zuordnung auswählen.

- **Aufwärts:** Zieltonhöhen liegen über der Quelltonhöhe.
- **Abwärts:** Zieltonhöhen liegen unter der Quelltonhöhe.
- **Nächste:** Für die Zieltonhöhe wird die Oktave verwendet, die das kleinste Intervall von der Quelltonhöhe entfernt liegt.
- **Bestimmte Oktave:** Für die Zieltonhöhe wird die im Wertefeld angegebene Oktave verwendet.

Zuordnung hinzufügen

Fügt die eingestellte Zuordnung zur Liste der Zuordnungen hinzu.

Zuordnung löschen

Entfernt die ausgewählte Zuordnung aus der Liste der Zuordnungen.

Liste der Zuordnungen

Enthält die festgelegten Zuordnungen für die Transformation.

Noten Tonleitern zuordnen

Sie können alle Noten in einer angegebenen Quelltonleiter den entsprechenden Stufen einer Zieltonleiter zuordnen, um zum Beispiel eine Passage unter Beibehaltung des Grundtons von Dur nach Moll zu transformieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Tonhöhen Sie zuordnen möchten.
2. Wählen Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonleiter zuordnen**, um den Dialog **Tonleiter zuordnen** zu öffnen.
3. Passen Sie die Parameter für Ihre Tonleiterzuordnung an, zum Beispiel Grundtöne und Skalenmuster.
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die angegebenen Tonhöhen in der Quelltonleiter werden gemäß Ihren Einstellungen den angegebenen Tonhöhen in der Zieltonleiter zugeordnet.

TIPP

Sie können Tonleitern auch mit Hilfe des Notenwerkzeuge-Einblendfelds zuordnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 497

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Noten umdeuten](#) auf Seite 482

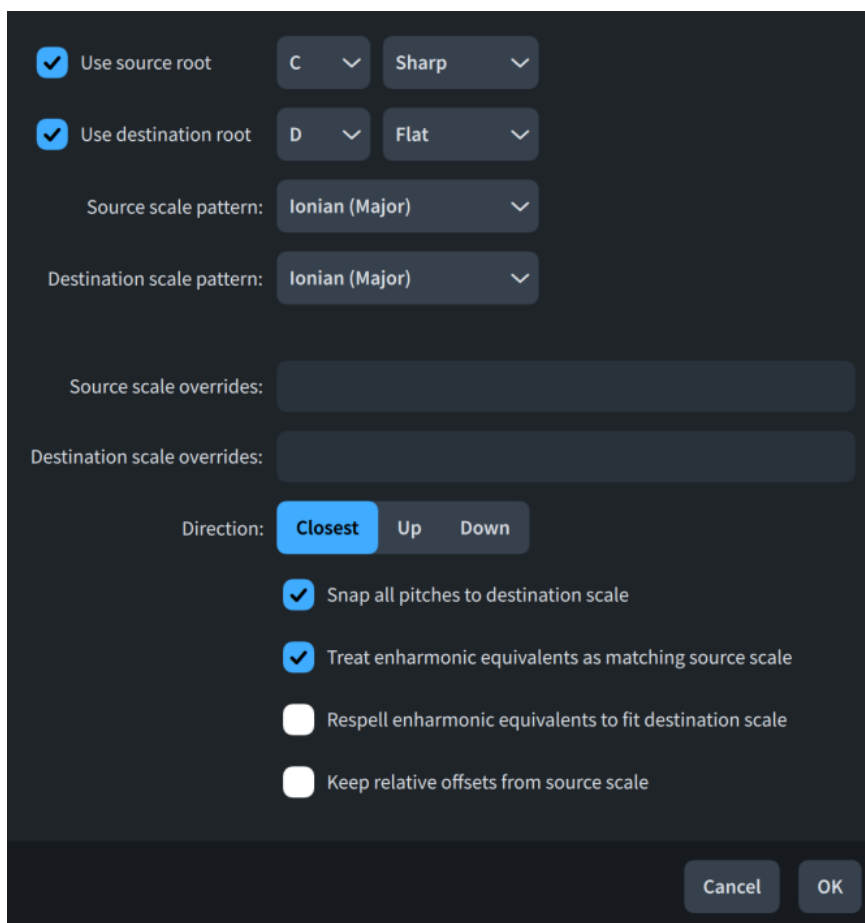
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

Tonleiter zuordnen (Dialog)

Im Dialog **Tonleiter zuordnen** können Sie alle Noten in der angegebenen Quelltonleiter den entsprechenden Stufen der Zieltonleiter zuordnen, um zum Beispiel eine Passage unter Beibehaltung des Grundtons von Dur nach Moll zu transformieren.

- Wenn im Notenbereich mindestens eine Note ausgewählt ist, können Sie den Dialog **Tonleiter zuordnen** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie **Schreiben > Transformieren > Tonhöhen > Tonleiter zuordnen** wählen.



Der Dialog **Tonleiter zuordnen** enthält die folgenden Optionen:

Quell-Grundton verwenden

Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie den Grundton der Quelltonleiter angeben, den Sie dem Grundton der Zieltonleiter zuordnen möchten. Sie können einen Notennamen und ein Vorzeichen auswählen. Welche Vorzeichen verfügbar sind, hängt vom vorliegenden tonalen System ab.

Wenn die Option deaktiviert ist, nutzt Dorico Elements den Tonleiter-Grundton, der durch die vorliegende Tonart vorgegeben wird.

Ziel-Grundton verwenden

Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie den Grundton der Zieltonleiter angeben, dem Sie den Grundton der Quelltonleiter zuordnen möchten. Sie können einen Notennamen und ein Vorzeichen auswählen. Welche Vorzeichen verfügbar sind, hängt vom vorliegenden tonalen System ab.

Wenn die Option deaktiviert ist, nutzt Dorico Elements den Tonleiter-Grundton, der durch die vorliegende Tonart vorgegeben wird.

Quell-Skalenmuster

Hiermit können Sie den Skalentyp der Quelltonleiter auswählen.

Ziel-Skalenmuster

Hiermit können Sie den Skalentyp der Zieltonleiter auswählen.

Quellskalen-Abweichungen

Hiermit können Sie die Quellskala anpassen, indem Sie Tonhöhen angeben, die von ihrem voreingestellten Muster abweichen. Noten werden relativ zum angepassten Skalenmuster zugeordnet. Wenn Sie zum Beispiel beim Zuordnen von C-Dur zu C harmonisch Moll eine große Sexte als Abweichung von der Quellskala hinzufügen, werden A_♭ als verminderte Sexten behandelt und werden daher zu A[♭]s.

- Um Be-Stufen festzulegen, geben Sie **b[n]** ein, zum Beispiel **b2**.
- Um Kreuz-Stufen festzulegen, geben Sie **#[n]** ein, zum Beispiel **#6**.

Zielskalen-Abweichungen

Hiermit können Sie die Zielskala anpassen, indem Sie Tonhöhen angeben, die vom voreingestellten Muster abweichen. Noten werden relativ zum angepassten Skalenmuster zugeordnet. Wenn Sie zum Beispiel beim Zuordnen von C-Dur zu C harmonisch Moll eine kleine Sekunde als Abweichung von der Zielskala hinzufügen, werden D_♯ zu D_bs.

- Um Be-Stufen festzulegen, geben Sie **b[n]** ein, zum Beispiel **b2**.
- Um Kreuz-Stufen festzulegen, geben Sie **#[n]** ein, zum Beispiel **#6**.

Richtung

Hiermit können Sie die Oktavauswahl für die Zuordnung auswählen.

- **Nächste:** Für die Zieltonhöhe wird die Oktave verwendet, die das kleinste Intervall von der Quelltonhöhe entfernt liegt.
- **Aufwärts:** Zieltonhöhen liegen über der Quelltonhöhe.
- **Abwärts:** Zieltonhöhen liegen unter der Quelltonhöhe.

Alle Tonhöhen an Zielskala einrasten

Wenn diese Option aktiviert ist, rasten alle Noten an der nächsten Tonhöhe in der Zieltonleiter ein, einschließlich Noten außerhalb der Quelltonleiter. Wenn die Option deaktiviert ist, werden nur Noten in der Quelltonleiter der Zieltonleiter zugeordnet.

Enharmonische Entsprechungen als passende Quellskala behandeln

Wenn diese Option aktiviert ist, werden Noten, die enharmonische Entsprechungen von Noten in der Quelltonleiter sind, in die Zuordnung eingeschlossen. Wenn die Option deaktiviert ist, werden nur Noten, deren enharmonische Schreibung sich in der Quelltonleiter befindet, der Zieltonleiter zugeordnet.

Enharmonische Entsprechungen umdeuten, um sie an Zielskala auszurichten

Wenn diese Option aktiviert ist, werden enharmonisch entsprechende Noten, die in der Zuordnung enthalten sind, so umgedeutet, dass sie in die Zieltonleiter passen. Wenn die Option deaktiviert ist, werden enharmonisch entsprechende Noten gemäß der Tonleiterzuordnung transponiert, ohne umgedeutet zu werden.

Dies ist nur verfügbar, wenn **Enharmonische Entsprechungen als passende Quellskala behandeln** aktiviert ist.

Relative Versätze von Quellskala beibehalten

Wenn diese Option aktiviert ist, behält Dorico Elements die relativen Versätze zwischen Noten in der Quelltonleiter bei. Wenn Sie zum Beispiel C-Dur D-Äolisch zuordnen, wird ein B_♭ einem C_♭ zugeordnet.



Wenn die Option deaktiviert ist, ändert Dorico Elements die relativen Versätze zwischen Noten in der Quelltonleiter, wenn andere Intervalle geeigneter für die Zieltonleiter sind. Wenn Sie zum Beispiel C-Dur D-Äolisch zuordnen, wird ein B_♭ einem C_♯ zugeordnet.

Einblendfeld für Notenwerkzeuge

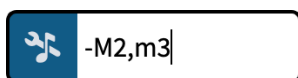
Das Einblendfeld für Notenwerkzeuge ermöglicht es Ihnen, Noten über und unter vorhandenen Noten hinzuzufügen, vorhandene Noten zu transponieren und die Tonhöhen und Rhythmik ausgewählter Noten zu transformieren.

Es ermöglicht den Zugriff auf viele Funktionen der Dialoge **Noten ober- oder unterhalb hinzufügen, Transponieren, Tonhöhen/Rhythmik umkehren und invertieren, Tonhöhen/Rhythmik rotieren, Tonhöhen zuordnen, Tonleiter zuordnen** und **Tonhöhen wiederholen** direkt über die Tastatur.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Notenwerkzeuge auf eine der folgenden Arten öffnen, wenn Noten ausgewählt sind – auch bei der Noteneingabe:

- Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Notenwerkzeuge** .
- Wählen Sie **Schreiben > Intervalle hinzufügen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Einblendfeld für Notenwerkzeuge mit einer Beispieleingabe



Notenwerkzeuge-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Die folgende Tabelle enthält Beispiele für Eingaben in das Einblendfeld für Notenwerkzeuge, mit denen Sie Auswahlen transformieren, Noten transponieren oder Noten über/unter vorhandenen Noten hinzufügen können.

Intervalle

Intervall oder Intervallart	Eintrag im Einblendfeld
Intervallstufe	1, 2, 3, 4, 5 usw. bis 15
Unisono, Sekunde, Terz, Quart, Quint usw. bis zu zwei Oktaven	
Dur	M, maj oder major
Moll	m, min oder minor
Rein	p, per oder perf
Vermindert	d, dim oder diminished
Übermäßig	a, aug oder augmented
Diatonisch	diat oder diatonic

Intervall oder Intervallart**Eintrag im Einblendfeld**

[n] Oktavteilungen in beliebigem tonalen System

[n] d, [n] div oder **[n] divisions**

[n] Halbschritte (Halbtöne) in 12-EDO

[n] s, [n] st, [n] semi oder **[n] semitones**

[n] Vierteltöne in 24-EDO

[n] q, [n] qt oder **[n] quartertones**

HINWEIS

- Sie müssen eine Intervallstufe vor einer bestimmten Gesamtanzahl von Oktavteilungen angeben, zum Beispiel **5 8 div**. Gemeinsam legen sie den gewünschten Notennamen und das Vorzeichen fest.
 - **M-** und **m-**Eingaben für Dur und Moll unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung.
-

Notenerweiterungen

Art der Erweiterung**Eintrag im Einblendfeld**

Noten eine Terz oberhalb hinzufügen

3 oder **3rd**

Noten eine Quart oberhalb hinzufügen

-4 oder **-4th**

Noten [n] Oktavteilungen darüber hinzufügen und den Notennamen eine Quinte darüber verwenden

5 8 div in einem beliebigen tonalen System

5 8 st in 12-EDO

5 16 qt in 24-EDO

Noten [n] Oktavteilungen darunter hinzufügen und den Notennamen eine Sexte darunter verwenden

-6 9 div in einem beliebigen tonalen System

-6 9 st in 12-EDO

-6 18 qt in 24-EDO

Akkorde mit mehreren Noten hinzufügen

3,6 oder **-3,3,4**

Noten nur zu den obersten Noten in Akkorden hinzufügen

top

Noten nur zu den untersten Noten in Akkorden hinzufügen

bottom

HINWEIS

- Wenn Sie mehrere Noten hinzufügen, müssen Sie Noten mit Kommas trennen, nicht mit Leerzeichen.
 - Wenn Sie die Intervallart nicht angeben, folgt die Intervallstufe der vorliegenden Tonart. Wenn Sie zum Beispiel in C-Dur **3** eingeben, um eine Terz über einem D \sharp hinzuzufügen, ist die hinzugefügte Note ein F \sharp . Sie können die Intervallart angeben, indem Sie sie vor der Intervallstufe eingeben, zum Beispiel **maj3**.
-

BEISPIEL

- Um Noten eine große Sekunde unterhalb und eine kleine Terz oberhalb der untersten Noten in den ausgewählten Akkorden hinzuzufügen, geben Sie **-M2,m3 bottom** ein.
 - Um G \sharp s über C \sharp s in 24-EDO hinzuzufügen, geben Sie **5 16 qt** ein.
-

Transposition

Beispieltransposition	Eintrag im Einblendfeld
Noten um eine Terz nach oben transponieren	t3
Noten um eine Sext nach unten transponieren	t-6
Noten [n] Oktavteilungen aufwärts transponieren und den Notennamen eine Quinte darüber verwenden	t 5 8 div in einem beliebigen tonalen System t 5 8 st in 12-EDO t 5 16 qt in 24-EDO
Noten [n] Oktavteilungen abwärts transponieren und den Notennamen eine Sexte darunter verwenden	t -6 9 div in einem beliebigen tonalen System t -6 9 st in 12-EDO t -6 18 qt in 24-EDO

BEISPIEL

Um C \sharp s in 24-EDO neun Vierteltöne aufwärts zu transponieren, können Sie **t 3 9 qt** für E \sharp oder **t 4 9 qt** für F \sharp eingeben.

Umkehrung

Art der Umkehrung	Eintrag im Einblendfeld
Tonhöhen innerhalb des Bereichs zwischen den höchsten und tiefsten Noten in der Auswahl umkehren	inv, invert, inversion oder mirror
Mittlere Tonhöhe für Umkehrung angeben Zum Beispiel C4, Eb4, F5, G \sharp 6 usw.	C4, eb4, F5, g\sharp6 und so weiter
Mittlere Oktavteilung für Umkehrung angeben Zum Beispiel D:4 oder A*5 in 24-EDO	d1/24 4 oder A-3/24 5

Art der Umkehrung	Eintrag im Einblendfeld
-------------------	-------------------------

Grundton der vorliegenden Tonart als mittlere Tonhöhe für Umkehrung angeben	root
---	-------------

HINWEIS

In offenen Tonarten oder in Musik ohne Tonarten wird C verwendet.

Erste Note als mittlere Tonhöhe für Umkehrung angeben	first
---	--------------

Oberste Note im ersten Akkord als mittlere Tonhöhe für Umkehrung angeben	top
--	------------

Unterste Note im ersten Akkord als mittlere Tonhöhe für Umkehrung angeben	bottom
---	---------------

Diatonische Umkehrung	diatonic oder diat
-----------------------	----------------------------------

Chromatische Umkehrung	chromatic oder chrom
------------------------	------------------------------------

BEISPIEL

Um Tonhöhen um $E\flat_4$ umzukehren, geben Sie **inveb4** ein.

Krebs

Art von Krebs	Eintrag im Einblendfeld
---------------	-------------------------

Auswahl in Krebs versetzen, einschließlich Tonhöhen und Rhythmik	retrograde , ret , reverse oder rev
--	---

Nur Tonhöhen angeben	pitch oder pt
----------------------	-----------------------------

Nur Rhythmik angeben	rhythm oder rm
----------------------	------------------------------

Tonhöhen in Krebsumkehrung	ret invert , rev inv und so weiter
----------------------------	--

TIPP

Sie können auch zusätzliche Angaben für die Krebsumkehrung machen.

Zusätzliche Objekte einbeziehen, die zum selben Spieler gehören wie die Auswahl	player
---	---------------

Nur Objekte einschließen, die zur selben Stimme gehören wie die Auswahl	voice
---	--------------

BEISPIEL

Um nur die Tonhöhen und Objekte in der ausgewählten Stimme in Krebs zu versetzen, geben Sie **rev pt voice** ein.

Rotation

Art der Rotation	Eintrag im Einblendfeld
Auswahl rotieren, einschließlich Tonhöhen und Rhythmik	rotate oder rot
Nur Tonhöhen angeben	pitch oder pit
Nur Rhythmik angeben	rhythm, rhy oder rm
Anzahl von Schritten vorwärts angeben	1, 2, 3, 4 usw.
Anzahl von Schritten rückwärts angeben	-1, backwards 2, bw 3, prev 4 und so weiter

BEISPIEL

Um nur die Rhythmik der ausgewählten Noten drei Schritte rückwärts zu rotieren, geben Sie **rot rm bw 3** ein.

Wiederholung

Art der Wiederholung	Eintrag im Einblendfeld
Die ersten zwei Tonhöhen in der Auswahl über die gesamte Auswahl wiederholen	repeat 2 pitches
Die ersten acht Tonhöhen in der Auswahl über die gesamte Auswahl wiederholen	repeat 8 pitches

Die Liste ist nicht vollständig, da Sie eine beliebige Anzahl von Tonhöhen wiederholen können. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können.

Tonhöhen-Zuordnung

Art der Tonhöhen-Zuordnung

Eintrag im Einblendfeld

Quell- und Zieltonhöhen angeben

c4=eb4,f4=g4,a4=bb5

Zum Beispiel, um C4 zu Eb4, F4 zu G4 und A4 zu Bb4 zuzuordnen.

HINWEIS

- Trennen Sie Quell- und Zieltonhöhen mit Gleichheitszeichen und Tonhöhenpaare mit Kommas.
- Die Oktavnummer ist optional.

Enharmonische Entsprechungen angegebener Noten berücksichtigen

*** nach Notennamen und Oktave, sofern angegeben**

Angaben, dass die Zieltonhöhe über der Quelltonhöhe liegt

up

Angaben, dass die Zieltonhöhe unter der Quelltonhöhe liegt

down

BEISPIEL

Um A#s und enharmonische Entsprechungen einschließlich Bbs dem G darunter zuzuordnen, geben Sie **a#*=Gdown** ein.

Tonleiterzuordnung

Art der Tonleiterzuordnung oder Tonleiter

Eintrag im Einblendfeld

Tonleiterzuordnungs-Struktur

[Quelltonleiter] zu [Zieltonleiter], zum Beispiel **c M to c m** oder **Fmin to Dmaj**

Tonhöhen außerhalb der Quelltonleiter an der nächsten Tonhöhe nach Intervall in der Zieltonleiter einrasten

snap

Angaben, dass eingerastete Tonhöhen angehoben werden sollen

up oder **higher**

Angaben, dass eingerastete Tonhöhen abgesenkt werden sollen

down oder **lower**

Noten in die angegebene Tonleiter umdeuten

[Tonleiter] deuten, zum Beispiel **spell Cmaj**

Noten in der angegebenen Tonleiter einrasten

[Tonleiter] einrasten, zum Beispiel **snap cmin**

Art der Tonleiterzuordnung oder Tonleiter	Eintrag im Einblendfeld
Tonleiter-Grundtöne	c, Db, e, f#, g und so weiter
Alterationen	#4, b6 und so weiter
Dur	maj oder M
Moll	min oder m
Ionisch Dur	ion maj oder ion M
Harmonisch Moll	harm m oder hmc min
Melodisch Moll (aufsteigend)	me m oder mdc min
Dorisch	dor oder drn
Phrygisch	phryg, phry oder phr
Lydisch	lyd
Mixolydisch	mixlyd, mlyd, mixo, mix oder ml
Äolisch oder natürlich Moll	aeol m, aeo m, aln min oder nat min
Lokrisch	loc
Superlokrisch (alterierte Tonleiter)	super loc, sup loc oder spr loc
Dur pentatonisch	pent maj, 5tonic M oder 5ton M
Moll pentatonisch	pent min, 5tonic m, 5ton m
Dur Blues	blue maj oder bls M
Moll Blues	blue min oder bls m
Ganzton	wholetone, whole-tone, wtone, wton, whole oder wt
Halbton-Ganzton-vermindert	half whole dimin, halfwhole dimin, hw dim, half-tone dimin, half tone dimin, halftone dimin, htone dim, hton dim, half dim oder ht dim
Halbton-Ganzton oktatonisch	half whole octa, halfwhole octa, hw oct, half-tone octa, half tone octa, halftone octa, htone oct, hton oct, half oct oder ht oct

Art der Tonleiterzuordnung oder Tonleiter	Eintrag im Einblendfeld
Ganzton-Halbton-vermindert	whole half dimin, wholehalf dimin, wh dim, whole tone dimin, whole-tone dimin, wholetone dimin, wtone dim, wton dim, whole dim oder wt dim
Ganzton-Halbton oktatonisch	whole half octa, wholehalf octa, wh oct, whole tone octa, whole-tone octa, wholetone octa, wtone oct, wton oct, whole oct oder wt oct
Lokrisch $\sharp 7$ oder harmonisch Dur Modus 7	loc maj mode7 oder harm M mod7
Superlokrisch $\sharp 7$ oder harmonisch Moll Modus 7	sup loc min mode7 oder spr loc m mod7

HINWEIS

- Sie können Tonleitereingaben in beliebiger Kombination machen, zum Beispiel **me min, me m, mdc min** und **mdc m**.
 - **M**- und **m**-Eingaben für Dur und Moll unterscheiden zwischen Groß- und Kleinschreibung.
 - Sie müssen Grundtöne mit einem Leerzeichen von **M** und **m** trennen, zum Beispiel **c M**.
-

BEISPIEL

Um alle \flat s in einer Auswahl in \sharp s umzudeuten und \flat s an \sharp s einrasten zu lassen, geben Sie **spell snap Cmaj** ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205
[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433
[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 985
[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 265
[Vorhandene Noten mit dem Einblendfeld für Notenwerkzeuge transponieren](#) auf Seite 480
[Tonhöhen umkehren](#) auf Seite 487
[Tonhöhen/Rhythmik im Krebs](#) auf Seite 488
[Tonhöhen in Krebsumkehrung und rhythmischer Umkehrung \(Dialoge\)](#) auf Seite 488
[Tonhöhen/Rhythmik rotieren](#) auf Seite 490
[Tonhöhen rotieren/Rhythmik rotieren \(Dialoge\)](#) auf Seite 490
[Noten Tonhöhen zuordnen](#) auf Seite 492
[Tonhöhen zuordnen \(Dialog\)](#) auf Seite 493
[Noten Tonleitern zuordnen](#) auf Seite 494
[Tonleiter zuordnen \(Dialog\)](#) auf Seite 494
[Tonhöhen über Noten wiederholen](#) auf Seite 491
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463
[Noten eingeben](#) auf Seite 226

Partien trennen

Sie können Partien an bestimmten rhythmischen Positionen trennen. In Dorico Elements sind Partien voneinander unabhängig. Das bedeutet, dass sie verschiedene Spieler enthalten, unterschiedliche Taktarten und Tonarten sowie unterschiedliche Optionen für Notationselemente haben können, einschließlich unterschiedlicher Regeln für Notengruppierung und Vorzeichendauer.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Note oder ein Element an der Position aus, an der Sie die Partie trennen möchten.
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 beginnen neue Partien in Gesamtpartitur-Layouts in der Seitenansicht auf einer neuen Seite und werden in der fortlaufenden Ansicht mit einem anderen Hintergrund angezeigt.

WEITERE SCHRITTE

Im **Partie-Optionen**-Dialog können Sie die Optionen für jede Partie einzeln festlegen.

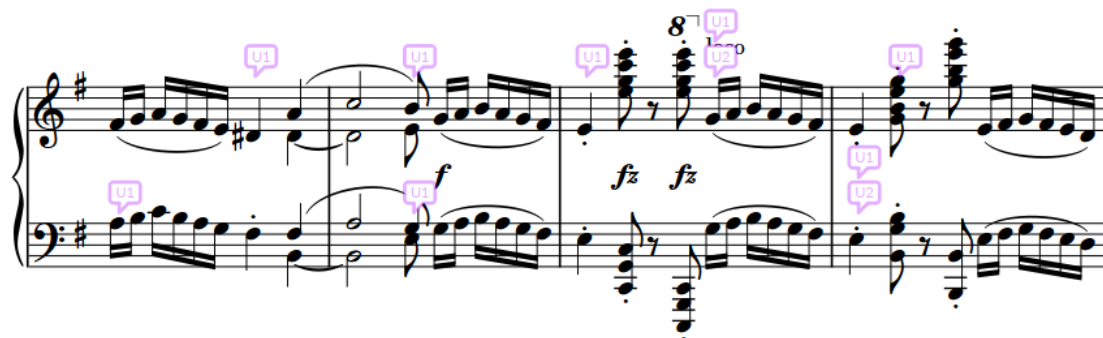
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45
- [Partien](#) auf Seite 172
- [Partien hinzufügen](#) auf Seite 173
- [Partien löschen](#) auf Seite 175
- [Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733
- [Leere Takte/Zählzeiten am Ende von Partien löschen](#) auf Seite 789
- [Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 608
- [Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

Kommentare

Mit Hilfe von Kommentaren können Sie Hinweise oder Anweisungen an bestimmten Positionen Ihres Projekts hinzufügen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Noten hat. Solche Kommentare werden in Dorico Elements als Anmerkungen aufgefasst und daher standardmäßig nicht gedruckt.

Kommentare stehen außerhalb der Noten und wirken sich nicht auf Notenabstände, vertikale Abstände oder die Verteilung aus. Sie können sie jedoch mit bestimmten Objekten und Notenzeilen verbinden, damit klar erkennbar ist, worauf genau sich Ihre Kommentare beziehen.



Eine Passage mit Kommentaren und Antworten

Standardmäßig werden Kommentare im Notenbereich angezeigt. Sie werden in Form von Sprechblasen so nah wie möglich an der Position angezeigt, mit der sie verbunden sind. Kommentare, bei denen es sich um Antworten handelt, werden als Stapel unter dem ursprünglichen Kommentar angezeigt.

Alle Kommentare im aktuellen Layout werden im Kommentare-Bereich im Schreiben-Modus aufgelistet. Wenn Sie auf einen Kommentar klicken, entweder im Kommentare-Bereich oder im Notenbereich, wird automatisch die Ansicht so verschoben, dass die jeweilige rhythmische Position im Fokus steht.

Neben dem Inhalt zeigen Kommentare Folgendes an:

- Den Autor des Kommentars, wobei es sich entweder um den Namen des aktuellen Benutzerkontos oder um einen benutzerdefinierten Namen handelt
Unter macOS wird für den Benutzerkontonamen der lange Benutzername verwendet; unter Windows wird der vollständige mit dem Konto verbundene Name verwendet. Wenn Dorico Elements Ihren Kontonamen nicht bestimmen kann, wird ein Dialog angezeigt, in dem Sie den Namen und die Initialen angeben können, die Sie für Kommentare verwenden möchten. Sie können diese Angaben auch in den **Programmeinstellungen** ändern.
- Das Datum, an dem der Kommentar hinzugefügt wurde
- Instrument, auf das sich der Kommentar bezieht
- Die Takte, auf die sich der Kommentar bezieht

HINWEIS

Im Notenbereich werden nur die Initialen des Autors angezeigt. Im Kommentare-Bereich werden alle Informationen angezeigt.

Sie können Kommentare jederzeit ausblenden/anzeigen. Außerdem können Sie auswählen, ob Sie Kommentare und andere optionale Elemente beim Drucken/Exportieren von Layouts einschließen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463

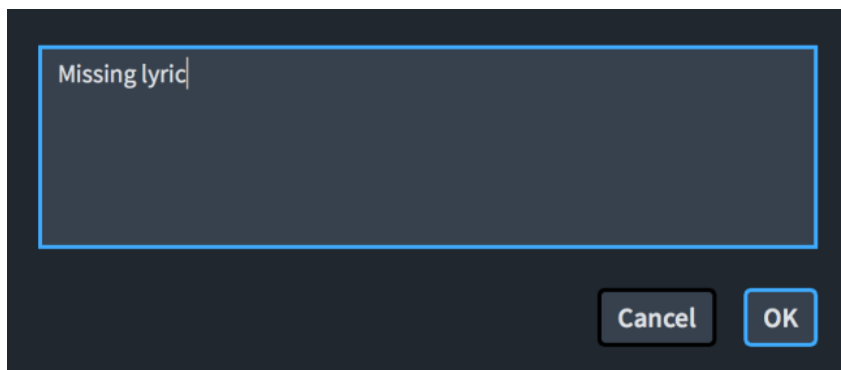
[Autorennamen für Kommentare ändern](#) auf Seite 510

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

Kommentar (Dialog)



Im **Kommentar**-Dialog können Sie Kommentare in Textform eingeben und bearbeiten.

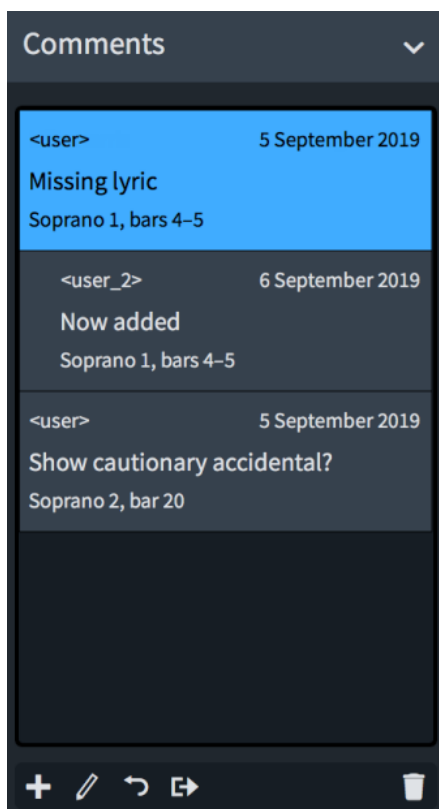
- Sie können den **Kommentar**-Dialog öffnen, indem Sie einen Kommentar hinzufügen, auf einen Kommentar antworten oder einen vorhandenen Kommentar doppelklicken, entweder im Notenbereich oder im Kommentare-Bereich.



Kommentare-Bereich

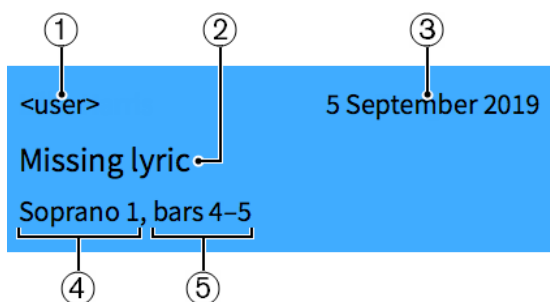
Im Kommentare-Bereich werden alle Kommentare im aktuellen Layout als Liste angezeigt. Antworten auf Kommentare werden jeweils unter den Kommentaren angezeigt, auf die sie sich beziehen. Der Kommentare-Bereich befindet sich im Schreiben-Modus in der rechten Zone.

- Sie können den Kommentare-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Kommentare**  klicken. Außerdem können Sie die rechte Zone ein-/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken.



Kommentare-Bereich

Für jeden Kommentar im Feld wird Folgendes angezeigt:



- 1 Autorenname:** Hierfür wird entweder das aktuelle Benutzerkonto oder ein benutzerdefinierter Name verwendet, je nachdem, was beim Hinzufügen des Kommentars eingestellt war.
- 2 Inhalt des Kommentars**
- 3 Datum, an dem der Kommentar zum Projekt hinzugefügt wurde**
- 4 Instrument, auf das sich der Kommentar bezieht**
- 5 Takte, auf die sich der Kommentar bezieht**

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Bereichs enthält die folgenden Optionen:

Kommentar erstellen



Fügt einen Kommentar zur ausgewählten rhythmischen Position und Notenzeile hinzu.

Kommentar bearbeiten



Öffnet den ausgewählten Kommentar im **Kommentar**-Dialog und ermöglicht Ihnen, seinen Inhalt zu ändern.

Auf Kommentar antworten



Fügt einen Kommentar hinzu, der auf den ausgewählten Kommentar antwortet. Antworten werden im Kommentare-Bereich eingerückt und im Notenbereich gestapelt angezeigt.

Kommentare exportieren



Exportiert alle Kommentare im Projekt als HTML-Datei, die automatisch in Ihrem Standard-Webbrowser geöffnet wird. Die HTML-Datei wird automatisch am selben Ort gespeichert wie das Projekt.

Kommentar löschen



Löscht die ausgewählten Kommentare.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Autorennamen für Kommentare ändern](#) auf Seite 510

[Kommentare exportieren](#) auf Seite 511

Kommentare hinzufügen

Sie können an jeder rhythmischen Position in Ihrem Projekt Kommentare hinzufügen, unter anderem auch unterschiedliche Kommentare zu mehreren Notenzeilen an derselben rhythmischen Position.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie einen Kommentar hinzufügen möchten. Wenn Sie möchten, dass sich Ihr Kommentar auf einen Bereich bezieht, wählen Sie mehrere Objekte aus.
 2. Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-C**, um den **Kommentar**-Dialog zu öffnen.
 3. Geben Sie Ihren Kommentar in den Dialog ein.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen und den Kommentar hinzuzufügen.
-

ERGEBNIS

Der Text, den Sie in den Dialog eingegeben haben, wird als Kommentar gespeichert. Im Notenbereich wird er als Sprechblase mit Ihren Initialen angezeigt. Im Kommentare-Bereich wird Ihr Text neben Ihrem vollständigen Benutzernamen, dem Datum sowie dem Instrument und der Taktzahl angezeigt, für die Sie den Kommentar eingegeben haben.

TIPP

Sie können Kommentare auch hinzufügen, indem Sie im Kommentare-Bereich auf **Kommentar erstellen**  klicken oder **Schreiben > Kommentar erstellen** wählen.

BEISPIEL



Ein Kommentar im Notenbereich

Auf Kommentare antworten

Sie können Antworten zu vorhandenen Kommentaren hinzufügen. Dies ist bei der Zusammenarbeit mit anderen Benutzern sinnvoll, da die Kommentare im Kommentare-Bereich durch Antworten in klar erkennbare Abschnitte unterteilt werden.

VORGEHENSWEISE


1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Kommentar aus, auf den Sie antworten möchten. Sie können dies im Notenbereich oder im Kommentare-Bereich tun.
 2. Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-R**, um den **Kommentar**-Dialog zu öffnen.
 3. Geben Sie Ihre Antwort in den Dialog ein.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog zu schließen und die Antwort hinzuzufügen.
-

ERGEBNIS

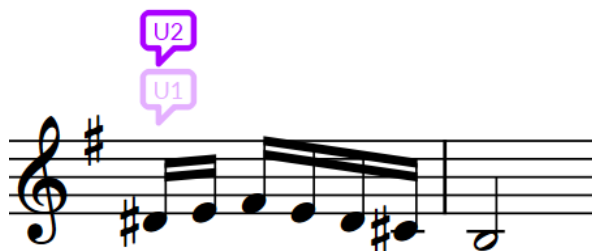
Der Text, den Sie in den Dialog eingegeben haben, wird als Antwort auf den ausgewählten Kommentar gespeichert. Im Notenbereich wird er als Sprechblase mit Ihren Initialen angezeigt und direkt unter dem ausgewählten Kommentar positioniert.

Im Kommentare-Bereich wird die Antwort unter dem ausgewählten Kommentar eingerückt.

TIPP

Sie können auch auf Kommentare antworten, indem Sie im Kommentare-Bereich auf **Auf Kommentar antworten**  klicken oder **Schreiben > Auf Kommentar antworten** wählen.

BEISPIEL



Eine Antwort auf einen Kommentar

Vorhandene Kommentare bearbeiten

Sie können den Inhalt von vorhandenen Kommentaren ändern, nachdem Sie sie hinzugefügt haben, um zum Beispiel Rechtschreibfehler zu korrigieren oder weitere Informationen hinzuzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie auf den Kommentar, den Sie bearbeiten möchten, um den **Kommentar**-Dialog zu öffnen. Sie können dies im Notenbereich oder im Kommentare-Bereich tun.
 2. Ändern Sie den Text im Dialog.
 3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

Autorennamen für Kommentare ändern

Sie können den für Kommentare verwendeten Autorennamen entweder in den Namen Ihres Benutzerkontos oder in einen benutzerdefinierten Namen ändern. Dies wirkt sich auf nachfolgende Kommentare aus, die Sie zum Projekt hinzufügen, ändert jedoch nicht den für bereits vorhandene Kommentare verwendeten Autorennamen.

Für den benutzerdefinierten Namen können Sie sowohl den vollständigen, im Kommentare-Bereich angezeigten Namen als auch die im Notenbereich angezeigten Initialen ändern.

VORGEHENSWEISE




1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
3. Wählen Sie im **Kommentare**-Unterbereich eine der folgenden Optionen für **Autorenname für Kommentare** aus:
 - **Benutzername**

- **Benutzerdefinierter Name**
4. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierter Name** ausgewählt haben, geben Sie den gewünschten vollständigen Namen in das Feld **Vollständiger Name** ein.
 5. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierter Name** ausgewählt haben, geben Sie die gewünschten Initialen in das Feld **Initialen** ein.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Kommentare exportieren

Sie können alle Kommentare aus allen Partien in dem Layout, das momentan im Notenbereich geöffnet ist, als HTML-Datei exportieren. So können Sie zum Beispiel alle an einem einzigen Ort anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout, dessen Kommentare Sie exportieren möchten.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Kommentare** , um den Kommentare-Bereich anzuzeigen.
 3. Klicken Sie in der Aktionsleiste des **Kommentare**-Bereichs auf **Kommentare exportieren** .
-

ERGEBNIS

Alle Kommentare in dem Layout, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist, werden als HTML-Datei gespeichert, die automatisch in Ihrem Standard-Webbrowser geöffnet wird. Die Kommentare werden in einer Tabelle angezeigt.

Die HTML-Datei wird automatisch am selben Ort gespeichert wie das Projekt. Ihr Dateiname enthält den Layout-Namen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45
- [Anmerkungen](#) auf Seite 595
- [Layouts drucken](#) auf Seite 577
- [Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 582

Kommentare ausblenden/anzeigen

Sie können Kommentare an ihren Positionen in den Noten ausblenden/anzeigen, zum Beispiel um sie bei der Eingabe von Noten auszublenden, beim Notensatz jedoch anzuzeigen.

Kommentare werden in Dorico Elements als Anmerkungen aufgefasst und daher standardmäßig nicht gedruckt.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Kommentare**.
-

ERGEBNIS

Kommentare werden ausgeblendet/angezeigt. Wenn sie angezeigt werden, erscheinen Kommentare in den Noten in Form von Sprechblasen.

Notensatz-Modus

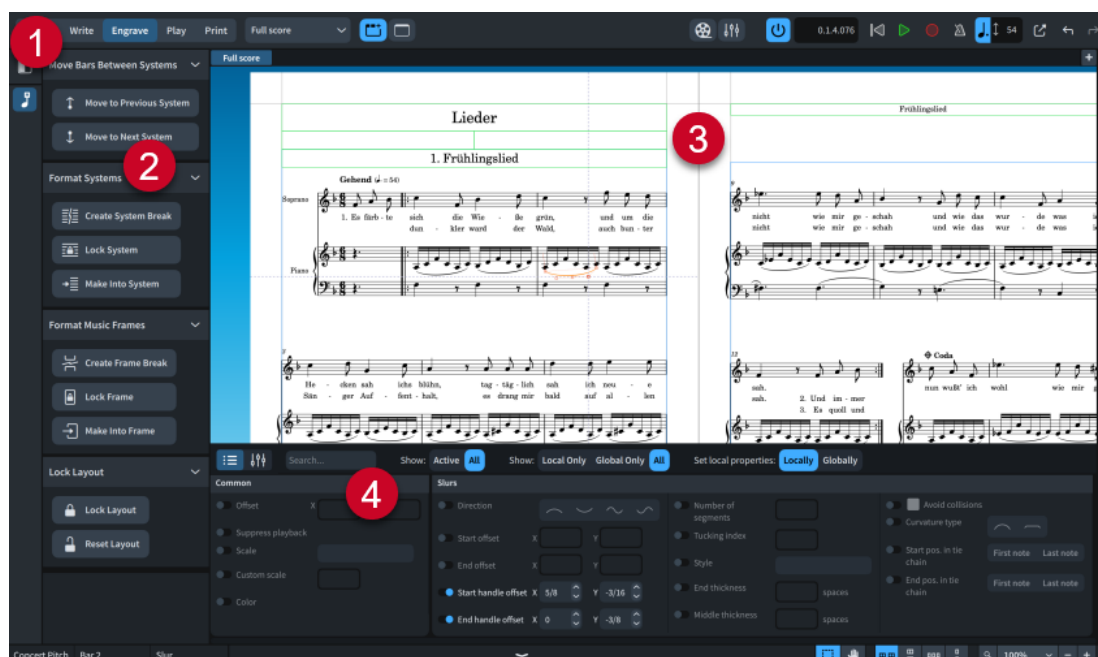
Im Notensatz-Modus können Sie alle Objekte in Ihrem Projekt verändern und bearbeiten, aber nicht löschen oder rhythmisch verschieben; auch eine Änderung der Tonhöhe von Noten ist in diesem Modus nicht möglich. Außerdem können Sie die Verteilung in jedem Layout Ihres Projekts anhand von System- und Rahmenumbrüchen festlegen.

Projektfenster im Notensatzmodus

Das Projektfenster im Notensatzmodus enthält ein Werkzeugfeld und Bereiche mit allen Werkzeugen und Funktionen, die Sie zum Formatieren von Seiten und Systemen sowie zum Festlegen der Eigenschaften einzelner Notationselemente in Ihrer Partitur benötigen.

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

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-3**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Notensatz**.
- Wählen Sie **Fenster > Notensatz**.



Im Projektfenster im Notensatz-Modus befinden sich:

1 Notensatz-Werkzeugfeld

Hiermit können Sie die linke Zone ein-/ausblenden.

2 Linke Zone

Enthält den Formatierungsbereich, in dem Sie ändern können, wie Systeme und Rahmen auf Seiten formatiert werden, indem Sie zum Beispiel System-/Rahmenumbrüche einfügen.

3 Notenbereich

Zeigt Layouts in der Seitenansicht an. Im Notensatz-Modus werden Rahmenumrisse und Anzeigen für die Ausfüllung von Systemen/Rahmen auf Seiten angezeigt.

4 Untere Zone

Hier kann je nach der aktuellen Auswahl in der Werkzeugzeile in der unteren Zone entweder der Eigenschaften-Bereich oder der Mixer-Bereich angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster](#) auf Seite 31

[Notenbereich](#) auf Seite 37

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 720

[Systemausfüllungsanzeigen](#) auf Seite 515

[Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 515

[Fadenkreuz anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 519

Formatierungsbereich

Im Formatierungsbereich können Sie ändern, wie Systeme und Rahmen auf Seiten formatiert werden, indem Sie zum Beispiel System-/Rahmenumbrüche einfügen. Er befindet sich in der linken Zone im Notensatz-Modus.

- Sie können den Formatierungsbereich anzeigen, indem Sie die linke Zone anzeigen und dann im Notensatz-Werkzeugfeld auf **Grafische Bearbeitung**  klicken.

Der Formatierungsbereich enthält die folgenden Abschnitte:

Takte zwischen Systemen verschieben

Mit **Takte zwischen Systemen verschieben** können Sie ausgewählte Takte in andere Systeme verschieben.

Ins vorige System verschieben



Verschiebt die ausgewählten Takte ins vorige System. Fügt Systemumbrüche am Anfang und Ende des Systems ein, in das die Takte verschoben wurden.

Sie können Takte auch in das vorige System verschieben, indem Sie  drücken.

Ins nächste System verschieben



Verschiebt die ausgewählten Takte in das nächste System. Fügt Systemumbrüche am Anfang und Ende des Systems ein, in das die Takte verschoben wurden.

Sie können Takte auch in das nächste System verschieben, indem Sie  drücken.

Systeme formatieren

Im Abschnitt **Systeme formatieren** können Sie die Anordnung der Noten des aktuell im Notenbereich geöffneten Layouts in den Systemen ändern.

Systemumbruch einfügen



Erzwingt die Anordnung der Notation ab dem ausgewählten Objekt im nachfolgenden System. Abhängig von der Notenzeilengröße und anderen Einstellungen kann dies bedeuten, dass die Anzeige der Notation auf der nächsten Seite erzwungen wird.

Sie können Systemumbrüche einfügen, indem Sie **Umschalttaste-F** drücken.

System sperren



Fixiert die Formatierung der ausgewählten Systeme, auch wenn die Formatierung benachbarter und anderer Systeme geändert wird.

In System einpassen



Erzwingt die Anordnung der Notation zwischen den ausgewählten Objekten im selben System.

Notenrahmen formatieren

Im Abschnitt **Notenrahmen formatieren** können Sie die Anordnung der Noten des aktuell im Notenbereich geöffneten Layouts in den Rahmen ändern.

Rahmenumbruch einfügen



Erzwingt die Anordnung der Notation ab dem ausgewählten Objekt im folgenden Rahmen, der sich häufig auf der nächsten Seite befindet. Sie können dadurch bestimmen, wo die Noten auf den einzelnen Seiten angezeigt werden.

Sie können Rahmenumbrüche einfügen, indem Sie **Umschalttaste-F** drücken.

Rahmen sperren



Fixiert die Formatierung der ausgewählten Rahmen, auch wenn sich dabei die Formatierung der umgebenden Rahmen ändert.

In Rahmen einpassen



Erzwingt die Anordnung der Notation zwischen den ausgewählten Objekten im selben Notenrahmen. Sie können diese Option verwenden, um die Anordnung der Noten auf einer einzelnen Seite zu erzwingen.

Layout sperren

Im Abschnitt **Layout sperren** können Sie alle Systeme und Seiten im aktuellen Layout sperren und zurücksetzen.

Layout sperren



Fügt nach Bedarf System- und Rahmenumbrüche in alle Systeme im aktuellen Layout ein, um die aktuelle Verteilung zu reparieren.

Layout zurücksetzen



Entfernt alle System- und Rahmenumbrüche aus dem aktuellen Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 512

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633
[Systemumbrüche](#) auf Seite 630
[Seitenvorlagen](#) auf Seite 644
[Seitenformatierung](#) auf Seite 596
[Verteilen](#) auf Seite 625

Systemausfüllungsanzeigen

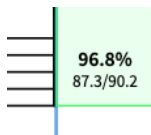
Systemausfüllungsanzeigen sind hervorgehobene Regionen, die rechts von Systemen im Notensatz-Modus angezeigt werden. Sie zeigen mit Hilfe von Farben und Prozentangaben die horizontale Ausfüllung des entsprechenden Systems an.

Folgende Farben werden in der Systemausfüllungsanzeige verwendet:

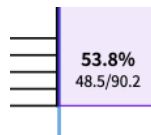
- Grün: Das System ist komfortabel gefüllt. Für Noten ist ausreichend horizontaler Platz vorhanden, um eine gute Lesbarkeit zu garantieren, die Abstände sind aber auch nicht übermäßig groß. Systeme mit einer Ausfüllung von 60–100% gelten als komfortabel gefüllt.
- Violett: Das System ist nicht ausreichend gefüllt, wodurch Noten übermäßig gestreckt erscheinen können. Systeme mit einer Ausfüllung von unter 60% gelten als nicht ausreichend gefüllt.
- Rot: Das System ist überfüllt, wodurch Noten gestaucht wirken und der Abstand zwischen ihnen zu gering ist. Systeme mit einer Ausfüllung von über 100% gelten als übermäßig gefüllt.

Die Ausfüllung von Systemen wird zudem durch einen Prozentwert angegeben. Der angegebene Prozentsatz wird durch Division der Anzahl der im System belegten Plätze durch die Gesamtzahl der verfügbaren Plätze berechnet, wobei ein Bereich von Beginn des rhythmischen Raums rechts des Notenschlüssels bzw. der Takt- oder Tonartangabe bis zum letzten Taktstrich des Systems erfasst wird.

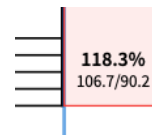
**System ist angemessen
gefüllt**



**System ist nicht ausreichend
gefüllt**



System ist übermäßig gefüllt



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 512
[Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 515
[Ränder](#) auf Seite 612

Rahmenausfüllungsanzeige

Rahmenausfüllungsanzeigen sind hervorgehobene Regionen, die außerhalb der unteren rechten Ecken von Notenrahmen im Notensatz-Modus angezeigt werden. Sie nutzen Farben und Prozentangaben zur Darstellung der vertikalen Ausfüllung des entsprechenden Notenrahmens, der in den meisten Fällen eine vollständige Seite einnimmt.

Folgende Farben werden in der Rahmenausfüllungsanzeige verwendet:

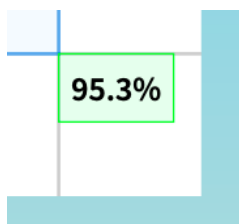
- Grün: Der Rahmen ist angemessen gefüllt. Für Notenzeilen und Systeme ist ausreichend vertikaler Platz vorhanden, um eine gute Lesbarkeit zu garantieren, die Abstände sind aber

auch nicht übermäßig groß. Rahmen mit einer Ausfüllung von 60 bis 100 % gelten als angemessen gefüllt.

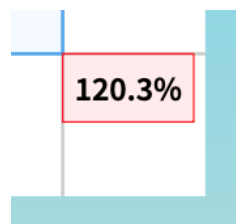
- Rot: Der Rahmen ist übermäßig gefüllt, d. h. Notenzeilen und Systeme könnten gequetscht wirken, da nicht genügend vertikaler Raum zwischen ihnen vorhanden ist. Rahmen mit einer Ausfüllung von über 100 % gelten als übermäßig gefüllt.

Die Ausfüllung von Rahmen wird zudem durch einen Prozentwert angegeben. Der angezeigte Prozentwert wird berechnet, indem die Anzahl von belegten Spatien innerhalb des Rahmens durch die Gesamtanzahl von verfügbaren Spatien im Rahmen geteilt wird, welche anhand des vertikalen Abstands zwischen den oberen und unteren Notenrahmenrändern gemessen wird.

Rahmen ist angemessen gefüllt



Rahmen ist übermäßig gefüllt



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 601

[Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern](#) auf Seite 602

[Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 512

[Systemausfüllungsanzeigen](#) auf Seite 515

[Ränder](#) auf Seite 612

Objekte grafisch verschieben

Sie können Objekte grafisch verschieben, ohne die rhythmischen Positionen oder die Noten, mit denen sie verbunden sind, zu ändern. So können Sie zum Beispiel einzelne Objekte auf bestimmten Seiten versetzen, ohne dabei andere Objekte vom selben Typ an anderen Stellen im Layout zu verschieben. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Sie können einzelne Instanzen von Systemobjekten wie Tempomarkierungen oder mit dem System verbundenen Text unabhängig von anderen Instanzen, die an anderen Notenzeilenpositionen angezeigt werden, verschieben. Außerdem können Sie jedes Ende von Objekten mit Dauer unabhängig verschieben, etwa bei allmählichen Dynamikwechseln oder Oktavzeichen, um die grafische Länge und den Winkel anzupassen.

HINWEIS

- Diese Schritte gelten nicht für Folgendes: Text in Textrahmen, Vorzeichen, Noten, Schlüssel, Taktstriche, in Notenzeilen angezeigte Tonart- oder Taktartangaben.
- Einige Objekte und Griffe können Sie nur in bestimmte Richtungen verschieben. Artikulationen lassen sich zum Beispiel nach oben/unten, aber nicht nach rechts/links verschieben. Die Endgriffe von Oktavzeichen können Sie hingegen nur nach rechts/links verschieben. Wenn Sie mit der Maus arbeiten, können Sie nur ganze Gitarren-Bendings und Vibratohebel-Dive-and>Returns nach oben/unten verschieben. Sie können einzelne Liedtexteinheiten nicht nach oben/unten verschieben, aber Sie können ganze Liedtextzeilen systembasiert nach oben/unten verschieben.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus eines oder mehrere der folgenden Objekte aus, um sie zu verschieben.

- Ganze Objekte oder Segmente von Objekten, die System-/Rahmenumbrüche überqueren
- Von Objekten ausgehende Linien, etwa Generalbass-Haltelinien oder Liedtext-Fülllinien
- Einzelne Griffe an Objekten

TIPP

- Sie können Griffe an einem ausgewählten Objekt nacheinander auswählen, indem Sie die **Tab-Taste** drücken.
-

2. Verschieben Sie die ausgewählten Objekte auf eine der folgenden Arten:

- Um Objekte um einen Standardwert nach rechts, links, oben oder unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit der entsprechenden Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Objekte nach links zu verschieben. Dadurch werden Balken bei jedem Drücken um 1/4 Spatium und alle anderen Objekte um 1/8 Spatium verschoben.
- Um Objekte um einen hohen Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Objekte bei jedem Drücken um ein Spatium verschoben.
- Um Objekte um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Objekte bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
- Um Objekte um einen niedrigen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Objekte bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
- Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.

HINWEIS

Sie können Vibratohebel-Scoops nicht mit der Maus verschieben.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Objekte werden grafisch verschoben, ohne dass dies ihre rhythmischen Positionen oder Noten, mit denen sie verbunden sind, ändert. Verbindungslinien verbinden Notationselemente mit den rhythmischen Positionen, auf die sie sich beziehen, damit immer klar ist, wohin sie gehören. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Indem Sie bestimmte Objekte wie Notenkopfklammern und Jazz-Artikulationen verschieben, werden auch Objekte in ihrer Nähe wie Haltebögen und Bindebögen automatisch verschoben, um Kollisionen zu vermeiden. Dies kann sich auf die Notenabstände und die Verteilung auswirken.

Wenn Sie mit anderen Dynamikanweisungen verbundene Dynamikanweisungen verschieben, werden auch alle mit den ausgewählten Dynamikanweisungen verbundenen Dynamikanweisungen im aktuellen Layout verschoben.

Indem Sie Objekte mit Fortsetzungs- oder Haltelinien verschieben, etwa Spielanweisungen oder Generalbass, wird beides zusammen verschoben. Wenn Sie Fortsetzungs-/Haltelinien oder Griffe von Fortsetzungs-/Haltelinien verschieben, werden die Fortsetzungs-/Haltelinien unabhängig von der Bezifferung verschoben. Dorico Elements verlängert Haltelinien zwischen Generalbass-Vorhalten und Auflösungen automatisch, wenn Sie Auflösungs-Bezifferungen verschieben.

Das Verlängern/Kürzen von Liedtext-Trennstrichen hat keine Auswirkungen auf die Größe oder Form der Trennstriche selbst. Stattdessen vergrößern/verkleinern Sie dadurch den Abstand zwischen den Griffen, innerhalb dessen Trennstriche angezeigt werden können.

Standardmäßig werden die Hintergründe von Spieler-Beschriftungen bei einer Positionierung in der Notenzeile gelöscht, damit sie nicht mit Notenzeilenlinien kollidieren.

HINWEIS

- Indem Sie den Anfangsgriff von Gabeln mit der Tastatur verschieben, ändert sich die vertikale Position der gesamten Gabeln, nicht ihr Winkel. Sie müssen darüber hinaus auch die Position des Endversatzes ändern, um den Winkel von Gabeln zu ändern. Durch das Ziehen an Gabelgriffen mit Hilfe der Maus ändern Sie immer den Winkel.
- Eigenschaften, die die grafischen Versätze von Objekten steuern, werden automatisch aktiviert, wenn Sie Objekte verschieben. Sie finden diese Eigenschaften in der entsprechenden Gruppe des Eigenschaften-Bereichs für das Objekt oder, für bestimmte Objekte wie Textobjekte und Liedtext, in der **Allgemein**-Gruppe.

Einige Versatz-Eigenschaften haben separate Wertefelder für horizontalen Versatz auf der X-Achse und vertikalen Versatz auf der Y-Achse. Entsprechend haben Objekte mit Länge oder Dauer separate Versatz-Eigenschaften für jedes Ende.

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um Objekte durch Ändern der Werte in den Wertefeldern grafisch zu verschieben. Durch Deaktivieren der Versatz-Eigenschaften setzen Sie die ausgewählten Objekte auf ihre Standardposition zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Vertikale Reihenfolge von Spielanweisungen ändern](#) auf Seite 1143

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Verteilen](#) auf Seite 625

[Notenabstand](#) auf Seite 623

[Vorzeichen grafisch verschieben](#) auf Seite 774

[Ausrichtung von Akkordsymbolen relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 854

[Gitarren-Bendings im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1089

[Notenkopfklammern im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1028

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 993

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1003

[Oktavzeichen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 889

[Sustainpedallinien im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1122

[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1258

[Linien im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1173

[Rahmen](#) auf Seite 651

Griffe von Objekten auswählen

Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Griffe von Elementen auswählen, z. B. wenn Sie das grafische Ende einer graduellen Dynamik verschieben wollen, ohne ihren Startpunkt zu verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Sie können auf eine der folgenden Arten Griffe auswählen:
 - Wählen Sie das gesamte Objekt aus und drücken Sie die **Tab-Taste**, bis der gewünschte Griff ausgewählt ist.
 - Klicken Sie auf den gewünschten Griff.
2. Optional: Wählen Sie zusätzlich Griffe an anderen Objekten aus, indem Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** darauf klicken.

HINWEIS

Sie können keine nachfolgenden Griffe anderer Objekte auswählen, indem Sie die Objekte markieren und die **Tab-Taste** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 908

[Form/Winkel von Haltebögen ändern](#) auf Seite 1337

Fadenkreuz anzeigen/ausblenden

Sie können im Notensatz-Modus für ausgewählte Elemente und/oder beim Ziehen von Objekten mit Hilfe der Maus ein Fadenkreuz ausblenden/anzeigen. Das Fadenkreuz erleichtert die grafische Ausrichtung von Objekten.

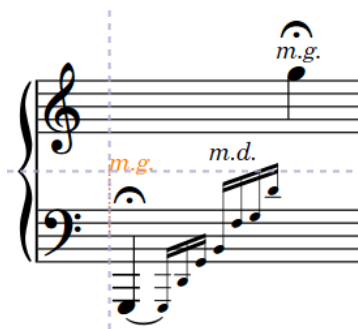
VORGEHENSWEISE

- Führen Sie im Notensatz-Modus eine der folgenden Aktionen aus:
 - Um ein Fadenkreuz beim Ziehen von Objekten ein-/auszublenden, wählen Sie **Notensatz > Fadenkreuz > Beim Ziehen anzeigen**.
 - Um ein Fadenkreuz für ausgewählte Objekte ein-/auszublenden, wählen Sie **Notensatz > Fadenkreuz > Bei Auswahl zeigen**.

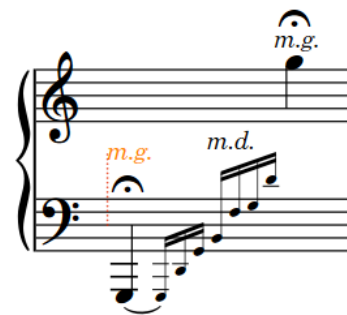
ERGEBNIS

Ein Fadenkreuz wird im entsprechenden Kontext ausgeblendet/angezeigt.

BEISPIEL



Fadenkreuz angezeigt



Fadenkreuz ausgeblendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 458

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 447

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

Wiedergabe-Modus

Im Wiedergabe-Modus können Sie einstellen, wie Ihre Musik bei der Wiedergabe klingt, zum Beispiel, indem Sie den Mix anpassen, die Wiedergabevorlage ändern und VST-Instrumente zuweisen.

Projektfenster im Wiedergabe-Modus

Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält alle Werkzeuge und Funktionen, die Sie benötigen, um Ihr Projekt für die Wiedergabe einzurichten. Im Wiedergabe-Modus wird Ihr Projekt ähnlich wie in einer digitalen Audio-Workstation (oder »DAW«) wie Cubase angezeigt.

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

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



Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält Folgendes:

1 Linke Zone

Kann, je nach der aktuellen Auswahl, oben in der linken Zone entweder den Spur-Inspector oder den Bereich für VST und MIDI anzeigen.

2 Spur-Übersicht

Hier können Sie die Spuren in der ausgewählten Partie anzeigen, Instrumentenspuren stumm/solo schalten und die Spur auswählen, deren Noten im Key-Editor angezeigt werden sollen bzw. deren Sounds Sie im Spur-Inspector bearbeiten möchten.

3 Untere Zone

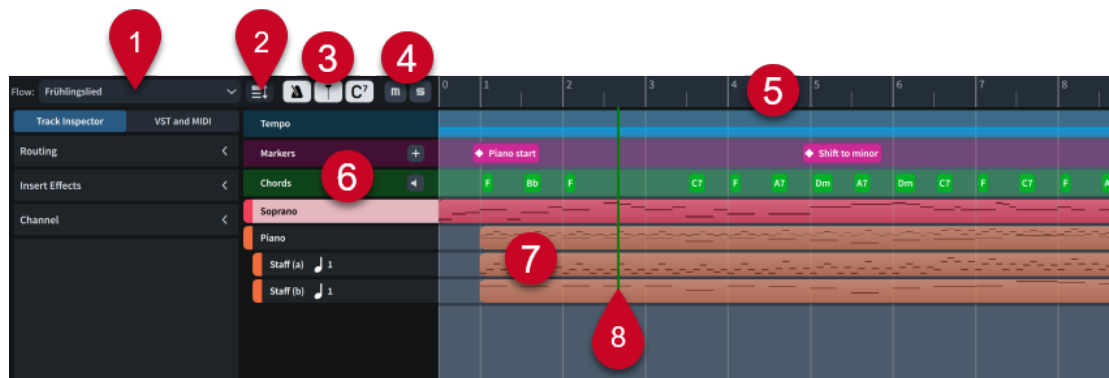
Hier kann, je nach der aktuellen Auswahl, in der Werkzeugzeile in der unteren Zone entweder der Key-Editor-Bereich oder der Mixer-Bereich angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projektfenster](#) auf Seite 31
- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 522
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 524
- [Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 527
- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666
- [Mixer-Bereich](#) auf Seite 720
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

Spur-Übersicht

In der Spur-Übersicht können Sie die Spuren im ausgewählten Layout und der ausgewählten Partie anzeigen und Instrumentenspuren stummschalten und Solo schalten. Sie können darin eine einzelne Spur auswählen, deren Noten Sie im Key-Editor anzeigen möchten, wenn er entsperrt ist, oder deren Klänge Sie im Spur-Inspector bearbeiten möchten. Sie ist ein zentraler Bestandteil des Fensters im Wiedergabe-Modus.



Die Spur-Übersicht enthält Folgendes:

1 **Partie-Auswahl**




Hier können Sie die Partie auswählen, die Sie in der Spur-Übersicht anzeigen möchten. Es kann immer nur eine einzelne Partie angezeigt werden. Nur verfügbar, wenn in keiner Partie etwas ausgewählt ist.

2 **Spurhöhen-Schalter**

Hiermit können Sie unterschiedliche Höhen für alle Spuren in der Spur-Übersicht auswählen.

3 **Spursichtbarkeits-Schalter**

Hiermit können Sie die entsprechende Spur anzeigen/ausblenden.

- **Tempo** : Blendet die Tempospur ein/aus.
- **Marker** : Blendet die Markerspur ein/aus.
- **Akkorde** : Blendet die Akkordspur ein/aus.

4 **Stumm- /Solo- Schalter**

Hiermit können Sie Spuren stumm/solo schalten. Werden in Spur-Kopfzeilen angezeigt, wenn die Spuren ausreichend hoch sind, und oben in der Spur-Übersicht, wenn Spuren niedriger dargestellt werden. Sie gelten für die entsprechende Spur, wenn sie in Spur-Kopfzeilen angezeigt werden, und für die ausgewählte Spur, wenn sie oben in der Spur-Übersicht angezeigt werden.

5 **Lineal**

Zeigt Taktzahlen und Zählzeitunterteilungen an.

6 Spur-Kopfzeilen

Zeigen den Namen jeder Spur an und enthalten je nach Spurart entsprechende Optionen.

7 Spuren

Zeilen, die eine Übersicht des entsprechenden musikalischen Elements anzeigen, zum Beispiel Noten auf Instrumentenspuren und Akkordsymbole auf der Akkordsymbol-Spur.

8 Abspielmarke

Zeigt die aktuelle rhythmische Position in der Wiedergabe an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren](#) auf Seite 530

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 531

[Tempospur](#) auf Seite 532

[Markerspur](#) auf Seite 533

[Akkordspur](#) auf Seite 535

[Key-Editor](#) auf Seite 666

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670

[Spur-Inspector](#) auf Seite 524

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 537

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 544

[Abspielmarke](#) auf Seite 538

[Spurhöhe ändern](#) auf Seite 537

[Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 537

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten

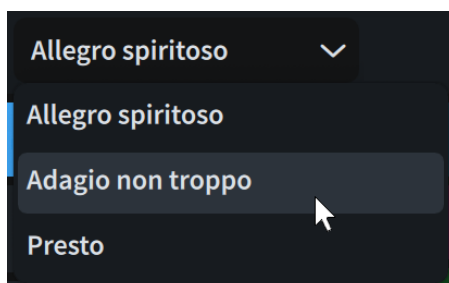
Sie können manuell festlegen, welche Partie in der Spur-Übersicht im Wiedergabe-Modus angezeigt wird. Es kann immer nur eine einzelne Partie angezeigt werden.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Auswahl aller Noten/Objekte aufgehoben. Sie können nicht zwischen Partien umschalten, wenn Noten/Objekte ausgewählt sind.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Wiedergabe-Modus auf die Partie-Auswahl oben in der Spur-Übersicht und wählen Sie eine Partie aus dem Menü aus.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

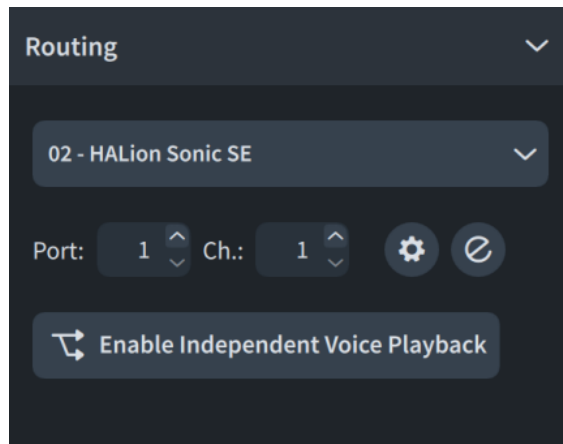
Spur-Inspector

Im Spur-Inspector können Sie Sounds für die Spur ändern, die aktuell in der Spur-Übersicht ausgewählt ist. Er befindet sich in der linken Zone im Wiedergabe-Modus.

Der Spur-Inspector enthält die folgenden Abschnitte:

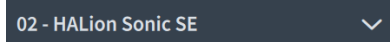
Routing

Hier können Sie das Sound-Routing für die ausgewählte Spur ändern.



Die folgenden Routing-Steuerelemente sind verfügbar:

Audio-PlugIn-Menü



Hiermit können Sie das VST- oder MIDI-Instrument-PlugIn auswählen, das Sie für die ausgewählte Spur verwenden möchten. Es stehen nur PlugIns zur Verfügung, die im Projekt geladen sind.

Port-Feld

Hier können Sie den Endpunkt einstellen, dem die ausgewählte Spur zugewiesen ist, indem Sie den Port eingeben, den Sie verwenden möchten. Nur nötig, wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehrere Ports mit 16 Kanälen hat.

Kanal-Feld

Hier können Sie den Endpunkt einstellen, dem die ausgewählte Spur zugewiesen ist, indem Sie den Kanal eingeben, den Sie im geladenen VST- oder MIDI-Instrument verwenden möchten.

HINWEIS

- Sie müssen der Akkordspur ein VST- oder MIDI-Instrument und einen Kanal zuweisen, um Akkorde bei der Wiedergabe hören zu können.
- Wenn Sie manuell Sounds in den Kanal laden, den Sie für Ihre Akkordspur ausgewählt haben, und später weitere Instrumente zu Ihrem Projekt hinzufügen, überschreiben die Sounds der neuen Instrumente die manuell in den Kanal geladenen Sounds.

Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren



Hiermit können Sie die unabhängige Stimmwiedergabe für die ausgewählte Instrumentenspur aktivieren. Dadurch wird jede Stimme, die zu dem Instrument gehört, als separate Stimmspur unter der Instrumentenspur angezeigt.

Dorico Elements lädt gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch genug zusätzliche Kanäle (und bei Bedarf zusätzliche PlugIn-Instanzen) für alle Stimmen, die projektweit zu dem jeweiligen Instrument gehören. Stimmen werden gemäß ihrer Stimmenreihenfolge automatisch Endpunkten zugewiesen.

Unabhängige Stimmwiedergabe deaktivieren



Hiermit können Sie die unabhängige Stimmwiedergabe für das ausgewählte Instrument deaktivieren und es wieder als einzelnen Endpunkt für alle Stimmen verwenden.

Endpunkteinrichtung



Öffnet den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für die entsprechende PlugIn-Instanz.

Instrument bearbeiten



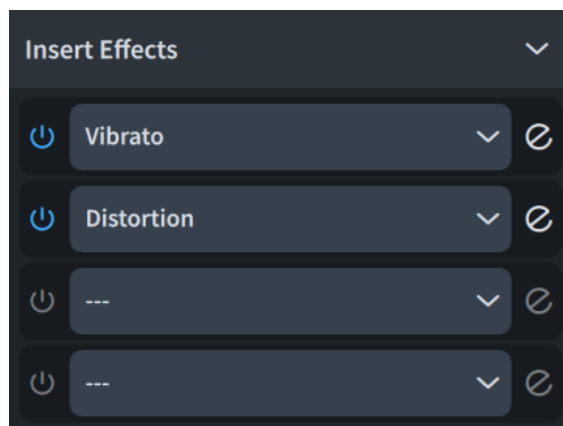
Öffnet das entsprechende VST- oder MIDI-Instrument in einem Fenster, so dass Sie seine Einstellungen bearbeiten können.

Bearbeitungen gelten für

Hiermit können Sie festlegen, ob sich eine Änderung des Routings der ausgewählten Stimme nur auf die aktuelle Partie oder alle Partien im Projekt auswirkt. Dies gilt nur für zukünftige Änderungen, die Sie direkt nach Auswahl von **Diese Partie** oder **Alle Partien** vornehmen. Die Option ist nur für Stimmspuren verfügbar, die zu Instrumenten gehören, für die die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist.

Insert-Effekte

Hier können Sie Insert-Effekte im Mixer-Kanal für die ausgewählte Instrumentenspur hinzufügen und verwalten. Der Mixer-Kanal jeder Instrumentenspur hat vier Insert-Schnittstellen.



Jede Schnittstelle enthält Folgendes:

Insert aktivieren



Aktiviert/Deaktiviert die Insert-Schnittstelle.

Insert-Menü



Hier können Sie einen Insert-Effekt auswählen, den Sie in die Schnittstelle laden möchten.

Insert bearbeiten



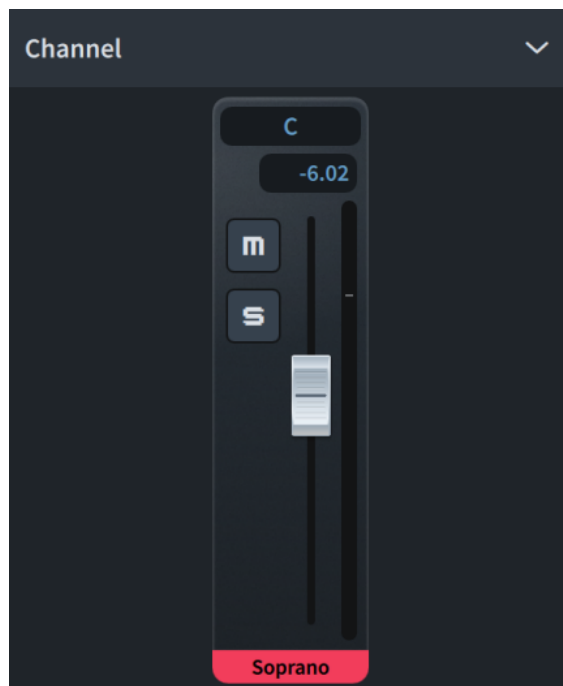
Öffnet den jeweiligen Effekt in einem Fenster, so dass Sie seine Einstellungen bearbeiten können.

TIPP

- Auch im Mixer können Sie auf Inserts für alle Kanäle zugreifen.
 - Weitere Informationen über die in Dorico Elements enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.
-

Kanal

Zeigt den Mixer-Kanalzug für die ausgewählte Spur an und ermöglicht es Ihnen, den Kanal anzupassen.



TIPP

Sie können auch im Mixer auf alle Kanäle zugreifen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 531

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564

[Mixer](#) auf Seite 720

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 724

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Zur Wiedergabe von Akkordsymbolen verwendeten Sound ändern](#) auf Seite 535
[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 529

Bereich für VST und MIDI

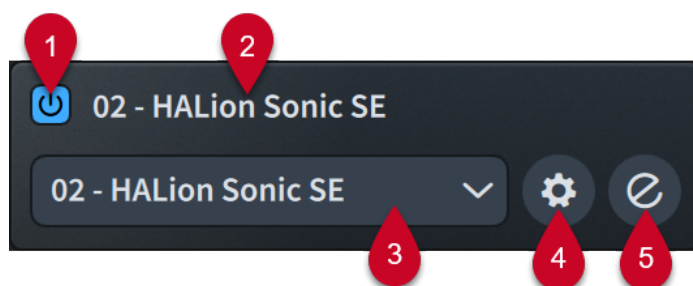
Der Bereich für VST und MIDI enthält die verfügbaren und in Ihrem Projekt verwendeten VST- und MIDI-Instrumente und ermöglicht es Ihnen, deren Einstellungen zu ändern. Er befindet sich in der linken Zone im Wiedergabe-Modus.

VST-Instrumente

Der Abschnitt **VST-Instrumente** des Bereichs enthält PlugIn-Instanzen, die jeweils ein VST-Instrument-PlugIn enthalten. Dorico Elements lädt für die Instrumente, die Sie zu Ihrem Projekt hinzufügen, gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch PlugIns und ausreichend PlugIn-Instanzen. Sie können VST-Instrumente jedoch auch manuell laden.

HINWEIS

Dorico Elements zeigt im Abschnitt **VST-Instrumente** standardmäßig nur VST3-Instrumente an. Wenn Sie VST2-Instrumente verwenden möchten, müssen Sie diese erlauben. Nur Kontakt und NotePerformer sind standardmäßig erlaubt.



Jede VST-PlugIn-Instanz enthält Folgendes:

1 Instanz aktivieren

Aktiviert/Deaktiviert die PlugIn-Instanz.

2 Name

Zeigt die Nummer und den Namen der PlugIn-Instanz an. PlugIn-Instanzen werden automatisch nummeriert, so dass Sie besser zwischen Instanzen unterscheiden können, wenn Sie mehrere Instanzen desselben PlugIns haben.

3 VST-Instrumente-Menü

Zeigt das aktuell in der PlugIn-Instanz geladene VST-Instrument an und ermöglicht es Ihnen, ein anderes verfügbares VST-Instrument im Menü auszuwählen.



4 Endpunkteinrichtung



Öffnet den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für die entsprechende PlugIn-Instanz.

5 Instrument bearbeiten

Öffnet/Schließt das VST-Instrument-Fenster.

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Hinzufügen** : Fügt eine neue leere PlugIn-Instanz hinzu.
- **Duplizieren** : Erstellt eine Kopie der ausgewählten PlugIn-Instanz, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.

- **Endpunktkonfiguration speichern** : Öffnet den Dialog **Endpunktkonfiguration speichern**, in dem Sie den aktuellen Status aller PlugIn-Instanzen im Abschnitt als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration speichern können.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte PlugIn-Instanz.

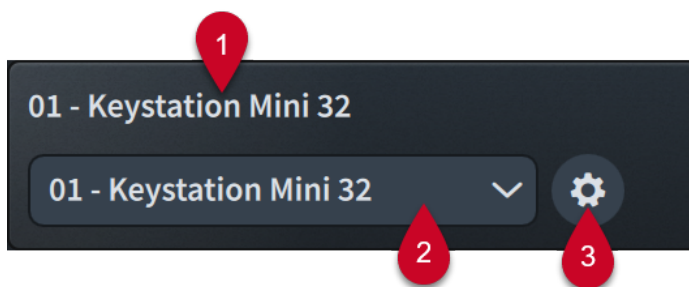
MIDI-Instrumente

Der Abschnitt **MIDI-Instrumente** des Bereichs enthält PlugIn-Instanzen, die jeweils ein MIDI-Gerät enthalten, das für die Ausgabe bei der Wiedergabe verwendet wird. Welche MIDI-Geräte zur Verfügung stehen, hängt von Ihrem Betriebssystem ab.

- Unter Windows können Sie jedes MIDI-Gerät auswählen, das an Ihren Computer angeschlossen ist.
- Unter macOS können Sie jedes MIDI-Gerät auswählen, das an Ihren Computer angeschlossen ist, sowie jedes andere Gerät, das in der Audio-MIDI-Setup-App eingerichtet ist. So können Sie beispielsweise MIDI aus einer Anwendung in einer anderen Anwendung verwenden.

TIPP




Wir empfehlen Ihnen, MIDI-Geräte mit Ihrem Computer zu verbinden, bevor Sie Dorico Elements starten. Auch wenn Ihr Gerät nicht erkannt wird, sollten Sie versuchen, Dorico Elements neu zu starten.



Jede MIDI-PlugIn-Instanz enthält Folgendes:

- 1 Name**
Zeigt die Nummer und den Namen der PlugIn-Instanz an. PlugIn-Instanzen werden automatisch nummeriert, so dass Sie besser zwischen Instanzen unterscheiden können, wenn Sie mehrere Instanzen desselben PlugIns haben.
- 2 MIDI-Instrumente-Menü**
Zeigt das aktuell in der PlugIn-Instanz geladene MIDI-Gerät an und ermöglicht es Ihnen, ein anderes verfügbares MIDI-Gerät im Menü auszuwählen.
- 3 Endpunkteinrichtung**
Öffnet den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für die entsprechende PlugIn-Instanz.

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Hinzufügen** : Fügt eine neue leere PlugIn-Instanz hinzu.
- **Endpunktkonfiguration speichern** : Öffnet den Dialog **Endpunktkonfiguration speichern**, in dem Sie den aktuellen Status aller PlugIn-Instanzen im Abschnitt als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration speichern können.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte PlugIn-Instanz.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 521
- [Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 555
- [Endpunkte](#) auf Seite 563
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564
- [Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 566
- [Endpunktkonfiguration speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 568
- [VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 542

VST-/MIDI-Instrumente manuell laden

Dorico Elements lädt gemäß den Instrumenten im Projekt und der aktuellen Wiedergabe-Vorlage automatisch alle benötigten PlugIn-Instanzen. Sie können VST-/MIDI-Instrumente jedoch auch manuell laden, entweder in neue oder in vorhandene PlugIn-Instanzen (in diesem Fall werden vorhandene VST-/MIDI-Instrumente ersetzt).

VORAUSSETZUNGEN

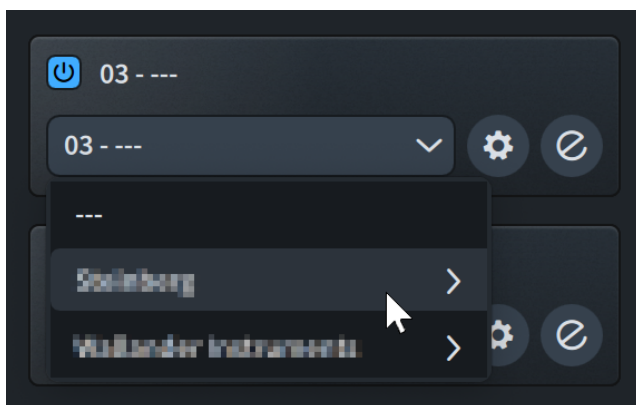
- Alle VST-Instrumente, die Sie verwenden möchten, sind auf Ihrem Computer gespeichert.
- Sie haben die MIDI-Geräte angeschlossen, die Sie verwenden möchten.


TIPP

Wir empfehlen Ihnen, MIDI-Geräte mit Ihrem Computer zu verbinden, bevor Sie Dorico Elements starten. Auch wenn Ihr Gerät nicht erkannt wird, sollten Sie versuchen, Dorico Elements neu zu starten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus **VST und MIDI** in der linken Zone, um den Bereich für VST und MIDI anzuzeigen.
2. Optional: Wenn Sie ein VST-/MIDI-Instrument in eine neue PlugIn-Instanz laden möchten, klicken Sie im entsprechenden Abschnitt des Bereichs für VST und MIDI auf **Hinzufügen** **+**.
3. Wählen Sie in der PlugIn-Instanz, in die Sie ein neues VST-/MIDI-Instrument laden möchten, das gewünschte Instrument im Menü aus.



4. Optional: Wenn Sie ein VST-Instrument geladen haben, klicken Sie auf **Instrument bearbeiten** , um das VST-/MIDI-Instrument-Fenster zu öffnen, in dem Sie Sounds in Kanäle laden können.
-

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Instrumente/Stimmen und Expression-/Percussion-Maps Endpunkten in den VST-/MIDI-Instrumenten zuweisen, die Sie geladen haben.
- Wenn Sie ein MIDI-Instrument geladen haben, empfehlen wir Ihnen dringend, es für die MIDI-Eingabe zu deaktivieren, um Feedback-Loops zu vermeiden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 555

[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 527

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564

[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 569

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 570

[MIDI-Eingabegeräte aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 277

Spuren

Spuren sind Zeilen, die ein musikalisches Element im Laufe der Zeit abbilden und sich von links nach rechts erstrecken. 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 Audiomaterials 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 angeordnet werden.

Dorico Elements stellt die folgenden Spurarten im Wiedergabe-Modus zur Verfügung:

Instrumentenspuren

Zeigen eine Vorschau der Noten an, die zum entsprechenden Instrument gehören. Jedes Instrument im Projekt hat seine eigene Instrumentenspur, auch wenn ein einzelner Spieler mehrere Instrumente hält.

Durch Auswählen einer Instrumentenspur werden ihre Noten im Key-Editor angezeigt, sofern er entsperrt ist, und ihre Spureinstellungen im Spur-Inspector.

Tempospur

Zeigt eine Vorschau der Tempoänderungen in der Partie an. Jedes Projekt enthält genau eine Tempospur.

Durch Auswählen der Tempospur wird der Tempo-Editor im Key-Editor-Bereich angezeigt, sofern er entsperrt ist, und die Spureinstellungen im Spur-Inspector.

Markerspur

Zeigt die Position der Marker in der Partie sowie ihren Text an. Jedes Projekt enthält genau eine Markerspur.

Akkordspur

Zeigt Akkordsymbole in der Partie an. Jedes Projekt enthält genau eine Akkordspur.

Durch Auswahl der Akkordspur werden ihre Spureinstellungen im Spur-Inspector angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 522
- [Spur-Inspector](#) auf Seite 524
- [Key-Editor](#) auf Seite 666
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670
- [Tempospur](#) auf Seite 532
- [Akkordspur](#) auf Seite 535
- [Markerspur](#) auf Seite 533
- [Spurhöhe ändern](#) auf Seite 537
- [Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 537
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
- [Mixer-Kanäle](#) auf Seite 722

Instrumentenspuren

Auf Instrumentenspuren können Sie eine Vorschau von Noten anzeigen, die zum entsprechenden Instrument gehören, und das gewünschte Instrument auswählen, das Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

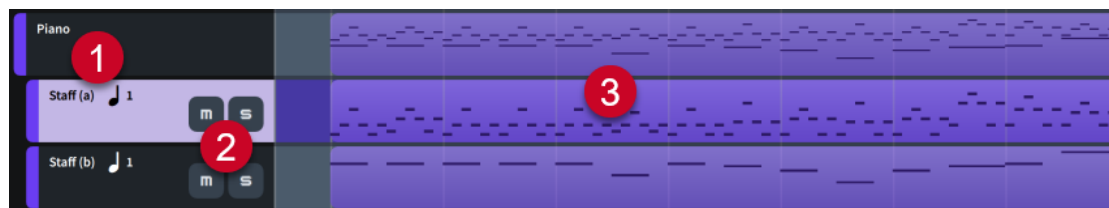
Jedes Instrument im Projekt hat seine eigene Instrumentenspur im Wiedergabe-Modus, auch wenn ein einzelner Spieler mehrere Instrumente hält. Instrumentenspuren werden mit dem vollständigen Namen beschriftet, der für das jeweilige Instrument festgelegt ist.

Wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, wird jede Stimme, die zum entsprechenden Instrument gehört, als separate Stimmspur unter der Instrumentenspur angezeigt.

Instrumenten wird je nach ihrer Spieler-Reihenfolge im aktuellen Layout automatisch eine Farbe zugewiesen, so dass Sie sie einfacher voneinander unterscheiden können. Diese Farbe wird für das entsprechende Instrument durchgehend verwendet, auch im Mixer und im Key-Editor.

Wenn ein Instrument in der Spur-Übersicht ausgewählt ist, können Sie Folgendes tun:

- Ihre Noten und Daten im Key-Editor-Bereich anzeigen und bearbeiten, sofern er entsperrt ist.
- Das Routing der Spur im Spur-Inspector ändern.



Klavier-Instrumentenspur mit zwei Stimmspuren darunter

Jede Instrumentenspur umfasst Folgendes:

1 Name der Spur

Zeigt den Namen der Spur an.

- Instrumentenspuren werden mit dem vollständigen Namen angezeigt, der für das jeweilige Instrument eingestellt ist.
- Bei Stimmspuren werden die Halsrichtung und die Nummer der Stimme angezeigt. Bei Instrumenten mit mehreren Notenzeilen wird auch die Notenzeile der jeweiligen Stimme angezeigt.

2 Stumm- **m**/Solo- **s** Schalter

Hiermit können Sie die Spur stummschalten/Solo schalten. Werden in Spur-Kopfzeilen angezeigt, wenn die Spuren ausreichend hoch sind, und oben in der Spur-Übersicht, wenn Spuren niedriger dargestellt werden. Sie gelten für die entsprechende Spur, wenn sie in Spur-Kopfzeilen angezeigt werden, und für die ausgewählte Spur, wenn sie oben in der Spur-Übersicht angezeigt werden.

3 Spur-Vorschau

Zeigt eine Vorschau von Noten an, die zu dem Instrument gehören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor](#) auf Seite 666
[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678
[Percussion-Editor](#) auf Seite 680
[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670
[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692
[Dynamik-Editor](#) auf Seite 695
[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 691
[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 702
[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183
[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186
[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237
[Stimmen](#) auf Seite 1402
[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564
[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 544
[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543
[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 569
[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 130
[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 131
[Spurhöhe ändern](#) auf Seite 537

Tempospur

Die Tempospur zeigt Tempoänderungen in der ausgewählten Partie an. Sie wird im Wiedergabe-Modus oben in der Spur-Übersicht angezeigt und zählt zu den Spuren, die Sie aus-/einblenden können. Jedes Projekt enthält genau eine Tempospur.



Tempospur

Wenn die Tempospur in der Spur-Übersicht ausgewählt ist, können Sie Folgendes tun:

- Tempoänderungen im Tempo-Editor im Key-Editor-Bereich bearbeiten und eingeben, sofern er entsperrt ist.
- Den Spur-Inspector verwenden, um den Sound zu ändern, der für den Klick verwendet wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 537
[Spur-Inspector](#) auf Seite 524
[Key-Editor](#) auf Seite 666
[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670
[Tempo-Editor](#) auf Seite 708
[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 300
[Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1298

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1302

[MIDI exportieren](#) auf Seite 100


Klang für den Klick ändern

Sie können den Klang ändern, der während der Wiedergabe für den Klick verwendet wird, indem Sie die Tempospur dem gewünschten Endpunkt zuweisen und bei Bedarf auch manuell einen neuen Sound laden. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einen Klang verwenden möchten, der standardmäßig nicht verfügbar ist.

VORAUSSETZUNGEN

- Die Tempospur wird angezeigt.
- Sie haben das VST-/MIDI-Instrument geladen, das Sie für den Klick verwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus die Tempospur in der Spur-Übersicht aus.
2. Wählen Sie im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors aus dem Audio-PlugIn-Menü das VST-/MIDI-Instrument-PlugIn aus, das Sie für den Klick verwenden möchten.
3. Optional: Wenn der Sound, den Sie verwenden möchten, nicht bereits in der PlugIn-Instanz geladen ist, klicken Sie auf **Instrument bearbeiten** , um das entsprechende VST- oder MIDI-Instrument in einem Fenster zu öffnen, und laden Sie dann den gewünschten Sound in einen verfügbaren Kanal.
4. Wählen Sie in der PlugIn-Instanz mit Hilfe der folgenden Wertefelder den erforderlichen Endpunkt aus:
 - Um die Tempospur einem anderen Port der ausgewählten PlugIn-Instanz zuzuweisen, geben Sie den gewünschten Port im **Port**-Feld ein.

HINWEIS

Nur nötig, wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehrere Ports mit 16 Kanälen hat.

- Um die Tempospur einem anderen Kanal im ausgewählten Port zuzuweisen, geben Sie den gewünschten Kanal in das **Ch.**-Feld ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 529

[Spur-Inspector](#) auf Seite 524

[Endpunkte](#) auf Seite 563

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564

Markerspur

Die Markerspur zeigt Marker in der ausgewählten Partie an und ermöglicht Ihnen die Eingabe neuer Marker. Sie wird im Wiedergabe-Modus oben in der Spur-Übersicht angezeigt und zählt zu den Spuren, die Sie aus-/einblenden können. Jedes Projekt enthält genau eine Markerspur.



Die Markerspur umfasst Folgendes:

1 Marker hinzufügen

Öffnet den Dialog **Marker hinzufügen**, mit dem Sie einen Marker eingeben können.

2 Marker

Zeigt die Position der einzelnen Marker in der Partie sowie ihren Text an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 537

[Marker](#) auf Seite 1178

[Videos](#) auf Seite 192

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1180

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 im Wiedergabe-Modus 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 Partien beginnt, wodurch sich der anfängliche Timecode der Partie in den negativen Bereich verschiebt.

2. Klicken Sie in der Kopfzeile der Markerspur auf **Marker hinzufügen** , um den Dialog **Marker hinzufügen** zu öffnen.
3. Geben Sie den gewünschten Marker-Text in das **Text**-Feld ein.
4. Optional: Ändern Sie den Timecode im **Timecode**-Feld.
5. Klicken Sie auf **OK**, um den Marker einzugeben und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Ein Marker wird an der Position der Abspielmarke eingefügt. Daran wird der von Ihnen eingegebene Text oder, falls Sie keine Änderungen vorgenommen haben, der Standardtext »Marker« angezeigt.

BEISPIEL



Marker in der Markerspur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 538

[Marker hinzufügen \(Dialog\)](#) auf Seite 411

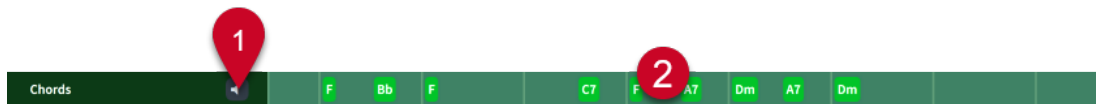
[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1180

[Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 195

Akkordspur

Die Akkordspur zeigt Akkordsymbole in der ausgewählten Partie an und ermöglicht es Ihnen, die entsprechenden Akkorde bei der Wiedergabe zu hören. Sie wird im Wiedergabe-Modus oben in der Spur-Übersicht angezeigt und zählt zu den Spuren, die Sie aus-/einblenden können. Jedes Projekt enthält genau eine Akkordspur.

Wenn die Akkordspur in der Spur-Übersicht ausgewählt ist, können Sie den Spur-Inspector verwenden, um ihr Routing zu ändern.



Die Akkordspur umfasst Folgendes:

1 Akkordwiedergabe aktivieren

Hiermit können Sie Akkorde in die Wiedergabe einschließen oder von der Wiedergabe ausschließen.

2 Akkorde

Zeigt die Namen von Akkordsymbolen an und auch, wo diese in der Partie vorhanden sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 844

[Spur-Inspector](#) auf Seite 524

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 529

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 537

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. Mit einem MIDI-Keyboards eingegebene Akkordsymbole nutzen das Voicing, das Sie bei der Eingabe gespielt haben, während über die Computertastatur eingegebene Akkordsymbole ein Standard-Voicing nutzen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Akkordspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

- Aktivieren Sie im Wiedergabe-Modus **Akkordwiedergabe aktivieren**  in der Kopfzeile der Akkordspur.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 537

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522


Zur Wiedergabe von Akkordsymbolen verwendeten Sound ändern

Sie können den zur Wiedergabe von Akkordsymbolen verwendeten Sound ändern, indem Sie die Akkordspur dem erforderlichen Endpunkt zuweisen und ggf. manuell einen neuen Sound laden. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einen Sound verwenden möchten, der von keiner Instrumentenspur in Ihrem Projekt genutzt wird.

VORAUSSETZUNGEN

- Die Akkordspur wird angezeigt.
- Sie haben das VST-/MIDI-Instrument geladen, das Sie für die Wiedergabe von Akkordsymbolen verwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus die Akkordspur in der Spur-Übersicht aus.
2. Wählen Sie im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors aus dem Audio-PlugIn-Menü das VST-/MIDI-Instrument-PlugIn aus, das Sie für die Wiedergabe von Akkordsymbolen verwenden möchten.
3. Optional: Wenn der Sound, den Sie verwenden möchten, nicht bereits in der PlugIn-Instanz geladen ist, klicken Sie auf **Instrument bearbeiten** , um das entsprechende VST- oder MIDI-Instrument in einem Fenster zu laden, und laden Sie dann den gewünschten Sound in einen verfügbaren Kanal.
4. Wählen Sie in der PlugIn-Instanz mit Hilfe der folgenden Wertefelder den erforderlichen Endpunkt aus:
 - Um die Akkordspur einem anderen Port in der ausgewählten PlugIn-Instanz zuzuweisen, geben Sie den erforderlichen Port in das **Port**-Feld ein.

HINWEIS

Nur nötig, wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehrere Ports mit 16 Kanälen hat.

- Um die Akkordspur einem anderen Kanal im ausgewählten Port zuzuweisen, geben Sie den erforderlichen Kanal in das **Ch.**-Feld ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 529

[Spur-Inspector](#) auf Seite 524

[Endpunkte](#) auf Seite 563

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564

Voicing von Akkordsymbolen zurücksetzen

Wenn Sie Akkordsymbole über ein MIDI-Keyboard eingeben, wird das dabei gewählte Voicing für ihre Wiedergabe beibehalten. Sie können das Voicing von Akkordsymbolen, die mit MIDI-Keyboards eingegeben wurden, zurücksetzen, wenn Sie zum Beispiel bei der Wiedergabe lieber das Standard-Voicing für das jeweilige Akkordsymbol hören möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Akkordsymbole aus, deren Voicing Sie zurücksetzen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Akkordsymbole und -diagramme > Gespielte Tonhöhen für Akkordsymbol löschen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 325




Spuren ausblenden/anzeigen

Sie können die Tempo-, Marker- und Akkordspur unabhängig voneinander oben in der Spur-Übersicht anzeigen/ausblenden.

HINWEIS

Sie können Spieler- und Instrumentenspuren nicht ein- oder ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Blenden Sie Spuren oben in der Spur-Übersicht auf eine der folgenden Arten ein/aus:
 - Um die Tempospur anzuzeigen/auszublenden, aktivieren/deaktivieren Sie **Tempo** .
 - Um die Markerspur anzuzeigen/auszublenden, aktivieren/deaktivieren Sie **Marker** .
 - Um die Akkordspur anzuzeigen/auszublenden, aktivieren/deaktivieren Sie **Akkorde** .
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522


[Spuren](#) auf Seite 530

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666




Spurhöhe ändern

Sie können die Höhe aller Arten von Spuren ändern, um zum Beispiel für mehrere Spuren gleichzeitig eine Vorschau anzuzeigen. Dies hat keinen Einfluss auf die Spurbreite.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Wiedergabe-Modus auf **Spurhöhe**  links oben in der Spur-Übersicht, um unterschiedliche Spurbhöhen anzuwählen.

HINWEIS

Wenn Spuren niedrig angezeigt werden, befinden sich die **Stumm-**  und **Solo-**  Schalter  oben in der Spur-Übersicht. Sie werden in den einzelnen Spur-Überschriften nur angezeigt, wenn ausreichend vertikaler Raum vorhanden ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Höhe des Key-Editors ändern](#) auf Seite 672


[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 673

Spuren vergrößern/verkleinern

Sie können die Breite von Spuren in der Spur-Übersicht ändern, um zum Beispiel mehr Takte gleichzeitig anzuzeigen. Dies hat keinen Einfluss auf die Spurhöhe.

VORGEHENSWEISE

1. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten horizontal ein:
 - Klicken Sie in das Lineal und ziehen Sie nach oben.
 - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Lineal nach oben.
 - Klicken Sie unten in der Spur-Übersicht auf **Vergrößern** .

2. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten horizontal aus:
 - Klicken Sie in das Lineal und ziehen Sie nach unten.
 - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Lineal nach unten.
 - Klicken Sie unten in der Spur-Übersicht auf **Verkleinern** .
-

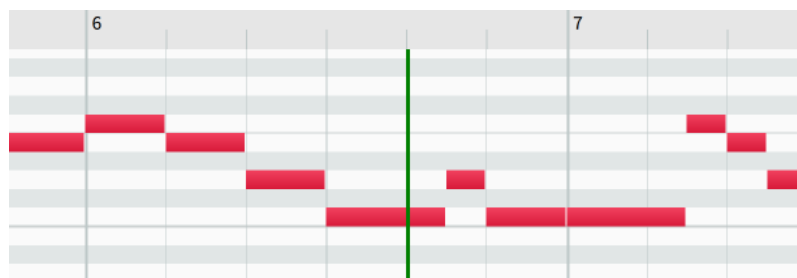
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spuren](#) auf Seite 530
[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522
[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666
[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678
[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 673

Abspielmarke

Die Abspielmarke ist eine vertikale Linie, die sich während der Wiedergabe bewegt und die aktuelle rhythmische Position anzeigt.

Die Abspielmarke ist im Wiedergabe-Modus immer und in anderen Modi während der Wiedergabe sichtbar. Ihre aktuelle Position wird sowohl im **Transport**-Fenster als auch im Mini-Transport in der Werkzeugzeile angezeigt. Außerdem können Sie auswählen, ob die Abspielmarke in anderen Modi auch bei angehaltener Wiedergabe angezeigt werden soll.



Die Abspielmarke im Key-Editor

Dorico Elements sorgt dafür, dass die Abspielmarke während der Wiedergabe automatisch im Blick 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.

HINWEIS

Die Abspielmarke wird im Drucken-Modus niemals angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Transport-Fenster](#) auf Seite 552
[Mini-Transport](#) auf Seite 34
[Abspielmarke ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 539
[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 56

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, aber Sie können auch einstellen, dass sie immer sichtbar ist.

VORGEHENSWEISE

- Verschieben Sie die Abspielmarke auf eine der folgenden Arten:
 - Um die Abspielmarke vorwärts zu bewegen, drücken Sie **Num +** (Plus) auf einem Ziffernblock oder klicken Sie auf **Vorlauf**  im **Transport**-Fenster.
 - Um die Abspielmarke rückwärts zu bewegen, drücken Sie **Num -** (Minus) auf einem Ziffernblock oder klicken Sie auf **Rücklauf**  im **Transport**-Fenster.
 - Um die Abspielmarke zurück an den Anfang der Partie zu setzen, drücken Sie **Num .** (Punkt auf einem Ziffernblock) oder klicken Sie auf **Rücklauf zum Anfang der Partie**  im **Transport**-Fenster oder im Mini-Transport.
 - Um die Abspielmarke an den Anfang des frühesten ausgewählten Elements zu setzen, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-P**.
 - Um die Wiedergabemarke um Frames vorwärts zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Num +** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-F9**.
 - Um die Wiedergabemarke um Frames zurück zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Num -** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-F7**.
 - Klicken Sie im Wiedergabe-Modus oder im Key-Editor an einer beliebigen 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 552

[Mini-Transport](#) auf Seite 34

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Bildfrequenz](#) auf Seite 197

Abspielmarke ausblenden/anzeigen

Sie können die Abspielmarke bei angehaltener Wiedergabe ausblenden/anzeigen, was zum Beispiel hilfreich ist, um Ihre Musik bei der Arbeit mit Timecodes und Video an die richtige Position zu bringen. Außer im Wiedergabe-Modus, wo die Abspielmarke immer angezeigt wird, wird sie bei gestoppter Wiedergabe standardmäßig ausgeblendet.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiedergabe**.
3. Aktivieren Sie im **Abspielmarke**-Unterbereich die Option **Abspielmarke zeigen, wenn angehalten**.

4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Abspielmarke wird bei gestoppter Wiedergabe angezeigt, wenn **Abspielmarke zeigen, wenn angehalten** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn die Option deaktiviert ist.

HINWEIS

Dies gilt nicht für den Wiedergabe-Modus oder den Drucken-Modus. Die Abspielmarke wird im Wiedergabe-Modus immer und im Drucken-Modus nie angezeigt.

Noten wiedergeben


Sie können Ihre geschriebenen Noten entweder ab Beginn des Projekts oder ab einem bestimmten Punkt anhören. Sie können die Wiedergabe-Tastaturbefehle in jedem Modus verwenden.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben eine Wiedergabevorlage auf das Projekt angewandt, die Sounds für die Instrumente in Ihrem Projekt enthält.
 - Wenn Sie unterschiedliche Sounds für verschiedene Stimmen verwenden möchten, haben Sie für die jeweiligen Instrumente die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert.
-

VORGEHENSWEISE



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


- Um ab dem frühesten ausgewählten Objekt wiederzugeben, nehmen Sie eine Auswahl vor und drücken Sie dann entweder **P**, klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Ab Auswahl wiedergeben**  oder wählen Sie **Wiedergabe > Ab Auswahl wiedergeben**.

TIPP

- Um alle Instrumente wiederzugeben, wählen Sie eine einzelne Note aus.
- Um nur eine einzelne Notenzeile wiederzugeben, wählen Sie mehrere Elemente in der Notenzeile aus.
- Um mehrere Notenzeilen wiederzugeben, wählen Sie Elemente in mehreren Notenzeilen aus.



Dies wirkt sich nicht darauf aus, welche Kanäle im Mixer Solo geschaltet oder stummgeschaltet sind.

- Um die Wiedergabe ab der Position der Abspielmarke fortzusetzen, drücken Sie entweder **Leertaste oder Enter-Taste**, klicken Sie im Mini-Transport auf **Wiedergabe** , klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Ab Abspielmarke wiedergeben**  oder wählen Sie **Wiedergabe > Ab Abspielmarke wiedergeben**.
- Um ab der letzten Wiedergabeposition wiederzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Leertaste** oder wählen Sie **Wiedergabe > Ab letzter Startposition wiedergeben**. Dies funktioniert auch dann, wenn Sie die Auswahl des Objekts an dieser Position bereits aufgehoben haben.
- Um ab dem Beginn der Partie wiederzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Leertaste** oder wählen Sie **Wiedergabe > Ab Beginn der Partie wiedergeben**.

- Um ab dem Beginn des Projekts wiederzugeben, wählen Sie **Wiedergabe > Ab Projektbeginn wiedergeben**.
2. Optional: Verschieben Sie die Abspielmarke während der Wiedergabe vor- oder rückwärts.
 3. Optional: Um den Metronom-Klick zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie im **Transport-**Fenster oder im Mini-Transport auf **Klick** .

TIPP

Sie können der Option **Klick aktivieren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

4. Stoppen Sie die Wiedergabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Leertaste oder Enter-Taste** oder **P**.
 - Drücken Sie **Num 0** (0 auf einem Ziffernblock).
 - Klicken Sie im Mini-Transport auf **Stop** .
 - Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Stop** .

TIPP

Falls Sie eine Veränderung beim Klang bemerken, wenn Sie die Wiedergabe stoppen, können Sie auf der **Wiedergabe**-Seite unter **Programmeinstellungen** die Option **Controller zurücksetzen und beim Stoppen der Wiedergabe 'All Notes Off' senden** deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 555

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 560

[VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 542

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Abspielmarke](#) auf Seite 538

[Mixer](#) auf Seite 720

[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 544

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564

[Transport-Fenster](#) auf Seite 552

[Mini-Transport](#) auf Seite 34

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62


[Statuszeile](#) auf Seite 41

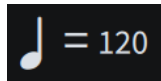
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Tempomodus ändern

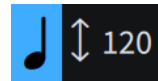
Sie können jederzeit zwischen einem einzelnen festen Tempo und laufenden Tempoänderungen wechseln, zum Beispiel wenn Sie ein Projekt mit vielen Tempoänderungen haben, aber ein einzelnes festes Tempo für MIDI-Aufnahmen verwenden möchten.

VORGEHENSWEISE


1. Ändern Sie den Tempomodus auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Tempomodus** .
 - Wählen Sie **Wiedergabe > Modus »Festes Tempo«**.

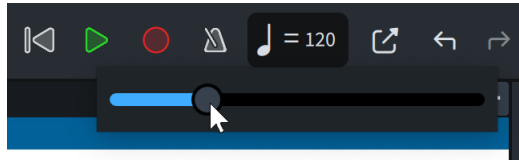


Modus »Festes Tempo«



Modus »Tempo folgen«

- Optional: Wenn **Modus »Festes Tempo«**  aktiv ist, können Sie den Metronomwert ändern, indem Sie in der Werkzeugzeile auf die Zahl für **Modus »Festes Tempo«** klicken und den angezeigten Schieberegler nach rechts/links bewegen.



ERGEBNIS

Im Modus »Tempo folgen« wird das Tempo für die Wiedergabe und Aufnahme durch Tempomarkierungen im Projekt festgelegt.

Im Modus »Festes Tempo« gibt es ein einziges festes Tempo für die Wiedergabe und Aufnahme, das durch den Metronomwert für **Modus »Festes Tempo«** festgelegt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295

[Tempospur](#) auf Seite 532

[Tempo-Editor](#) auf Seite 708

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 271

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 540


[Transport-Fenster](#) auf Seite 552



VST-PlugIns erlauben/blockieren

Sie können einzelne VST2-Instrumenten-PlugIns erlauben, die Sie in Dorico Elements verwenden möchten, und andere PlugIns blockieren, die in Dorico Elements nicht genutzt werden sollen. Erlaubte PlugIns sind danach in allen Projekten verfügbar.

Dorico Elements blockiert automatisch PlugIns, die abstürzen, und PlugIns, die Steinberg noch nicht für die Verwendung mit Dorico Elements freigegeben hat. Nur Kontakt und NotePerformer sind standardmäßig erlaubt.

VORGEHENSWEISE

- Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
- Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **VST-PlugIns**.
- Erlauben Sie im Unterabschnitt **Erlaubte VST2-PlugIns** die gewünschten PlugIns auf eine der folgenden Arten:
 - Um einzelne blockierte PlugIns zu erlauben, wählen Sie sie in der Liste **Blockierte PlugIns** aus und klicken Sie auf **Ausgewählte PlugIns erlauben**  in der Aktionsleiste.
 - Um alle blockierten PlugIns zu erlauben, klicken Sie auf **Alle erlauben** in der Aktionsleiste der Liste **Blockierte PlugIns**.

- Um ein PlugIn zu erlauben, das nicht in der Liste **Blockierte PlugIns** enthalten ist, klicken Sie auf **PlugIn-Namen hinzufügen**  in der Aktionsleiste der Liste **Erlaubte PlugIns** und geben Sie dann den Namen des PlugIns in den neuen Listeneintrag ein.
4. Blockieren Sie PlugIns auf eine der folgenden Arten:
 - Um einzelne erlaubte PlugIns zu blockieren, wählen Sie sie in der Liste **Erlaubte PlugIns** aus und klicken Sie auf **Ausgewählte PlugIns blockieren**  in der Aktionsleiste.
 - Um alle erlaubten PlugIns zu blockieren, klicken Sie auf **Alle blockieren** in der Aktionsleiste der Liste **Erlaubte PlugIns**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
 6. Beenden Sie Dorico Elements.
-

ERGEBNIS

Beim nächsten Öffnen von Dorico Elements stehen die erlaubten VST-PlugIns zur Nutzung im Programm zur Verfügung.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Spur-Inspector](#) auf Seite 524

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 540

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 555


Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren

Standardmäßig nutzen alle Stimmen, die zu einem einzelnen Instrument gehören, für die Wiedergabe denselben Endpunkt. Dies gilt auch für Divisi-Notenzeilen. Sie können jedoch für einzelne Instrumente die unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren, um zum Beispiel die unterschiedlichen Spielanweisungen für ein Streicher-Divisi, in dem einige Teile *Pizzicato* und andere *Arco* sind, bei der Wiedergabe zu hören.

HINWEIS

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe nicht für Perkussionsinstrumente und Perkussions-Kits aktivieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus in der Spur-Übersicht die Instrumentenspur aus, für die Sie die unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren möchten.
 2. Klicken Sie im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors auf **Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren** .
-

ERGEBNIS

Die unabhängige Stimmwiedergabe wird für das ausgewählte Instrument aktiviert. Jede Stimme, die zu dem Instrument gehört, wird als separate Stimmspur unter der Instrumentenspur angezeigt.

Dorico Elements lädt gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch genug zusätzliche Kanäle (und bei Bedarf zusätzliche PlugIn-Instanzen) für alle Stimmen, die projektweit zu dem jeweiligen Instrument gehören. Stimmen werden gemäß ihrer Stimmenreihenfolge automatisch Endpunkten zugewiesen.

HINWEIS

Wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, können Sie nur das Routing und die Effekte von jeder Stimmspur ändern.

WEITERE SCHRITTE

Sie können das Routing und die Effekte von jeder Stimmspur ändern, auch für jede Partie unabhängig, zum Beispiel wenn einige Stimmen in einigen Partien einen Soloklang anstelle eines Ensembleklangs erfordern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522

[Spur-Inspector](#) auf Seite 524

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 555

[Endpunkte](#) auf Seite 563

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 531

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 695

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 702

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 691

[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 569

Unabhängige Stimmwiedergabe deaktivieren


Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumentenspuren deaktivieren und sie wieder auf die Nutzung eines einzelnen Endpunkts für alle Stimmen zurücksetzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus in der Spur-Übersicht die Instrumentenspur aus, für die Sie die unabhängige Stimmwiedergabe deaktivieren möchten.

HINWEIS

Sie müssen dazu die Instrumentenspur auswählen, keine ihrer Stimmspuren.

2. Klicken Sie im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors auf **Unabhängige Stimmwiedergabe deaktivieren** .
-

ERGEBNIS





Die unabhängige Stimmwiedergabe wird für das ausgewählte Instrument deaktiviert. Seine Stimmspuren werden nicht mehr in der Spur-Übersicht angezeigt und alle Stimmen, die zu dem Instrument gehören, nutzen wieder einen einzelnen Endpunkt für die Wiedergabe.

Spuren stummschalten/Solo schalten

Sie können einzelne Spuren, Instrumente und Stimmen, die zu Instrumenten mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe gehören, stummschalten/Solo schalten. Dies kann nützlich sein, wenn Sie möchten, dass nur bestimmte Instrumente wiedergegeben werden, während Sie an einem bestimmten Abschnitt eines Projekts arbeiten.

VORGEHENSWEISE

1. Sie können Spuren auf eine der folgenden Arten stummschalten:

- Klicken Sie im Mixer für die gewünschten Kanäle auf **Stumm** .
 - Klicken Sie im Wiedergabe-Modus für die jeweiligen Spuren in der Spur-Übersicht auf **Stumm** .
2. Sie können Spuren auf eine der folgenden Arten Solo schalten:
- Klicken Sie im Mixer für die gewünschten Kanäle auf **Solo** .
 - Klicken Sie im Wiedergabe-Modus für die jeweiligen Spuren in der Spur-Übersicht auf **Solo** .
 - Um ausgewählte Instrumente Solo zu schalten und andere Instrumente stummschalten, wählen Sie mindestens eine Note von jedem Instrument aus, das Sie Solo schalten möchten, und drücken Sie dann **Alt/Opt-Taste-S** oder wählen Sie **Wiedergabe > Ausgewählte Instrumente soloschalten**.
-

ERGEBNIS

Die jeweiligen Spuren werden stummgeschaltet/Solo geschaltet. Dies wirkt sich auf die Wiedergabe aus, bis Sie ändern, welche Spuren stummgeschaltet/Solo geschaltet werden, so dass Sie nicht jedes Mal von Neuem die Spuren auswählen müssen, die Sie hören möchten.

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 vorübergehend nur bestimmte Spuren/Notenzeilen wiedergeben, indem Sie Noten/Objekte in jeder Spur/Notenzeile auswählen, die Sie hören möchten, und dann die Wiedergabe starten.
-

BEISPIEL



Stummschaltung, wenn aktiviert



Solo, wenn aktiviert

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522


[Mixer](#) auf Seite 720


[Noten wiedergeben](#) auf Seite 540

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.

VORGEHENSWEISE

- Die Stummschaltung/Solo-Schaltung für Instrumente kann auf folgende Arten deaktiviert werden:
 - Um alle Stummschaltungen für Instrumente zu deaktivieren, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-U** oder klicken Sie auf **Alle Stummschalten-Schalter deaktivieren**  im Mixer.

- Um alle Solo-Schaltungen für Instrumente zu deaktivieren, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-S** oder klicken Sie auf **Alle Solo-Schalter deaktivieren**  im Mixer.
-


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.

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 Dynamikanweisungen nur mit einem einzelnen Lautstärkeniveau oder ohne Tempoänderungen durch bestimmte Tempomarkierungen wiederzugeben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Elemente aus, die Sie stummschalten möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiedergabe unterdrücken** in der **Allgemein**-Gruppe.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
[Tempomodus ändern](#) auf Seite 541

Farben für stummgeschaltete Noten/Objekte anzeigen/ausblenden

Sie können Farben für einzelne Noten/Objekte anzeigen oder ausblenden, deren Wiedergabe Sie unterdrückt haben, wodurch sie in Grau angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Unterdrückte Wiedergabe**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für Noten und Pausen anzeigen](#) auf Seite 1020
[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1232
[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1403

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 verwenden, ohne dass sich dies auf die einwandfreie Wiedergabe auswirkt.

Standardmäßig gibt Dorico Elements Abschnitte zwischen Wiederholungs-Taktstrichen zweimal wieder und berücksichtigt Wiederholungen bei der Wiedergabe, ausgenommen nach Wiederholungssprüngen wie zum Beispiel *D.S. al Coda*.

Während der Wiedergabe geben die Takte/Zählzeiten und Zeitanzeigen im Mini-Transport und **Transport**-Fenster die Position der Abspielmarke in Wiederholungsabschnitten wieder.

Dynamikanweisungen und Tempomarkierungen werden bei Wiederholungen berücksichtigt. Wiederholungen sind auch in Audio- und MIDI-Exporten enthalten.

HINWEIS

Wenn Wiederholungsstrukturen nicht abgeschlossen sind und unendlich wiedergegeben würden, schließt Dorico Elements Wiederholungen automatisch von der Wiedergabe aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transport-Fenster](#) auf Seite 552

[Mini-Transport](#) auf Seite 34

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1187

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1193

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 793

[Tremolos](#) auf Seite 1359

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1215

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1201


Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen

Standardmäßig werden in Dorico Elements alle Durchläufe in allen Arten von Wiederholungsstrukturen wiedergegeben. Sie können Wiederholungen, die durch Wiederholungsmarker, Wiederholungsenden und Wiederholungs-Taktstriche gekennzeichnet sind, nach einzelnen Wiederholungssprüngen manuell in die Wiedergabe einschließen bzw. aus ihr ausschließen.

HINWEIS

Sie können Wiederholungen nur nach Wiederholungssprüngen wie *D.C. al Fine* oder *D.S. al Coda* einschließen/ausnehmen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungssprünge aus, nach denen Sie Wiederholungen bezüglich der Wiedergabe einbeziehen/ausnehmen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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.

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktenden mit Wiederholungszeichen, bei denen Sie die Anzahl der Durchläufe ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

Wenn Wiederholungen in der Wiedergabe eingeschlossen sind, wird die Wiederholungsanzahl automatisch an Systemobjektpositionen für Taktenden mit Wiederholungszeichen angezeigt, für die drei oder mehr Durchläufe festgelegt sind.

BEISPIEL



Letzter Takt mit Wiederholungszeichen mit den standardmäßigen zwei Durchläufen



Letzter Takt mit Wiederholungszeichen mit vier Durchläufen und angezeigter Wiederholungsanzahl

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1198

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 793

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen](#) auf Seite 547

[Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern](#) auf Seite 1187
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

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 nur für bestimmte Abschnitte und einzelne Instrumente aktivieren. Sie können entweder Achtelnoten oder Sechzehntelnoten mit Swing-Feeling wiedergeben.

Basierend auf wissenschaftlichen Untersuchungen zur Wiedergabe von Swing durch Musizierende 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Swing-Wiedergabe aktivieren](#) auf Seite 550

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 Zählzeiteinheiten dauert und die zweite eine.



Swing-Verhältnis 1:1



Swing-Verhältnis 5:1

Die folgenden rhythmischen Feelings und Swing-Verhältnisse sind standardmäßig in Dorico Elements enthalten:

2:1 Swing Sechzehntel (fest)

Verlängert die erste Note in einem Paar von Sechzehntelnoten 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.

2:1 Swing Achtel (fest)

Verlängert die erste Note in einem Paar von Achtelnoten 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 Sechzehntel (fest)

Verlängert die erste Note in einem Paar von Sechzehntelnoten um das Dreifache gegenüber der zweiten, was ein punktiertes Sechzehntel-Zweiunddreißigstel-Verhältnis erzeugt. Dieses Verhältnis wird standardmäßig unabhängig vom Tempo beibehalten.

3:1 Swing Achtel (fest)

Verlängert die erste Note in einem Paar von Achtelnoten um das Dreifache gegenüber der zweiten, was ein punktiertes Achtel-Sechzehntel-Verhältnis erzeugt. Dieses Verhältnis wird standardmäßig unabhängig vom Tempo beibehalten.

Starker Swing Sechzehntel

Erzeugt ein tempoabhängiges Sechzehntelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 3:1 bei niedrigen Tempi und 1,5:1 bei hohen Tempi.

Starker Swing Achtel

Erzeugt ein tempoabhängiges Achtelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 3:1 bei niedrigen Tempi und 1,5:1 bei hohen Tempi.

Leichter Swing Sechzehntel

Erzeugt ein tempoabhängiges Sechzehntelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 1,5:1 bei niedrigen Tempi und 1:1 bei hohen Tempi.

Leichter Swing Achtel

Erzeugt ein tempoabhängiges Achtelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 1,5:1 bei niedrigen Tempi und 1:1 bei hohen Tempi.

Mittelstarker Swing Sechzehntel

Erzeugt ein tempoabhängiges Sechzehntelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 2:1 bei niedrigen Tempi und 1,5:1 bei hohen Tempi.

Mittelstarker Swing Achtel

Erzeugt ein tempoabhängiges Achtelnoten-Swing-Verhältnis zwischen 2:1 bei niedrigen Tempi und 1,5:1 bei hohen Tempi.

Gerade (kein Swing)

Erzeugt keinen Swing, das heißt, regelmäßige Achtelnoten im Verhältnis 1:1 bei allen Tempi.

Sie können das für bestimmte Abschnitte und einzelne Spieler verwendete Swing-Verhältnis ändern.

Swing-Wiedergabe aktivieren

Sie können die Swing-Wiedergabe für bestimmte Abschnitte in Ihrem Projekt und für einzelne Instrumente unabhängig voneinander aktivieren, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass nur die

Trompete für einen zwölftaktigen Abschnitt swingt, oder wenn Sie die Swing-Wiedergabe nur für eine Partie aktivieren möchten.

VORGEHENSWEISE



1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Objekte aus:

- Wenn Sie die Swing-Wiedergabe ab einer bestimmten rhythmischen Position aktivieren möchten, wählen Sie ein einzelnes Element am Anfang des Takts aus, in dem die Swing-Wiedergabe/ein anderes rhythmisches Feeling einsetzen soll.
- Wenn Sie die Swing-Wiedergabe innerhalb eines Abschnitts aktivieren und dann zur geraden Wiedergabe zurückkehren möchten, wählen Sie mehrere Elemente aus, die den Zeitraum abstecken, in dem Sie Swing-Wiedergabe/ein anderes rhythmisches Feeling möchten.

HINWEIS

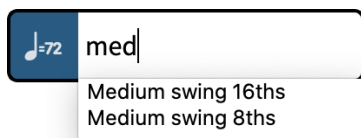
- Wenn Sie die Swing-Wiedergabe für ein einzelnes Instrument aktivieren möchten, wählen Sie Objekte aus, die nur zu diesem Instrument gehören.
 - Wenn Sie ein Element in der Mitte eines Taktes auswählen, wird die Änderung des rhythmischen Feelings erst ab Beginn des nächsten Taktes wirksam.
-

2. Öffnen Sie das Tempo-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-T**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Tempo** .

3. Machen Sie im Einblendfeld die entsprechende Eingabe für das gewünschte rhythmische Feeling.

Wenn Sie anfangen, ein rhythmisches Feeling in das Tempo-Einblendfeld einzugeben, wird ein Menü mit gültigen rhythmischen Feelings angezeigt, die die von Ihnen eingegebenen Buchstaben/Wörter enthalten. Sie können daraus eine Auswahl treffen.



HINWEIS

Wenn Sie nicht den Namen eines in Ihrem Projekt vorhandenen rhythmischen Feelings eingeben, wird Ihr Text im Einblendfeld als Tempomarkierung eingegeben und aktiviert nicht die Swing-Wiedergabe.

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/Opt-Taste-Eingabetaste**, um Änderungen an einem rhythmischen Feeling nur für das ausgewählte Instrument einzugeben.
-

ERGEBNIS

Das für die Swing-Wiedergabe verwendete rhythmische Feeling ändert sich ab Beginn des Takts mit dem frühesten ausgewählten Element oder ab Beginn des nächsten Taktes, wenn Sie ein Element in der Mitte eines Taktes ausgewählt haben.

Wenn Sie mehrere Elemente ausgewählt haben, wird das rhythmische Feeling automatisch an der Position des letzten ausgewählten Elements zurückgesetzt.

Wenn Sie **Alt/Opt-Taste-Eingabetaste** gedrückt haben, gelten die Änderungen des rhythmischen Feelings nur für das Instrument, in dessen Notenzeile Sie ein Objekt oder mehrere Objekte ausgewählt haben. Rhythmische Feelings, die zu einzelnen Instrumenten hinzugefügt werden, gelten für alle Notenzeilen, die zu diesen Instrumenten gehören.

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 einzelne Instrumente beziehen, wird er direkt über deren oberster Notenzeile angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 300

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 458

Änderungen an rhythmischen Feelings löschen

Sie können Änderungen an aktivierten rhythmischen Feelings löschen, die Sie für bestimmte Abschnitte oder nur 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 **Rücktaste oder Entf-Taste**.

ERGEBNIS

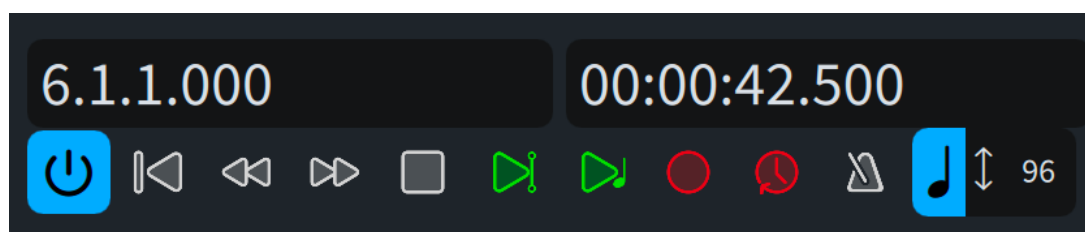
Die rhythmischen Änderungen werden gelöscht. Die Wiedergabe der jeweiligen Notenzeilen wird bis zum nächsten Hinweis auf rhythmische Änderungen, falls vorhanden, auf die standardmäßige Nicht-Swing-Wiedergabe zurückgesetzt.

Transport-Fenster

Das **Transport**-Fenster enthält Wiedergabe- und MIDI-Aufnahmefunktionen wie Rücklauf und schneller Vorlauf. Es enthält zusätzliche Wiedergabefunktionen und präzisere Versionen der in der Werkzeugzeile verfügbaren Wiedergabefunktionen.

Sie können das **Transport**-Fenster auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:

- Drücken Sie **F2**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Transportleiste anzeigen** .



Das **Transport**-Fenster umfasst die folgenden Informationen und Bereiche:

Takt-/Zählzeitanzeige

6.1.1.000

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.

Zeitanzeige

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

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

00:00:42.500

Zeitanzeige mit Anzeige der abgelaufenen
Zeit

00:00:42:12

Zeitanzeige mit Anzeige des Timecode

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

Projekt aktivieren



Aktiviert/Deaktiviert die Wiedergabe im Projekt. Wenn die Wiedergabe deaktiviert ist, sind Transport- und Wiedergabefunktionen nicht verfügbar.

Rücklauf zum Anfang der Partie



Setzt die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurück.

Rücklauf



Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note zurück.

Vorlauf



Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note vorwärts.

Stopp



Beendet die Wiedergabe.

Ab Abspielmarke wiedergeben



Startet die Wiedergabe ab der Position der Abspielmarke.

Ab Auswahl wiedergeben



Startet die Wiedergabe ab dem ersten ausgewählten Element im Notenbereich.
Wenn Sie Elemente auf mehreren Notenzeilen oder mehrere Elemente in einer einzelnen Notenzeile auswählen, werden nur die gewählten Notenzeilen wiedergegeben.

Aufnehmen

Startet/Beendet die MIDI-Aufnahme.



Aufnehmen außerhalb der MIDI-Aufnahme **Aufnehmen** während der MIDI-Aufnahme

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.

Klick

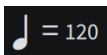


Spielt/Deaktiviert den Klick des Metronoms während der Wiedergabe und Aufnahme.

Tempomodus

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

- Sie können den Tempomodus ändern, indem Sie auf die Zählzeiteinheit klicken.
- Sie können den im Modus »Festes Tempo« verwendeten Metronomangabe-Wert ändern, indem Sie auf die Zahl klicken, um einen Schieberegler anzuzeigen, und diesen dann nach rechts/links verschieben.



Modus »Festes Tempo«



Modus »Tempo folgen«

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

[Mini-Transport](#) auf Seite 34

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 540

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 541

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 271

[Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 533

[Timecodes](#) auf Seite 1183

Inhalt der Transportanzeige ändern

Sie können sowohl für den Mini-Transport in der Werkzeugzeile als auch für das **Transport-**Fenster auswählen, ob Sie den Timecode, die gesamte verstrichene Zeit und/oder die derzeitige rhythmische Position der Abspielmarke (in Takten, Zählzeiten und Ticks ausgedrückt) anzeigen möchten.

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

[Timecodes](#) auf Seite 1183

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Wiedergabevorlagen

Dorico Elements nutzt Wiedergabevorlagen, um den Instrumenten in Ihrem Projekt Sounds aus VST-Instrumenten und MIDI-Geräten zuzuordnen.

Wiedergabevorlagen kombinieren die folgenden Informationen, um eine einwandfreie Wiedergabe zu ermöglichen:

- Die Instrumenten-Sounds, Artikulationen und Wiedergabe-Anweisungen, die von PlugIns wie VST-Instrumenten bereitgestellt werden
- Die Expression-/Percussion-Maps, die zum Erzeugen dieser Klänge erforderlich sind
- Die Endpunktkonfigurationen, die für jedes Instrument erforderlich sind

Wenn Sie Instrumente zu Spielern in einem Projekt hinzufügen, lädt Dorico Elements gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch PlugIns für diese Instrumente und richtet die benötigten Expression-Maps und Percussion-Maps ein. Außerdem lädt Dorico Elements automatisch eine ausreichende Anzahl von PlugIn-Instanzen, da viele PlugIns nur eine begrenzte Anzahl von Sounds pro Instanz laden können.

Sie können Wiedergabevorlagen umgehen und Ihre eigenen manuellen Änderungen an den Sounds vornehmen, die von Instrumenten in Ihrem Projekt verwendet werden, indem Sie zum Beispiel die Expression-Maps ändern, die Endpunkten zugeordnet sind. Danach können Sie die Änderungen als benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern und diese in Ihre eigenen benutzerdefinierten Wiedergabevorlagen übernehmen.

Außerdem können Sie benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen exportieren, um sie zum Beispiel mit anderen Benutzern zu teilen. Wiedergabevorlagen werden als `.dorico_pt`-Dateien gespeichert.

HINWEIS

- Wiedergabevorlagen sind in allen Projekten verfügbar, die Sie auf Ihrem Computer öffnen oder erstellen. Daher wirken sich Änderungen, die Sie an Wiedergabevorlagen vornehmen, auf alle Projekte aus, die die jeweiligen Vorlagen nutzen.
- Dorico Elements lädt automatisch Sounds für neue Instrumente, die Sie zum Projekt hinzufügen, und nutzt dafür die in Ihrer aktuellen Wiedergabevorlage enthaltenen Sounds. Daher empfehlen wir Ihnen, immer eine der vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen am unteren Ende der Liste mit Ihren benutzerdefinierten Wiedergabevorlagen zu behalten, die Sie als Ausweichlösung nutzen können. So stellen Sie sicher, dass allen Instrumenten Sounds zugewiesen werden.
- Änderungen, die Sie in PlugIns vornehmen, werden zusammen mit dem Projekt gespeichert, aber nicht an Dorico Elements weitergegeben. Dies kann dazu führen, dass unerwartete tiefe Noten wiedergegeben werden, da Dorico Elements nach wie vor die Expression- und Percussion-Maps für die ursprünglichen Sounds verwendet. Wenn Sie Änderungen in PlugIns vornehmen, müssen Sie den entsprechenden Endpunkten die richtigen Expression- und Percussion-Maps manuell zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 558
- [Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 560
- [Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 561
- [Wiedergabevorlagen exportieren](#) auf Seite 563
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564
- [Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 570
- [Endpunkte](#) auf Seite 563
- [Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 566
- [Endpunktkonfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 568
- [VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 542

Wiedergabevorlage anwenden (Dialog)

Im Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** können Sie die Wiedergabevorlage ändern, die auf das aktuelle Projekt angewandt wird, und Wiedergabevorlagen importieren/exportieren. Außerdem gibt er Ihnen Zugriff auf den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten**.

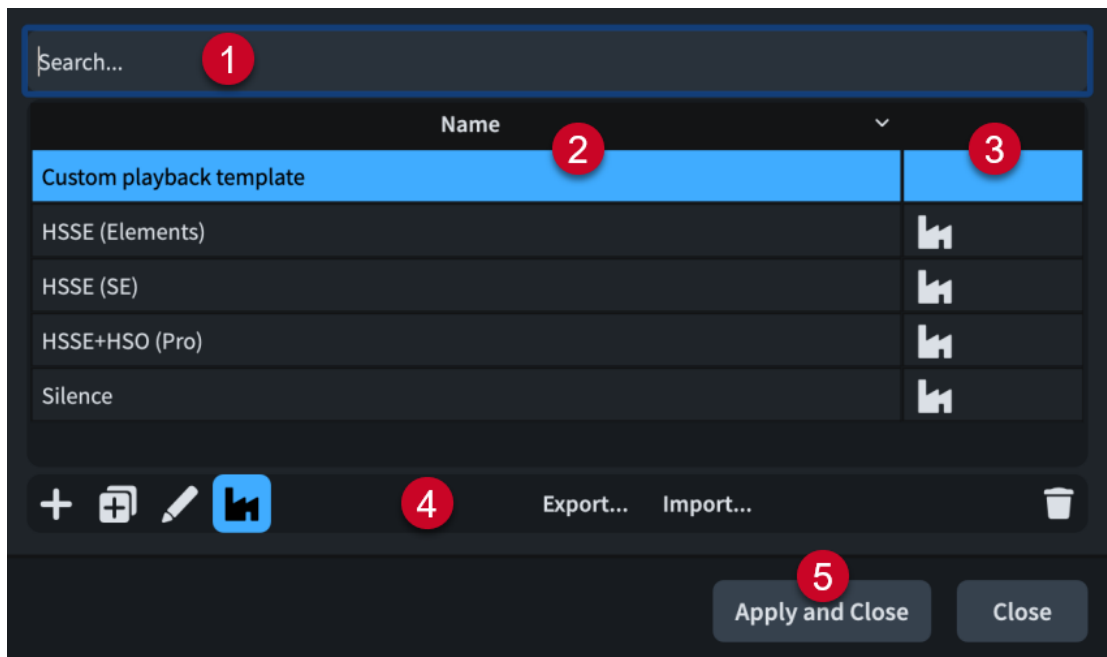
- Sie können den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** öffnen, indem Sie **Wiedergabe** > **Wiedergabevorlage anwenden** öffnen.

Im Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** werden alle Wiedergabevorlagen, die auf Ihrem Computer zur Verfügung stehen, in einer Tabelle angezeigt. Dorico Elements bietet die folgenden vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen:

- **HSSE (Elements)**: Für die Nutzung mit HALion Sonic SE ausgelegt.
- **HSSE+HSO (Pro)**: Für die Nutzung mit HALion Sonic SE und HALion Symphonic Orchestra ausgelegt.
- **Silence**: Verhindert, dass Dorico Elements Sounds lädt.

TIPP

- Durch Auswahl der **Silence**-Vorlage werden Dorico Elements-Projektdateien deutlich kleiner, was zum Beispiel nützlich ist, wenn Sie sie elektronisch versenden möchten.
- Wenn Sie eine separate Lizenz für HALion Symphonic Orchestra besitzen, empfiehlt sich die Nutzung von **HSSE+HSO (Pro)**, da Dorico Elements nur HALion Sonic SE enthält.



Der Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** besteht aus den folgenden Elementen:

1 Suchen-Feld

Ermöglicht es Ihnen, Wiedergabevorlagen in der Liste entsprechend Ihrer Eingabe zu filtern.

2 Name-Spalte




Enthält eine Liste der Wiedergabevorlagen, die auf Ihrem Computer zur Verfügung stehen. Sie können auf die Spaltenüberschrift klicken, um die Sortierreihenfolge zu ändern.

3 Factory-Spalte

Enthält das Fabriksymbol, wenn die Wiedergabevorlage in der entsprechenden Zeile eine vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage ist. Sie können auf die Spaltenüberschrift klicken, um die Sortierreihenfolge zu ändern.


4 Aktionsleiste


Enthält die folgenden Optionen für Wiedergabevorlagen:

- **Wiedergabevorlage hinzufügen** : Öffnet den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** und ermöglicht es Ihnen, eine neue Wiedergabevorlage zu erstellen.
- **Wiedergabevorlage duplizieren** : Öffnet den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** und ermöglicht es Ihnen, durch Duplizieren und Bearbeiten der ausgewählten Wiedergabevorlage eine neue Wiedergabevorlage zu erstellen.
- **Wiedergabevorlage bearbeiten** : Öffnet den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** und ermöglicht es Ihnen, die ausgewählte Wiedergabevorlage zu bearbeiten.

HINWEIS

Sie können vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen nicht bearbeiten.

- **Vorinstallierte anzeigen** : Hiermit können Sie vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen in der Tabelle ausblenden/anzeigen.
- **Exportieren**: Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie den Speicherort zum Exportieren der aktuell ausgewählten Wiedergabevorlagen als `.dorico_pt`-Dateien wählen können. Nach dem Exportieren können Sie die `.dorico_pt`-Dateien auf anderen Computern in Dorico Elements importieren und mit anderen Benutzern teilen.

- **Importieren:** Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.dorico_pt`-Dateien auswählen können, die Sie als Wiedergabevorlagen importieren möchten.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählten Wiedergabevorlagen.

HINWEIS

Sie können vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen nicht löschen.

5 Anwenden und schließen

Wendet die ausgewählte Wiedergabevorlage auf das Projekt an und schließt den Dialog.




WEITERFÜHRENDE LINKS

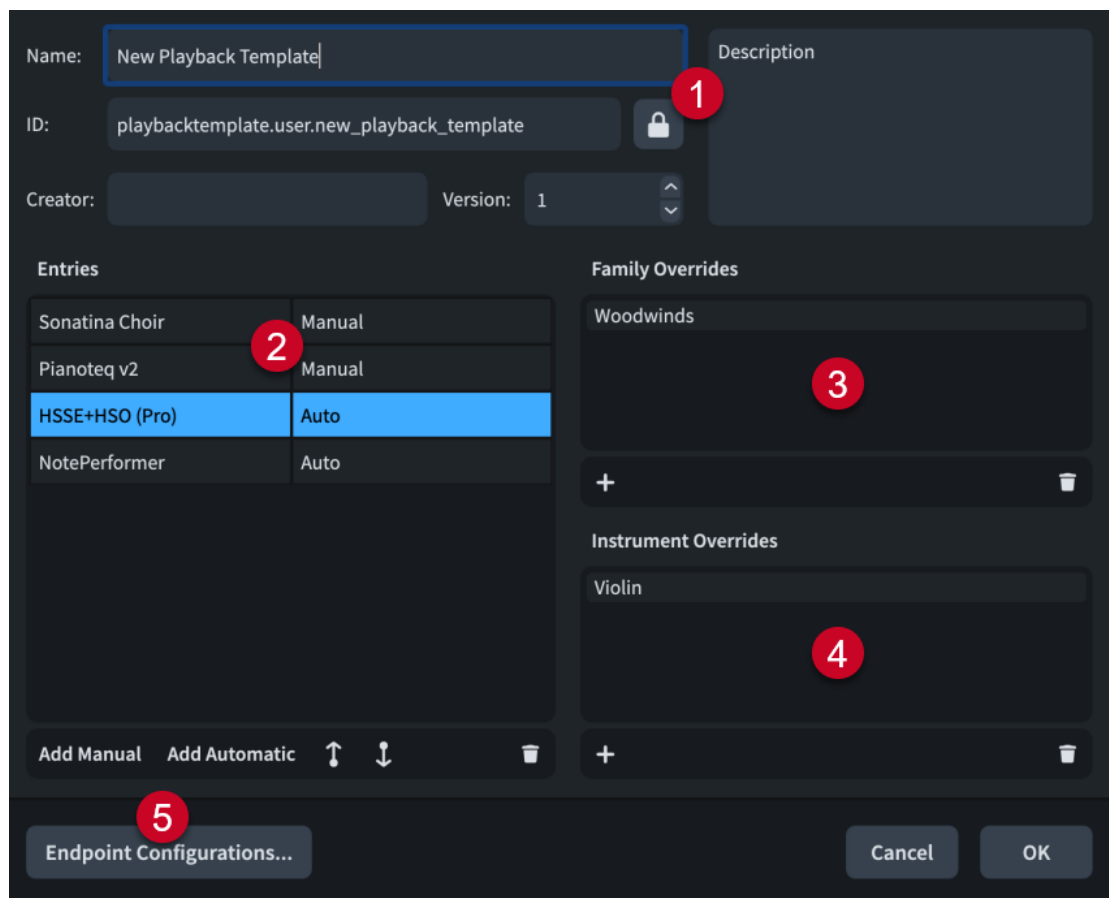
[Endpunktconfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 568

Wiedergabevorlage bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** können Sie neue benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen und vorhandene bearbeiten. Sie können eine beliebige Kombination aus benutzerdefinierten Endpunktconfigurationen und Wiedergabevorlagen nutzen und die Reihenfolge festlegen, in der sie verwendet werden sollen.

Wiedergabevorlagen sind in allen Projekten verfügbar, die Sie auf Ihrem Computer öffnen oder erstellen.

- Sie können den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** aus dem Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** heraus öffnen, indem Sie auf **Wiedergabevorlage hinzufügen** , **Wiedergabevorlage duplizieren**  oder **Wiedergabevorlage bearbeiten**  klicken.



Der Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

1 Wiedergabevorlagen-Daten

Hier können Sie die folgenden Erkennungsinformationen für die ausgewählte benutzerdefinierte Wiedergabevorlage festlegen:

- **Name:** Hier können Sie den Namen der Wiedergabevorlage festlegen, der im Programm angezeigt wird, zum Beispiel im Dialog **Wiedergabevorlage anwenden**.
- **ID:** Hier können Sie die eindeutige Kennung der Wiedergabevorlage festlegen. Dorico Elements füllt das **ID**-Feld automatisch mit den Informationen, die Sie im **Name**-Feld eingeben.
- **Erstellt von:** Hier können Sie den Namen der erstellenden Person eingeben, wenn Sie Ihre Wiedergabevorlage mit anderen Benutzern teilen.
- **Version:** Hier können Sie die Version der Wiedergabevorlage angeben, so dass die neueste Version immer erkennbar ist. Sie können zum Beispiel die **Version**-Nummer jedes Mal erhöhen, wenn Sie Änderungen an der Wiedergabevorlage vornehmen.
- **Beschreibung:** Hier können Sie andere Informationen über die Wiedergabevorlage hinzufügen.

HINWEIS

Alle Felder im Wiedergabevorlagen-Datenbereich außer **Name** sind durch den Schalter **Info sperren** gesperrt. Sie müssen auf diesen Schalter klicken, um die Daten in diesen Feldern zu ändern.

2 Einträge



Enthält eine Tabelle mit allen benutzerdefinierten Endpunktconfigurationen und vorhandenen Wiedergabevorlagen, die von der ausgewählten Wiedergabevorlage genutzt werden. Einträge sind nach Priorität aufgelistet, d. h. Dorico Elements weist zuerst Sounds aus dem obersten Eintrag zu. Wir empfehlen Ihnen, immer eine der vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen am unteren Ende der Liste zu behalten, die Sie als Ausweichlösung nutzen können. So stellen Sie sicher, dass allen Instrumenten Sounds zugewiesen werden.

In den meisten Fällen reicht es aus, Einträge in der Reihenfolge Ihrer Wahl im **Einträge**-Bereich aufzulisten, um die gewünschte Wiedergabe zu erzielen. Wenn jedoch mehrere Einträge in Ihrer benutzerdefinierten Wiedergabevorlage Sounds für dasselbe Instrument bereitstellen, müssen Sie Sonderregeln für Instrumentenfamilien und/oder einzelne Instrumente festlegen, zum Beispiel wenn Sie Holzbläser-Sounds aus dem ersten Eintrag und alle anderen Sounds aus dem zweiten Eintrag verwenden möchten.

In der Spalte auf der rechten Seite ist der Typ des Eintrags in der jeweiligen Zeile angegeben.

- **Manuell:** Einträge, die Sounds nicht automatisch laden können, einschließlich benutzerdefinierter Endpunktconfigurationen
- **Auto:** Einträge, die Sounds automatisch laden können, d. h. vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen



Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Manuell hinzufügen:** Hiermit können Sie einen manuellen Eintrag zu der Wiedergabevorlage hinzuzufügen.
- **Automatisch hinzufügen:** Hiermit können Sie einen automatischen Eintrag zu der Wiedergabevorlage hinzuzufügen.
- **Nach oben** : Verschiebt den ausgewählten Eintrag in der Liste nach oben.
- **Nach unten** : Verschiebt den ausgewählten Eintrag in der Liste nach unten.

- **Löschen** : Entfernt den ausgewählten Eintrag aus der Wiedergabevorlage.

3 Familien-Abweichungen



Enthält eine Liste mit Abweichungen für Instrumentenfamilien, die auf den ausgewählten Eintrag angewandt werden, und ermöglicht es Ihnen, Abweichungen hinzuzufügen/zu entfernen. Mit Hilfe von Familien-Abweichungen können Sie die gewünschten Instrumentenfamilien-Sounds festlegen, zum Beispiel wenn Sie nur die Holzbläser-Sounds aus einem Eintrag verwenden möchten, der auch Blechbläser- und Streicher-Sounds enthält. Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Instrumentenfamilie hinzufügen** : Hiermit können Sie eine Instrumentenfamilie auswählen, die als Abweichung für den ausgewählten Eintrag verwendet werden soll.
- **Instrumentenfamilie löschen** : Entfernt die ausgewählte Familien-Abweichung aus dem ausgewählten Eintrag.

4 Instrumenten-Abweichungen

Enthält eine Liste mit Abweichungen für einzelne Instrumente, die auf den ausgewählten Eintrag angewandt werden, und ermöglicht es Ihnen, Abweichungen hinzuzufügen/zu entfernen. Mit Hilfe von Instrumenten-Abweichungen können Sie einzelne Instrumenten-Sounds festlegen, zum Beispiel wenn Sie nur den Solovioline-Sound aus einem Eintrag verwenden möchten, der auch Streicherensemble-Sounds enthält.

Die Aktionsleiste am unteren Rand des Abschnitts enthält die folgenden Optionen:

- **Instrument hinzufügen** : Hiermit können Sie ein Instrument auswählen, das als Abweichung für den ausgewählten Eintrag verwendet werden soll.
- **Instrument löschen** : Entfernt die ausgewählte Instrumenten-Abweichung aus dem ausgewählten Eintrag.

5 Endpunktkonfigurationen

Öffnet den Dialog **Endpunktkonfigurationen bearbeiten**, in dem Sie benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen umbenennen und löschen und die darin enthaltenen PlugIns und Spieler anzeigen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Endpunkte](#) auf Seite 563

[Endpunktkonfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 568

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 566

Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen

Sie können die auf das aktuelle Projekt angewandte Wiedergabevorlage ändern, zum Beispiel, wenn Sie eine andere Soundbibliothek für die Wiedergabe verwenden möchten. Durch erneute Auswahl von Wiedergabevorlagen werden sie auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe** > **Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
 2. Wählen Sie die Wiedergabevorlage aus, die Sie verwenden möchten.
 3. Klicken Sie auf **Anwenden und Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die dem aktuellen Projekt zugeordnete Wiedergabevorlage wird geändert. Wenn Sie die bereits verwendete Wiedergabevorlage erneut ausgewählt haben, wird die Wiedergabevorlage zurückgesetzt.

Sounds werden in ihrer Partitur-Reihenfolge in die PlugIn-Instanzen geladen.

TIPP

- Auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welche Standardwiedergabevorlage für alle zukünftigen Projekte verwendet werden soll.
- Außerdem können Sie Sounds nur für Instrumente ohne zugewiesene Sounds laden, indem Sie **Wiedergabe > Klänge für nicht zugewiesene Instrumente laden** wählen.




WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen





Sie können benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen, die Kombinationen aus vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen, benutzerdefinierten Endpunktconfigurationen und anderen nicht vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen (die Sounds nicht automatisch laden können) enthalten können.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
2. Öffnen Sie den Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** auf eine der folgenden Arten, um eine neue Wiedergabevorlage zu erstellen:
 - Um eine leere Wiedergabevorlage zu erstellen, klicken Sie auf **Wiedergabevorlage hinzufügen**  in der Aktionsleiste.
 - Um eine Kopie einer vorhandenen Wiedergabevorlage zu erstellen, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Wiedergabevorlage duplizieren**  in der Aktionsleiste.
3. Klicken Sie im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** auf **Info sperren** , um die Datenfelder zu entsperren.
4. Geben Sie Informationen für Ihre Wiedergabevorlage in die relevanten Felder ein.
5. Fügen Sie im **Einträge**-Abschnitt die gewünschten benutzerdefinierten Endpunktconfigurationen und/oder vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen hinzu.
 - Um eine benutzerdefinierte Endpunktconfiguration oder eine nicht vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage hinzuzufügen, klicken Sie auf **Manuell hinzufügen** und wählen Sie die gewünschte Konfiguration/Vorlage im Menü aus.
 - Um eine vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage hinzuzufügen, klicken Sie auf **Automatisch hinzufügen** und wählen Sie die gewünschte Vorlage im Menü aus.

TIPP

Wir empfehlen Ihnen, immer eine der vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen am unteren Ende der Liste zu behalten, die Sie als Ausweidlösung nutzen können. So stellen Sie sicher, dass allen Instrumenten Sounds zugewiesen werden.

6. Optional: Um die Reihenfolge von Einträgen und ihre Priorisierung in der Wiedergabevorlage zu ändern, wählen Sie einen Eintrag aus und klicken Sie auf eine der folgenden Optionen in der Aktionsleiste:
 - Um den ausgewählten Eintrag nach oben zu verschieben, klicken Sie auf **Nach oben** .
 - Um den ausgewählten Eintrag nach unten zu verschieben, klicken Sie auf **Nach unten** .
7. Optional: Wiederholen Sie Schritt 6, bis sich alle Einträge in der gewünschten Reihenfolge befinden.
8. Optional: Wählen Sie einen Eintrag aus, für den Sie Abweichungen in Bezug auf die Instrumentenfamilie festlegen möchten.
9. Klicken Sie in der Aktionsleiste des Abschnitts **Familien-Abweichungen** auf **Instrumentenfamilie hinzufügen**  und wählen Sie die gewünschte Familie im Menü aus. Wenn Sie zum Beispiel nur die Holzbläser-Sounds aus einer Sound-Bibliothek verwenden möchten, in der sich auch Streicher-Sounds befinden, wählen Sie **Holzblasinstrumente**.
10. Optional: Wählen Sie einen Eintrag aus, für den Sie Abweichungen in Bezug auf das einzelne Instrument festlegen möchten.
11. Klicken Sie in der Aktionsleiste des Abschnitts **Instrumenten-Abweichungen** auf **Instrument hinzufügen**  und wählen Sie das gewünschte Instrument aus. Wenn Sie zum Beispiel nur den Klavier-Sound aus einer Sound-Bibliothek verwenden möchten, in der sich auch andere Tasteninstrumente-Sounds befinden, wählen Sie **Klavier**.
12. Optional: Wiederholen Sie Schritte 8 bis 11 mit anderen Einträgen, für die Sie Instrumentenfamilien-Abweichungen und Instrumenten-Abweichungen festlegen möchten.
13. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Ihre neue benutzerdefinierte Wiedergabevorlage wird erstellt. Sie steht im aktuellen Projekt und in allen anderen Projekten zur Verfügung, die Sie auf Ihrem Computer öffnen/erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Wiedergabevorlage anwenden \(Dialog\)](#) auf Seite 556
- [Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 558
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564
- [Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 566
- [VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 542

Wiedergabevorlagen importieren

Sie können Wiedergabevorlagen in Projekte importieren, um zum Beispiel die benutzerdefinierte Wiedergabevorlage einer anderen Person zu nutzen, mit der Sie zusammenarbeiten. Wiedergabevorlagen werden als `.dorico_pt`-Dateien gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe** > **Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
2. Klicken Sie auf **Importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
3. Suchen Sie die Wiedergabevorlagen-Datei, die Sie importieren möchten, und wählen Sie sie aus.

4. Klicken Sie auf **Öffnen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählte Wiedergabevorlage wird importiert. Danach steht sie im aktuellen Projekt und in allen Projekten, die Sie auf Ihrem Computer erstellen/öffnen, zur Verfügung.

TIPP

Sie können Wiedergabevorlagen auch importieren, indem Sie `.dorico_pt`-Dateien in ein Dorico Elements-Projektfenster ziehen.

Wiedergabevorlagen exportieren

Sie können Wiedergabevorlagen exportieren, um sie mit anderen Benutzern zu teilen oder sie auf anderen Computern zu verwenden. Standardmäßig stehen alle von Ihnen erstellten Wiedergabevorlagen in allen Projekten auf Ihrem Computer zur Verfügung.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe** > **Wiedergabevorlage**, um den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** zu öffnen.
 2. Wählen Sie die Wiedergabevorlagen aus, die Sie exportieren möchten.
 3. Klicken Sie auf **Exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 4. Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für die Wiedergabevorlage-Dateien an.
 5. Klicken Sie auf **Auswählen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Wiedergabevorlagen werden exportiert und am ausgewählten Speicherort als separate `.dorico_pt` Dateien gespeichert.

Endpunkte

Der Begriff »Endpunkt« bezeichnet die Kombination aus Ein- und Ausgängen, die dazu führt, dass für jedes Instrument der richtige Sound wiedergegeben wird.

In Dorico Elements vereint jeder Endpunkt Folgendes:

- Eine VST-Instrument- oder MIDI-Ausgabegerät-Instanz
- Einen bestimmten Kanal an diesem VST-Instrument oder MIDI-Ausgabegerät
- Das Patch oder Programm, das diesem Kanal zugewiesen ist
- Die Expression-Map und/oder Percussion-Map, die das Instrument bzw. die Instrumente beschreibt, die mit diesem Patch oder Programm gespielt werden können, sowie die bereitgestellten Wiedergabe-Anweisungen und -Artikulationen

Jedes Instrument in Ihrem Projekt ist mit einem bestimmten Endpunkt verbunden. Durch Zuweisen einer Expression-/Percussion-Map zum selben Endpunkt kann Dorico Elements von Ihnen eingegebene Spielanweisungs- und Artikulationsänderungen in die Keyswitches und Controller-Switches übersetzen, die zum Erzeugen des erforderlichen Sounds für das wiedergegebene Instrument benötigt werden.

Wenn Sie eine vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage verwenden, richtet Dorico Elements Endpunkte und Expression-/Percussion-Maps automatisch ein. Wenn Sie andere PlugIns laden

oder die Patches in HALion Sonic SE ändern möchten, können Sie dies im **Endpunkteinrichtung**-Dialog tun.

HINWEIS

Änderungen, die Sie in PlugIns vornehmen, werden nicht an Dorico Elements übermittelt. Ein Beispiel dafür ist die Änderung eines Sounds, dessen Dynamiksteuerung gemäß Expression-Map über ein Modulationsrad erfolgt, in einen Sound, der dafür stattdessen die Notenanschlagstärke nutzt. Dies kann dazu führen, dass unerwartete tiefe Noten wiedergegeben werden, da Dorico Elements nach wie vor die Expression- und Percussion-Maps für die ursprünglichen Sounds verwendet. Wenn Sie Änderungen in PlugIns vornehmen, müssen Sie den entsprechenden Endpunkten die richtigen Expression- und Percussion-Maps manuell zuweisen.

Danach können Sie Ihre Änderungen als benutzerdefinierte Endpunktconfiguration speichern, wenn Sie sie auch in anderen Projekten verwenden möchten.


WEITERFÜHRENDE LINKS

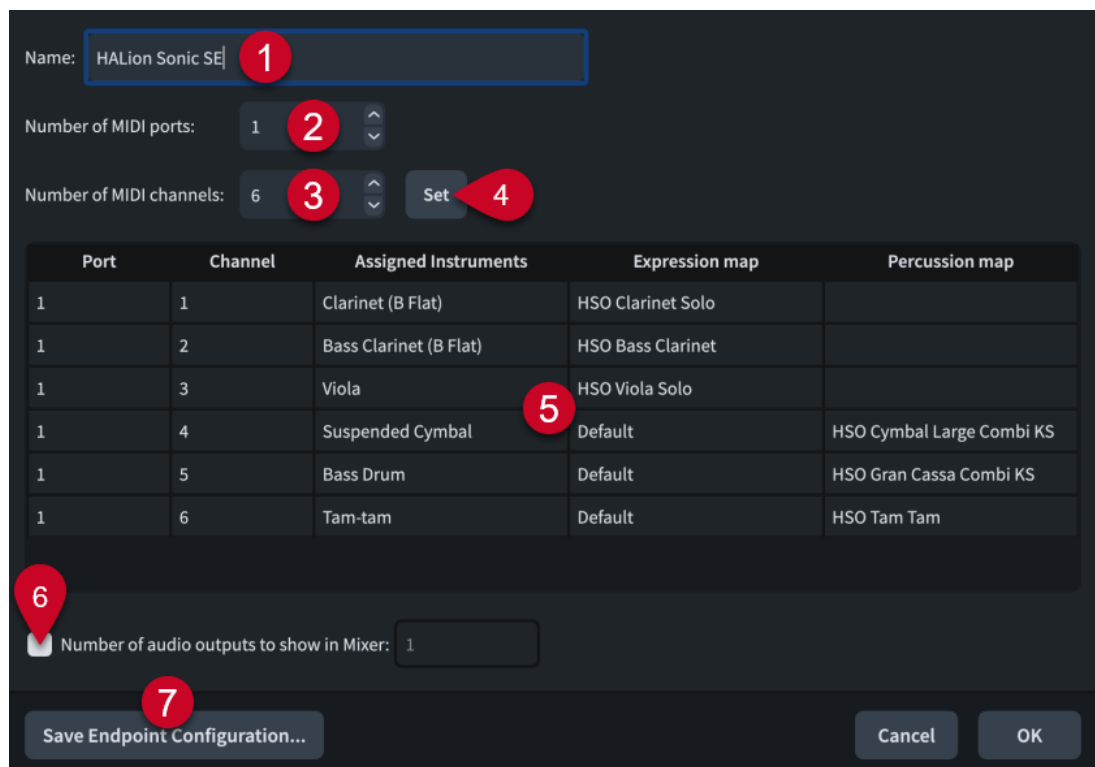
[Benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen](#) auf Seite 566

[Endpunktconfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 568

Endpunkteinrichtung-Dialog

Der **Endpunkteinrichtung**-Dialog zeigt an, welche Expression- und Percussion-Maps momentan mit jedem Endpunkt in der entsprechenden PlugIn-Instanz verbunden sind, und ermöglicht es Ihnen, Änderungen an diesen Einstellungen vorzunehmen. Außerdem können Sie Ihre aktuellen Einstellungen als benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen speichern, die Sie daraufhin in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen übernehmen können.

- Sie können den **Endpunkteinrichtung**-Dialog öffnen, indem Sie in einer beliebigen PlugIn-Instanz im Bereich für VST und MIDI auf **Endpunkteinrichtung**  klicken, oder im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors.



Der **Endpunkteinrichtung**-Dialog enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

1 Name

Hier können Sie den Namen der ausgewählten PlugIn-Instanz ändern. Dies wirkt sich auf den Namen aus, der im Bereich für VST und MIDI und im Mixer angezeigt wird.

2 Anzahl von MIDI-Schnittstellen

Zeigt die Anzahl von MIDI-Schnittstellen an, die die jeweilige PlugIn-Instanz aktuell nutzt.

Sie können die Anzahl von MIDI-Schnittstellen ändern, zum Beispiel wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehr als eine Schnittstelle nutzt. Dorico Elements lädt standardmäßig nicht mehrere MIDI-Schnittstellen.

3 Anzahl von MIDI-Kanälen

Zeigt die Anzahl von MIDI-Kanälen an, die die jeweilige PlugIn-Instanz aktuell nutzt.

Sie können die Anzahl von Kanälen ändern, wenn Sie zum Beispiel ein monotimbrales PlugIn wie einen Klavier-Sampler mit nur einem MIDI-Kanal oder ein multitimbrales PlugIn mit 16 MIDI-Kanälen und 16 Audio-Ausgängen verwenden möchten.

4 Einstellen

Stellt für die PlugIn-Instanz die in den Wertefeldern **Anzahl von MIDI-Schnittstellen** und **Anzahl von MIDI-Kanälen** festgelegte Anzahl von MIDI-Schnittstellen und -Kanälen ein. Dadurch ändert sich die Anzahl von Zeilen in der Tabelle.

5 Endpunkteinrichtungstabelle

Enthält die Einstellungen für die entsprechende PlugIn-Instanz, in die folgenden Spalten unterteilt:

- **Schnittstelle:** Zeigt die vom Instrument genutzte Schnittstelle in der entsprechenden Zeile der Tabelle an.

HINWEIS

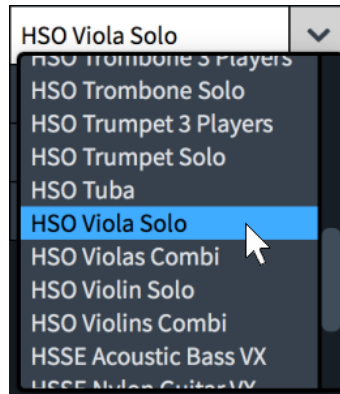
Sie können den Port nicht aus dem **Endpunkteinrichtung**-Dialog heraus ändern. Sie müssen den Port im Spur-Inspector ändern.

- **Kanal:** Zeigt den vom Instrument genutzten Kanal in der entsprechenden Zeile der Tabelle an.

HINWEIS

Sie können den Kanal nicht aus dem **Endpunkteinrichtung**-Dialog heraus ändern. Sie müssen den Kanal im Spur-Inspector ändern.

- **Zugewiesene Instrumente:** Zeigt den vollständigen Namen des Instruments in der entsprechenden Zeile so an, wie er im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für das jeweilige Instrument eingestellt ist. Außerdem wird, falls vorhanden, die Instrumentennummer angezeigt.
- **Expression-Map:** Zeigt die dem Instrument aktuell zugewiesene Expression-Map 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 dem Instrument aktuell zugewiesene Percussion-Map in der entsprechenden Zeile an. Sie können die Percussion-Map ändern, indem Sie darauf doppelklicken und eine andere Percussion-Map aus dem Menü auswählen.

6 Anzahl von im Mixer angezeigten Audioausgängen

Hier können Sie die Anzahl von im Mixer angezeigten Audioausgängen ändern, um beispielsweise nicht genutzte Ausgänge auszublenden, wenn Sie PlugIns verwenden, die mehr Audioausgänge bieten als Dorico Elements nutzt.

7 Endpunkt-Konfiguration speichern

Öffnet den Dialog **Endpunkt-Konfiguration speichern**, in dem Sie einen Namen für die aktuelle Endpunktkonfiguration eingeben und sie als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration speichern können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Inspector](#) auf Seite 524

[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 527

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 555

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 738

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 187

[Mixer](#) auf Seite 720

Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen

Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern den aktuellen Status und die Einstellungen von PlugIns in Ihrem Projekt, darunter die Anzahl und die Art von geladenen VST-/MIDI-Instrumenten und die Instrumente und Expression-/Percussion-Maps, die Endpunkten zugeordnet sind.

Sie können benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern, die die Einstellungen für alle aktuell geladenen PlugIns oder nur für ein einzelnes PlugIn enthalten.

Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen stehen in allen Projekten zur Verfügung, die Sie auf Ihrem Computer öffnen oder erstellen. Im Dialog **Endpunktkonfigurationen bearbeiten** können Sie die benutzerdefinierten Endpunktkonfigurationen auf Ihrem Computer anzeigen, umbenennen und löschen.


Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern

Sie können alle Bearbeitungen speichern, die Sie an Endpunktkonfigurationen vorgenommen haben, darunter Änderungen an den Instrumenten und Expression-Maps, die bestimmten Endpunkten zugeordnet sind. Auf diese Weise können Sie Ihre Bearbeitungen in benutzerdefinierten Wiedergabevorlagen verwenden und dieselben Endpunktkonfigurationen auch in anderen Projekten nutzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben ein Projekt mit allen Instrumenten und PlugIns geöffnet, die für die benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration benötigt werden.
- Sie haben alle benötigten Kombinationen von Expression-Maps und Wiedergabe-Anweisungen erstellt.
- Sie haben alle benötigten benutzerdefinierten Spielanweisungen erstellt.

VORGEHENSWEISE

1. Laden Sie die gewünschten PlugIns.
Sie können dies tun, indem Sie eine Wiedergabevorlage anwenden oder im Wiedergabe-Modus im Bereich für VST und MIDI manuell PlugIn-Instanzen hinzufügen.
2. Ändern Sie die Einstellungen für die Endpunkte je nach Bedarf.
Ändern Sie zum Beispiel die jedem Endpunkt zugewiesenen Instrumente oder Expression-Maps.
3. Öffnen Sie den Dialog **Endpunkt-Konfiguration speichern** auf eine der folgenden Arten:
 - Um eine benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration nur für eine einzelne PlugIn-Instanz zu speichern, öffnen Sie den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für diese Instanz und klicken Sie auf **Endpunkt-Konfiguration speichern**.
 - Um eine benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration zu speichern, die alle PlugIn-Instanzen von VST- und MIDI-Instrumenten enthält, klicken Sie in der Aktionsleiste des entsprechenden Abschnitts des Bereichs für VST und MIDI auf **Endpunktkonfiguration speichern** .
4. Geben Sie im **Name**-Feld einen Namen für Ihre benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration ein.

HINWEIS

Wenn Sie einen bereits vorhandenen Namen eingeben oder eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration aus dem Menü auswählen, wird die vorhandene Konfiguration überschrieben.

5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Der aktuelle Status der ausgewählten PlugIn-Instanz bzw. aller PlugIn-Instanzen im entsprechenden Abschnitt wird als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration gespeichert. Dies beinhaltet alle benutzerdefinierten Spielanweisungen, die in Expression-/Percussion-Maps enthalten sind.

WEITERE SCHRITTE

Sie können benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen aufnehmen, um Endpunktkonfigurationen in anderen Projekten zu verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 555

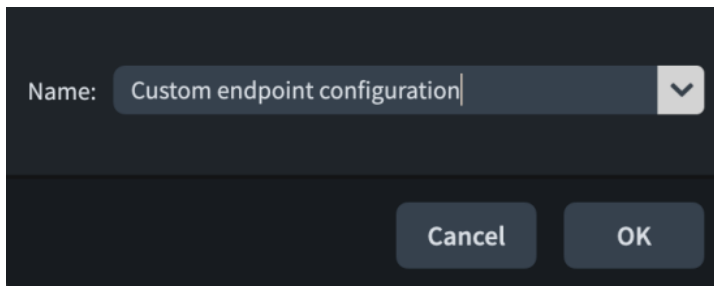
[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 753

Endpunktkonfiguration speichern (Dialog)

Im Dialog **Endpunktkonfiguration speichern** können Sie den aktuellen Status und die Einstellungen von PlugIns in Ihrem Projekt speichern. Indem Sie benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern, können Sie sie in anderen Projekten wiederverwenden und in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen aufnehmen.

Sie können den Dialog **Endpunktkonfiguration speichern** im Wiedergabe-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Bereich für VST und MIDI in der Aktionsleiste **VST-Instrumente** oder **MIDI-Instrumente** auf **Endpunktkonfiguration speichern**. Dadurch wird der aktuelle Status aller PlugIns im entsprechenden Abschnitt des Bereichs gespeichert.
- Klicken Sie im **Endpunkteinrichtung**-Dialog auf **Endpunktkonfiguration speichern**. Dadurch wird nur der aktuelle Status des ausgewählten PlugIns gespeichert.



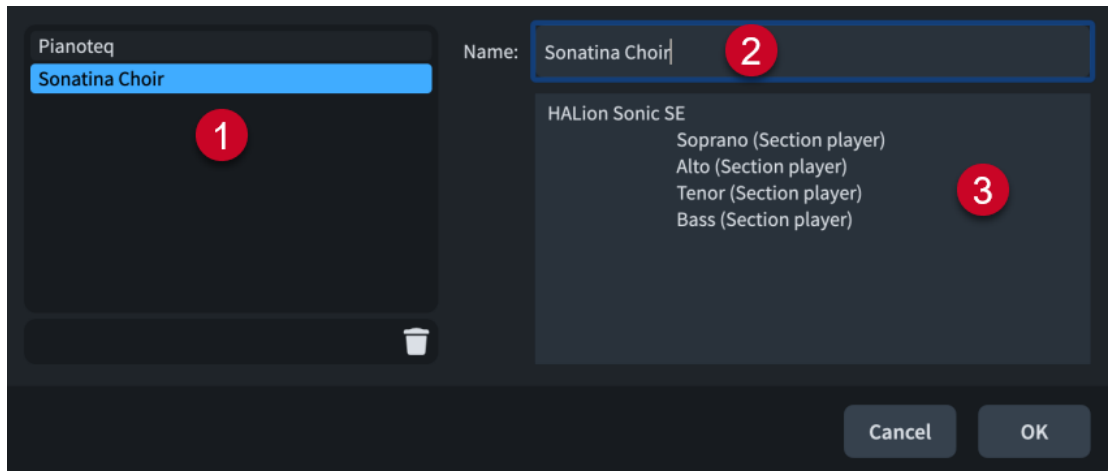
Der Dialog **Endpunktkonfiguration speichern** enthält ein **Name**-Feld, in dem Sie einen Namen für die Endpunktkonfiguration eingeben können, die Sie speichern. Anhand des Pfeils am Ende des Feldes können Sie eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration auswählen, um das Feld auszufüllen.

Wenn Sie einen Namen eingeben, der bereits existiert, können Sie die vorhandene benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration überschreiben. Wenn Sie eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration überschreiben, verschiebt Dorico Elements die alte Version in Ihren Papierkorb.

Endpunktkonfigurationen bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Endpunktkonfigurationen bearbeiten** können Sie benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen umbenennen und löschen und die darin enthaltenen PlugIns und Spieler anzeigen.


- Sie können den Dialog **Endpunktkonfigurationen bearbeiten** öffnen, indem Sie im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** auf **Endpunktkonfigurationen** klicken.



Der Dialog **Endpunktkonfigurationen bearbeiten** umfasst Folgendes:

1 Endpunktkonfigurationen-Liste

Enthält alle Endpunktkonfigurationen auf Ihrem Computer.

Mit **Endpunktkonfigurationen löschen**  in der Aktionsleiste am unteren Rand der Liste können Sie die ausgewählte Endpunktkonfiguration von Ihrem Computer löschen.

2 Name

Hiermit können Sie den Namen der ausgewählten Endpunktkonfiguration festlegen, der im Programm angezeigt wird, zum Beispiel im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten**.

3 PlugIns- und Spieler-Liste

Enthält alle PlugIns und Spieler, die in der ausgewählten Endpunktkonfiguration enthalten sind. Wenn die Endpunktkonfiguration mehrere Instanzen desselben PlugIns enthält, wird jede PlugIn-Instanz separat aufgelistet.

Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen

Sie können jedem Endpunkt Instrumente 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. Bei Instrumenten mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe können Sie jede Stimme einem anderen Endpunkt zuweisen.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie unterschiedliche Stimmen, die zu demselben Instrument gehören, verschiedenen Endpunkten zuweisen möchten, haben Sie die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert.
- Wenn Sie Endpunkten in bestimmten PlugIn-Instanzen Instrumente zuweisen möchten, haben Sie diese PlugIn-Instanzen geladen. Sie können dies tun, indem Sie eine geeignete Wiedergabevorlage anwenden oder VST-/MIDI-Instrumente manuell laden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus in der Spur-Übersicht die Instrumenten-/Stimmspur aus, deren zugewiesenen Endpunkt Sie ändern möchten.
2. Optional: Wenn Sie eine Stimmspur ausgewählt haben, wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Bearbeitungen gelten für** im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors:
 - Um den zugewiesenen Endpunkt nur für die ausgewählte Stimme in der aktuellen Partie zu ändern, wählen Sie **Diese Partie**.

- Um den zugewiesenen Endpunkt für die ausgewählte Stimme in allen Partien zu ändern, wählen Sie **Alle Partien**.
3. Optional: Um das Instrument/die Stimme einem Endpunkt in einer anderen PlugIn-Instanz zuzuweisen, wählen Sie die jeweilige PlugIn-Instanz aus dem Audio-PlugIn-Menü im **Routing**-Abschnitt des Spur-Inspectors aus.
 4. Ändern Sie den Endpunkt mit Hilfe der folgenden Wertfelder:
 - Um das Instrument/die Stimme einem anderen Port in der ausgewählten PlugIn-Instanz zuzuweisen, geben Sie den erforderlichen Port in das **Port**-Feld ein.

HINWEIS

Nur nötig, wenn Sie ein PlugIn verwenden, das mehrere Ports mit 16 Kanälen hat.

- Um das Instrument/die Stimme einem anderen Kanal im ausgewählten Port zuzuweisen, geben Sie den erforderlichen Kanal in das **Ch.**-Feld ein.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522

[Spur-Inspector](#) auf Seite 524

[Endpunkte](#) auf Seite 563

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 738

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 531

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 560

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 529

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543


Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen

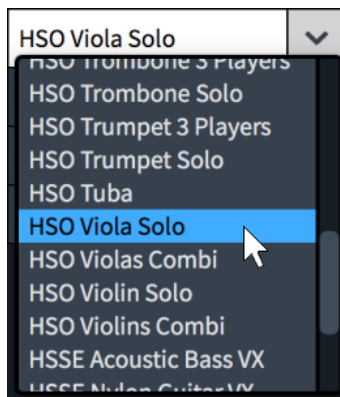
Sie können den Endpunkten in Ihrem Projekt Expression-/Percussion-Maps zuweisen, zum Beispiel, wenn Sie eine benutzerdefinierte Percussion-Map erstellt haben und diese mit dem Endpunkt für den entsprechenden VST-Patch verbinden müssen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben alle Expression-/Percussion-Maps erstellt oder importiert, die Sie benötigen, die aber nicht auf Ihrem Computer vorhanden sind.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Wiedergabe-Modus im Bereich für VST und MIDI auf **Endpunkteinrichtung**  in der PlugIn-Instanz, in der Sie den Endpunkten zugewiesene Expression-/Percussion-Maps ändern möchten. Dadurch öffnet sich der **Endpunkteinrichtung**-Dialog.
2. Doppelklicken Sie auf die Expression-/Percussion-Map, die Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil rechts vom Feld.
Ein Menü mit allen Maps derselben Art, die aktuell in Ihrem Projekt geladen sind, wird angezeigt.



4. Wählen Sie die gewünschte Expression-/Percussion-Map aus dem Menü.
 5. Drücken Sie **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

[Bereich für VST und MIDI](#) auf Seite 527

[Expression-Maps](#) auf Seite 737

[Percussion-Maps](#) auf Seite 757

Drucken-Modus

Im Drucken-Modus können Sie Ihre Layouts drucken oder als Grafikdateien exportieren, zum Beispiel als PDF oder SVG.

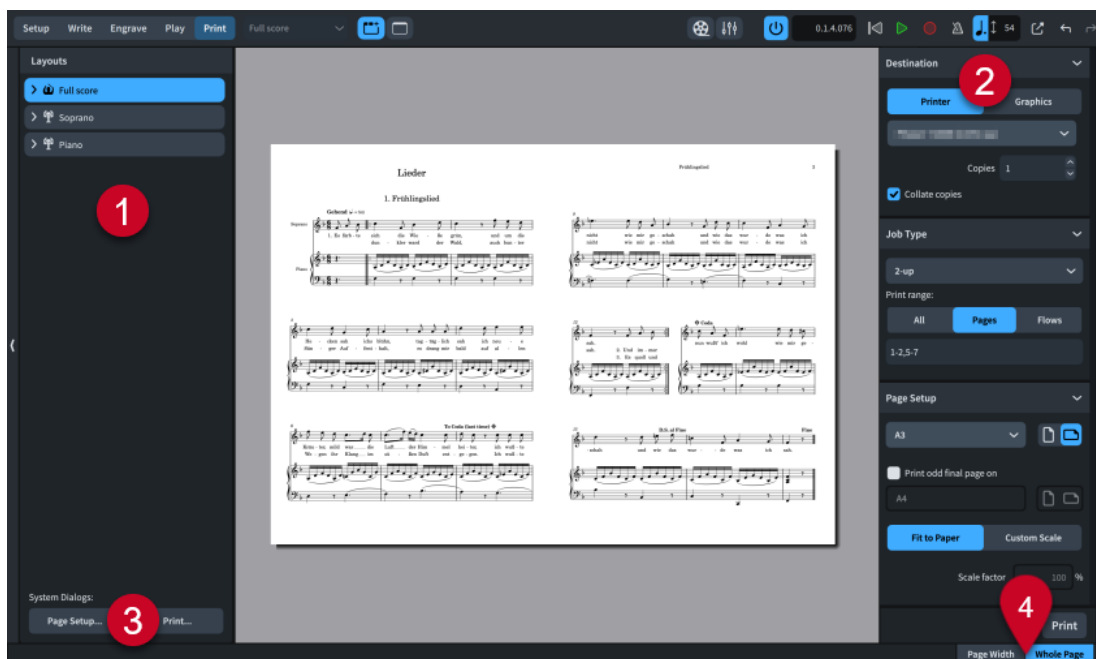
- Wenn Sie Layouts drucken, können Sie das Papierformat und andere Optionen wie doppelseitigen Druck oder Booklet-Druck einstellen.
- Wenn Sie Layouts exportieren, können Sie verschiedene Grafikdateitypen wie PDF oder PNG auswählen und die Informationen festlegen, die in den Namen der exportierten Dateien enthalten sein sollen.

Projekt-Fenster im Drucken-Modus

Das Projekt-Fenster im Drucken-Modus enthält den Druckvorschaubereich und andere Bereiche, die alle nötigen Werkzeuge und Funktionen zum Drucken und Exportieren von Layouts bieten.

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

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



Die folgenden Bereiche und Optionen sind im Drucken-Modus verfügbar:

1 Layouts-Bereich

Zeigt eine Liste mit allen Layouts im Projekt an und ermöglicht es Ihnen, die Layouts zum Drucken oder Exportieren auszuwählen.

HINWEIS

Die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Um ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzuzeigen, wählen Sie es im **Layouts**-Bereich aus.

2 Druckoptionen-Bereich

Enthält Optionen zum Drucken oder Exportieren Ihrer Layouts.

3 System-Dialoge (nur macOS)

Enthält macOS-spezifische Druckoptionen.

4 Ansichtsoptionen

Ermöglichen 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.

TIPP

Sie können direkt zur ersten Seite im Layout springen, indem Sie die **Pos1-Taste** drücken, und zur letzten Seite, indem Sie die **Ende-Taste** drücken. Sie können diese Tastaturbefehle auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster](#) auf Seite 31

[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 575

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

[Druckvorschaubereich](#) auf Seite 37

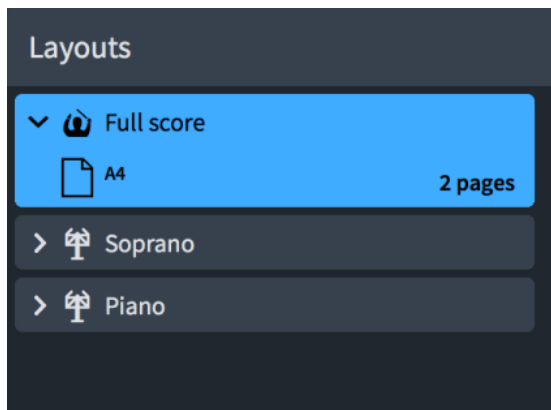
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Layouts-Bereich (Drucken-Modus)

Im Drucken-Modus zeigt der **Layouts**-Bereich eine Liste mit allen Layouts im Projekt an und ermöglicht es Ihnen, Layouts zur Vorschau, zum Drucken oder zum Exportieren auszuwählen. 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 > Linke Zone anzeigen**.



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 gemäß den Einstellungen auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** an.

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 im Druckoptionen-Bereich 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

[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 572

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 587

[Booklets drucken](#) auf Seite 588

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:

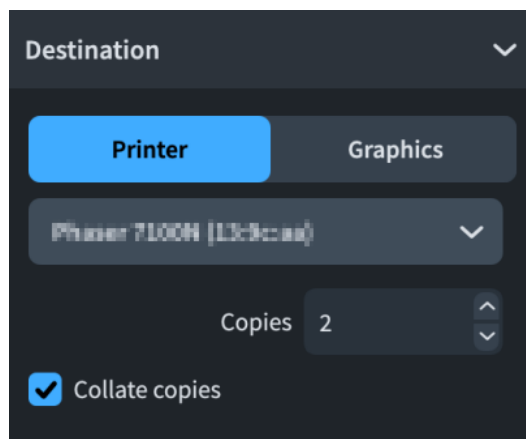
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9**.
- Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am rechten Rand des Hauptfensters.
- Wählen Sie **Fenster > Rechte Zone anzeigen**.

Alle Optionen, die Sie im Druckoptionen-Bereich einstellen, werden in Ihrem Projekt gespeichert. Die Optionen sind in die folgenden Abschnitte unterteilt:

Ziel

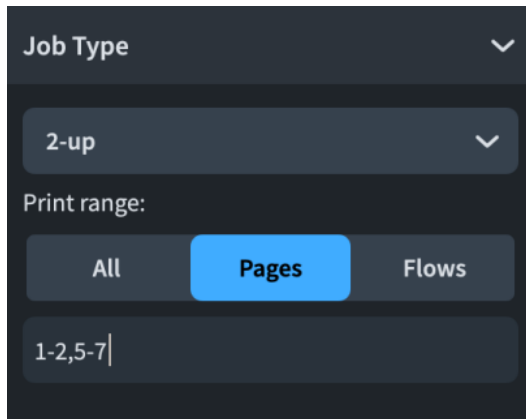
Ermöglicht Ihnen die Auswahl eines physischen Druckers für den Druck bzw. eines Speicherorts zum Exportieren einer Grafikdatei.

- Für Layouts, die zum Drucken eingerichtet sind, können Sie die Anzahl von Kopien ändern.
- Für Layouts, die zum Exportieren als Grafikdateien eingerichtet sind, können Sie Format, Farbmodus, Bildauflösung, Dateinamen und Speicherort der Datei festlegen.



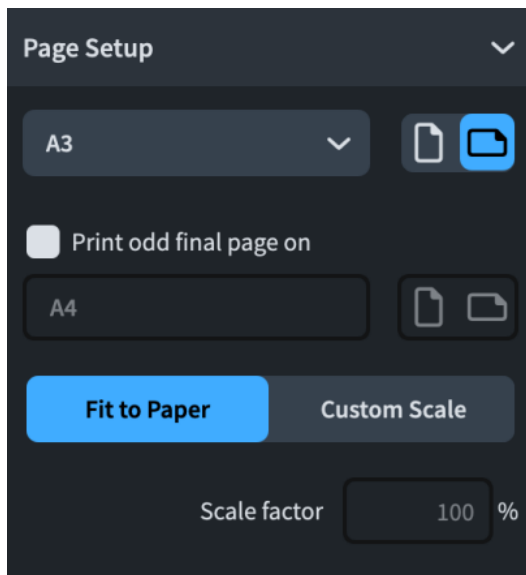
Auftragstyp

Ermöglicht Ihnen die Auswahl der zu druckenden/exportierenden Seiten sowie deren Anordnung. Sie können alle Seiten, einen Seitenbereich oder einen Partienbereich auswählen.



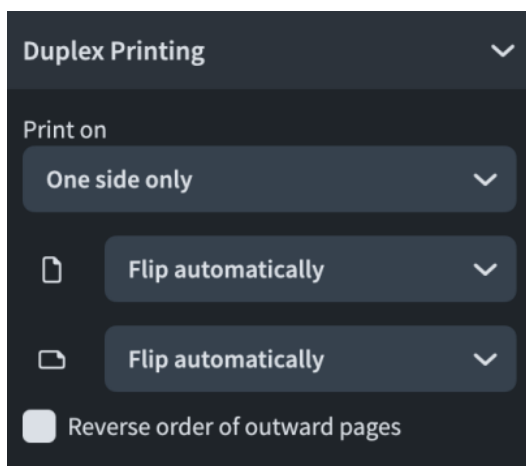
Seite einrichten

Ermöglicht Ihnen die Einstellung der Papiergröße und der Ausrichtung. Sie können außerdem den Skalierungsfaktor des Bildes wählen, das gedruckt/exportiert werden soll.



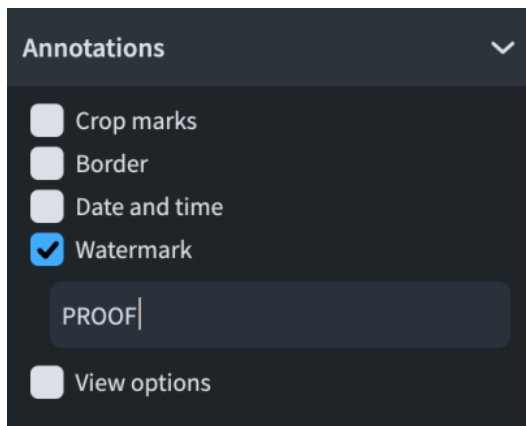
Doppelseitiger Druck

Ermöglicht es Ihnen, einzustellen, ob eine oder beide Seiten jedes Papierbogens bedruckt werden sollen. Nur verfügbar, wenn **Drucker** im **Ziel**-Abschnitt ausgewählt ist.



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

[Projekt-Fenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 572

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 582

[Drucker](#) auf Seite 586

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 589

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 587

[Seiten- und Papiergröße](#) auf Seite 590

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 592

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

Layouts drucken

Sie können Papierkopien von einzelnen Layouts oder mehreren Layouts zusammen drucken. Sie können die Druckeinstellungen für jedes Layout unabhängig festlegen; zum Beispiel können Sie eine unterschiedliche Anzahl von Kopien einstellen oder verschiedene Drucker für 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.

TIPP

- Wenn Sie Layouts in Grafikdateiformaten wie PDF oder PNG speichern möchten, empfehlen wir Ihnen, sie zu exportieren.
- Sie können einzelne Layouts auswählen und Druckoptionen dafür einrichten, ohne sofort zu drucken. Nachdem Sie die gewünschten Druckoptionen für unterschiedliche 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.

Zum Beispiel können Sie einstellen, dass von Ihrem Gesamtpartitur-Layout **3** Ausfertigungen als Booklet und von den Einzelstimmen-Layouts jeweils **1** Ausfertigung mit zwei Seiten auf einem Blatt gedruckt werden. Wenn Sie die Layouts danach auswählen, um alle gemeinsam zu drucken, werden die eingegebenen Werte beibehalten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich das Layout aus, das Sie drucken möchten.

HINWEIS

Die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Um ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzuzeigen, 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

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: Geben Sie einen Bereich von Seiten/Partien an.
7. Wählen Sie im Abschnitt **Seite einrichten** ein Papierformat aus dem Menü aus.
8. Wählen Sie die gewünschte Papierausrichtung.
9. 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.
10. Wählen Sie ein Papierformat und eine Papierausrichtung für die ungerade letzte Seite.
11. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für Seitengrößen aus:
 - **An Papier anpassen**
 - **Benutzerdefinierte Skalierung**
12. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** ausgewählt haben, geben Sie den gewünschten Skalierungsfaktor in das **Skalierungsfaktor**-Feld ein.

13. Wählen Sie im Abschnitt **Doppelseitiger Druck** eine der verfügbaren Druckoptionen aus dem Menü **Drucken auf**.
 14. 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.
 15. Aktivieren Sie im **Anmerkungen**-Abschnitt jede Anmerkung, die Sie den ausgewählten Layouts hinzufügen möchten.
 16. Klicken Sie auf **Drucken**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts werden gemäß den vorgenommenen Druckeinstellungen gedruckt. Wenn Ihre Auswahl Einzelstimmen-Layouts in klingender Notation enthält, die transponierende Instrumente enthalten, zeigt Dorico Elements einen Warnhinweis an und schlägt vor, sie stattdessen vor dem Drucken/Exportieren in transponierte Notation umzuwandeln. Sie können auch bestimmte Layouts auswählen, die in transponierte Notation umgewandelt werden sollen, oder ohne Änderungen fortfahren.

TIPP

- Unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Dateien** können Sie festlegen, dass eine Warnung angezeigt wird, wenn Sie Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts in klingender oder transponierter Notation drucken/exportieren.
 - Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Druck- und Exportbefehle festlegen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62
[Drucker](#) auf Seite 586
[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 591
[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 585
[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 587
[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 575
[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 589
[Anmerkungen](#) auf Seite 595
[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 597
[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 582

Bereiche von Seiten/Partien festlegen

Standardmäßig druckt/exportiert Dorico Elements alle Seiten in den ausgewählten Layouts. Sie können aber für jedes einzelne Layout Bereiche von Seiten oder Parteien festlegen.

HINWEIS

Sie können Booklets nur mit dem gesamten Seitenbereich drucken. Sie können keine Seiten- oder Partiebereiche angeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, für die Sie Bereiche von Seiten/Partien festlegen möchten.

2. Wählen Sie im Druckoptionen-Bereich im **Auftragstyp**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Zu druckender Bereich**:
 - Um Bereiche von Seiten festzulegen, wählen Sie **Seiten**.
 - Um Bereiche von Partien festzulegen, wählen Sie **Partien**.
3. Wenn Sie **Seiten** gewählt haben, geben Sie die gewünschten Seiten in das Wertefeld ein.
 - Um einen Bereich von Seiten anzugeben, geben Sie die erste und die letzte Seite durch ein Minuszeichen getrennt 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.

4. Wenn Sie **Partien** ausgewählt haben, klicken Sie auf **Auswählen**, um den Dialog **Partien drucken** zu öffnen. Wählen Sie die Partien aus, die Sie drucken/exportieren möchten, und klicken Sie dann auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Die zu druckenden/exportierenden Seiten werden für die ausgewählten Layouts geändert. Partien-Bereiche enthalten alle Seiten, auf denen diese Partien teilweise oder vollständig angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 575

[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 585

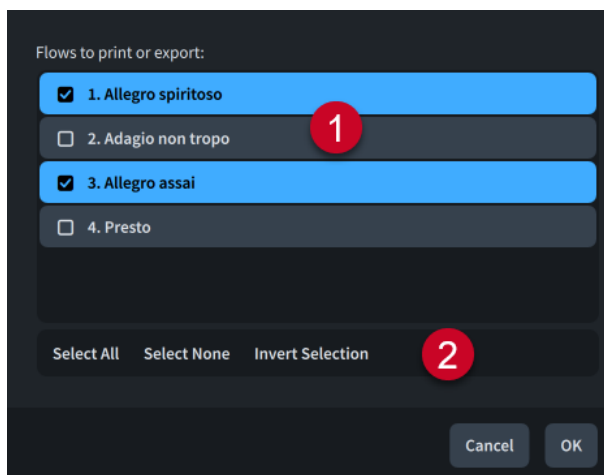
[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 587

[Partien exportieren](#) auf Seite 85

Partien drucken (Dialog)

Im Dialog **Partien drucken** können Sie die Partien aus den ausgewählten Layouts auswählen, die Sie drucken/exportieren möchten. Partien-Bereiche enthalten alle Seiten, auf denen diese Partien teilweise oder vollständig angezeigt werden.

- Sie können den Dialog **Partien drucken** im Drucken-Modus öffnen, indem Sie im **Auftragstyp**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs auf **Auswählen** klicken. **Auswählen** ist verfügbar, wenn die ausgewählten Layouts für das Drucken/Exportieren eines Bereichs von Partien eingestellt sind.



1 Zu druckende bzw. exportierende Partien

Enthält eine Liste aller Partien in den ausgewählten Layouts. Partien werden in den zu druckenden/exportierenden Seitenbereich eingeschlossen, wenn ihr Kontrollkästchen aktiviert ist.

2 Auswahl-Optionen

Hiermit können Sie Partien auswählen/ihre Auswahl aufheben. Die folgenden Auswahl-Optionen sind verfügbar:

- **Alle auswählen:** Wählt alle Partien aus.
- **Keine auswählen:** Hebt die Auswahl für alle Partien auf.
- **Auswahl umkehren:** Kehrt Ihre Auswahl um, so dass alle zuvor nicht ausgewählten Partien eingeschlossen werden.

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 **Drucken**-Dialog von macOS zu öffnen.
 5. Im **Drucken**-Dialog können Sie die gewünschten Druckoptionen einstellen.
-

Layouts als Grafikdateien exportieren

Sie können Layouts in vielen verschiedenen Dateiformaten exportieren, zum Beispiel als PDF oder PNG.

TIPP

Sie können Layouts mit unterschiedlichen Bildeinstellungen und Exportpfaden gleichzeitig exportieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, die Sie exportieren möchten.

HINWEIS

Die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Um ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzuzeigen, wählen Sie es im **Layouts**-Bereich aus.

2. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs die **Grafik**-Option aus.
3. Optional: Ändern Sie die Bildeinstellungen für die ausgewählten Layouts.
4. Optional: Ändern Sie den Exportpfad für die ausgewählten Layouts.
5. Optional: Wenn Sie die Dateinamenkonvention ändern wollen, klicken Sie auf **Dateinamen-Optionen**, um den Dialog **Dateinamen exportieren** zu öffnen.
6. Optional: Ändern Sie im Dialog **Dateinamen exportieren** die Dateinamenkonvention für die ausgewählten Grafikdateiformate.

TIPP

Wir empfehlen Ihnen, das **Seitenzahl**-Token für PNG-, SVG- und TIFF-Dateien einzuschließen, da jede Seite in Layouts, die diese Formate nutzen, als separate Datei exportiert wird.

7. Optional: Geben Sie einen Bereich von Seiten/Partien an.
8. Wählen Sie im Abschnitt **Seite einrichten** die gewünschte Seitenausrichtung aus.
9. Aktivieren Sie im **Anmerkungen**-Abschnitt jede Anmerkung, die Sie den ausgewählten Layouts hinzufügen möchten.

HINWEIS

Wasserzeichen sind nur in Layouts enthalten, die als Grafiken in **Farbe** exportiert wurden.

10. 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.

Exportierte Layouts nutzen die Seitengröße, die auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** eingestellt ist.

Wenn Ihre Auswahl Einzelstimmen-Layouts in klingender Notation enthält, die transponierende Instrumente enthält, zeigt Dorico Elements einen Warnhinweis an und schlägt vor, sie stattdessen vor dem Drucken/Exportieren in transponierte Notation umzuwandeln. Sie können

auch bestimmte Layouts auswählen, die in transponierte Notation umgewandelt werden sollen, oder ohne Änderungen fortfahren.

TIPP

- Unter **Programmeinstellungen** > **Allgemein** > **Dateien** können Sie festlegen, dass eine Warnung angezeigt wird, wenn Sie Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts in klingender oder transponierter Notation drucken/exportieren.
- Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Druck- und Exportbefehle festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche von Seiten/Partien festlegen](#) auf Seite 579
[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 597
[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 585
[Anmerkungen](#) auf Seite 595
[Grafikdateiformate](#) auf Seite 592
[Bildauflösung](#) auf Seite 593
[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 593
[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 594
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731
[Seiten- und Papiergröße](#) auf Seite 590
[Partien exportieren](#) auf Seite 85

Bildeinstellungen für Layouts ändern

Sie können das Grafikdateiformat, den Farbmodus und die Bildauflösung einzelner Layouts ändern, wenn Sie zum Beispiel einige Layouts als PDF-Dateien, andere aber als PNG-Dateien exportieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs die **Grafik**-Option aus.
3. Wählen Sie ein Grafikdateiformat aus dem Menü aus.
4. Optional: Wenn Sie **PNG** oder **TIFF** ausgewählt haben, wählen Sie eine Auflösung aus dem **Auflösung**-Menü.

TIPP

Die **Auflösung**-Einstellung hat keine Auswirkung auf **PDF**- und **SVG**-Dateien, da es sich bei ihnen um Vektorformate handelt.

5. Wählen Sie einen Farbmodus.
 - **Einfarb.** exportiert die Grafik in Schwarzweiß.
 - **Farbe** exportiert die Grafik in Vollfarbe.

HINWEIS

- Für Layouts, die Elemente mit festgelegter Farbe oder Deckkraft haben oder die Sie mit Wasserzeichen exportieren möchten, müssen Sie **Farbe** wählen. Wenn Sie **Einfarb.** wählen, werden solche Elemente in der exportierten Datei schwarz angezeigt.

- Wenn Sie Grafikdateien mit einer Auflösung von 72 dpi exportieren, empfiehlt es sich, die **Farbe**-Option zu wählen. Wenn Sie **Einfarb.** wählen, sind Notenzeilenlinien eventuell nicht sichtbar.
-

ERGEBNIS

Die Bildeinstellungen für die ausgewählten Layouts werden geändert. Dadurch ändert sich auch die Dateinamen-Zusammensetzung beim Exportieren der jeweiligen Layouts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 592

[Bildauflösung](#) auf Seite 593

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 593


[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 594

Exportpfad für Layouts ändern

Sie können einen Exportpfad zu einem beliebigen Ordner festlegen, in den Sie Layouts als 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 in Ihrem Ordner **Dorico-Projekte** gespeichert.

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 den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
4. Klicken Sie auf **Ordner auswählen** (Windows)/**Öffnen** (macOS), 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 im Dialog **Dateinamen exportieren** die Dateinamenkonvention für die ausgewählten Grafikdateiformate.

TIPP

Wir empfehlen Ihnen, das **Seitenzahl**-Token für PNG-, SVG- und TIFF-Dateien einzuschließen, da jede Seite in Layouts, die diese Formate nutzen, als separate Datei exportiert wird.

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.

Dateinamen exportieren (Dialog)

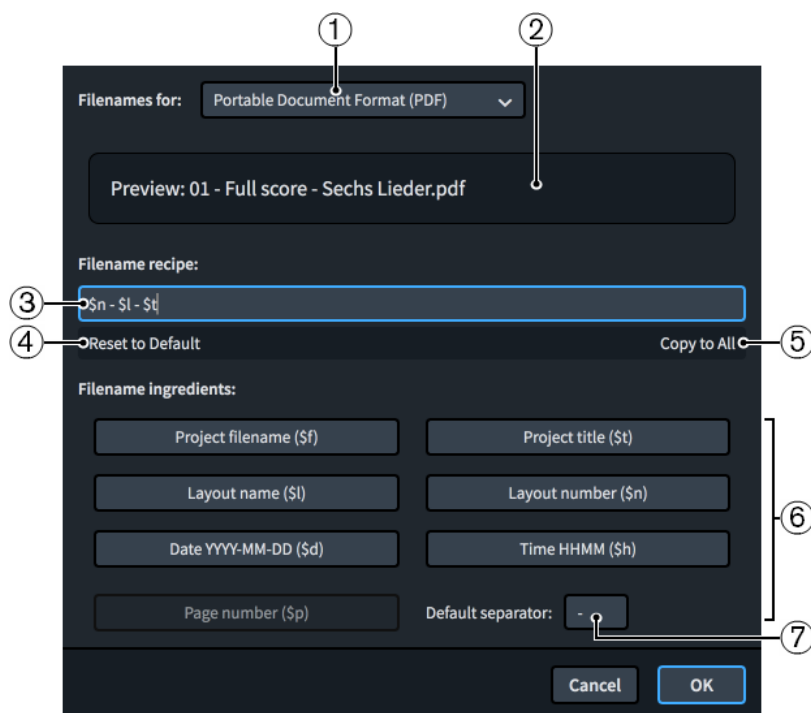
Im Dialog **Dateinamen exportieren** können Sie die Variablen in Dateinamen für jedes Grafikdateiformat unabhängig voneinander festlegen. Sie können universelle Variablen verwenden, die aktualisiert werden, um die richtigen Informationen für jedes Layout automatisch anzuzeigen, und Sie können Text eingeben, der für alle Layouts gleich ist.

Sie können den Dialog **Dateinamen exportieren** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Drucken-Modus auf **Optionen für Dateinamen** im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs, wenn das derzeit ausgewählte Layout auf **Grafik** eingestellt ist.
- Klicken Sie unter **Programmeinstellungen > Allgemein > Dateien exportieren** auf **Bearbeiten**.

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 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.

3 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**.

4 Auf Standardeinstellung zurücksetzen

Setzt die Benennungskonvention für das ausgewählte Grafikdateiformat auf die Standardeinstellung zurück.

5 Zu allen kopieren

Übernimmt die Benennungskonvention für alle Layouts in einem Projekt.

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 582

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 575

[Layouts drucken](#) auf Seite 577

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 außerdem ein Papierformat angeben, auf dem ungerade letzte Seiten gedruckt werden sollen, 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 außerdem ein Papierformat angeben, auf dem ungerade letzte Seiten gedruckt werden sollen, 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 Seiten- oder Partiebereiche angeben.

HINWEIS

- Je nach gewähltem Auftragsstyp 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 Auftragsstypen 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 **Auftragsstyp**-Abschnitt können Sie zudem auswählen, welche Seiten Sie drucken/exportieren möchten.

Alle

Hiermit können Sie alle Seiten in den ausgewählten Layouts drucken/exportieren.

Seiten

Hier können Sie den für den Druck/Export bestimmten Seitenbereich festlegen. Wenn Sie **Seiten** 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**.

Partien

Hier können Sie den für den Druck/Export bestimmten Partiebereich festlegen. Wenn Sie **Partien** ausgewählt haben, können Sie auf **Auswählen** klicken, um den Dialog **Partien drucken** zu öffnen, in dem Sie die zu druckenden/exportierenden Partien auswählen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 591

[Bereiche von Seiten/Partien festlegen](#) auf Seite 579

[Ränder](#) auf Seite 612

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 Seiten- oder Partiebereiche angeben.
- 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 577

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 589

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 577

Seiten- und Papiergröße

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** in den **Layout-Optionen**, um die Abmessungen des Layouts festzulegen.

Wenn Sie Layouts als Grafikdateien exportieren, wird immer die Seitengröße des Layouts verwendet. Wenn Sie Layouts 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 das 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 597

[Layouts drucken](#) auf Seite 577

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 582

[Ränder](#) auf Seite 612

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/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 597

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

Hiermit können Sie 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 587

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 597

[Ränder](#) auf Seite 612

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 582

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 593

[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 594

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 582

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 Elemente mit eingestellter Farbe oder Deckkraft 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 Objekte 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.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 582

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 592

[Bildauflösung](#) auf Seite 593

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 593

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.

TIPP

Wasserzeichen sind nur in Layouts enthalten, die als Grafiken in **Farbe** exportiert wurden.

Ansichtsoptionen

Fügt alle aktiven Ansichtsoptionen wie Hinweisschilder, Kommentare sowie Noten- und Pausenfarben zum Ausdruck bzw. zur exportierten Grafik hinzu.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Kommentare](#) auf Seite 505

[Layouts drucken](#) auf Seite 577

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 582

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 447

Seitenformatierung

In Dorico Elements wird die Formatierung von Seiten durch eine Reihe von Faktoren bestimmt, darunter die Notenzeilengröße des Layouts, die Seitenränder, die angewandte Seitenvorlage, angewandte Verteilungswerte, System- und Rahmenumbrüche sowie Rahmenabstände.

Folgende Faktoren haben die größten Auswirkungen auf die Formatierung von Seiten in Dorico Elements:

Notenzeilengröße

Die Notenzeilengröße beschreibt den Abstand zwischen den obersten und untersten Linien von Notenzeilen. Die optimale Notenzeilengröße hängt vom vorgesehenen Zweck und vom Inhalt des Layouts ab. In vielen Fällen ist eine Änderung der Notenzeilengröße die schnellste Möglichkeit, um Layouts lesbarer zu gestalten.

Notenzeilenspationierung

Die Notenzeilenspationierung bezieht sich vor allem auf die Höhe von Notenzeilen und die benötigten Abstände zwischen Notenzeilen und Systemen.

Verteilen

»Verteilen« ist ein Begriff, der das Festlegen des Layouts von Notenseiten beschreibt, zum Beispiel die Einstellung der Anzahl von Takten pro System.

System- und Rahmenumbrüche

Mit System- und Rahmenumbrüchen können Sie Layouts detaillierter anpassen, indem Sie festlegen, welche Takte in jedem System angezeigt werden und ab welcher Position Noten in den nächsten Rahmen verschoben werden.

Seitenränder

Seitenränder bestimmen die Abmessungen von Seiten in Layouts. Rahmen können nicht über die durch die Layout-Ränder festgelegte Begrenzung hinausgehen, die Sie auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** ändern können. Sie können die Größe von Rändern für jeden Rand auf jeder Seite ändern.

Seitenvorlagen

Alle Seiten in Ihren Layouts beziehen ihr Format von Seitenvorlagen. Obwohl Sie in Dorico Elements keine Seitenvorlagen erstellen oder bearbeiten können, empfehlen wir Ihnen, sich mit dem Konzept von Seitenvorlagen vertraut zu machen, damit Sie verstehen, wie Seiten formatiert werden. Wenn Sie zum Beispiel eine Seitenvorlage übergehen, indem Sie den Titel direkt im Notenbereich ändern, werden leere, nicht mehr benötigte Seiten eventuell nicht mehr automatisch gelöscht.

TIPP

Die Standard-Seitenvorlagen in Dorico Elements enthalten Token für den Projekttitel, den Liedtextdichter und den Komponisten auf der ersten Seite in Layouts und den Partietitel (Partitur-Layouts) bzw. den Layout-Namen (Einzelstimmen-Layouts) am oberen Rand aller folgenden Seiten. In Einzelstimmen-Layouts wird außerdem automatisch der Layout-Name links oben auf der ersten Seite angezeigt. Diese Token verweisen auf Daten im Dialog **Projekt-Info**. Daher empfehlen wir Ihnen, den Dialog **Projekt-Info** auszufüllen, um die entsprechenden Daten in Ihren Layouts anzuzeigen.

Partie-Überschriften

Partie-Überschriften zeigen automatisch die Nummer und den Titel jeder Partie direkt über dem ersten System an. Sie haben keine feste vertikale Position und folgen den Noten, wenn sie verschoben werden. Die standardmäßige Partie-Überschrift enthält Token, um die Partienummer und den Partietitel anzuzeigen. In einem neuen Projekt ist dies »1. Partie 1«. In Dorico Elements können Sie keine Partie-Überschriften bearbeiten oder neue erstellen.

Sie können Partie-Überschriften in jedem einzelnen Layout anzeigen oder ausblenden. Das Löschen oder Bearbeiten einzelner Partie-Überschriften wird als Seitenvorlagen-Abweichung betrachtet, wobei es sich um eine Änderung des Seitenformats handelt.

Notenrahmen-Ränder

Notenrahmen haben oben und unten Ränder. Notenrahmen-Ränder schaffen Abstände, um sicherzustellen, dass das Notenmaterial innerhalb des verbleibenden Rahmens auf der Seite einwandfrei angezeigt wird. Wenn Notenrahmen keine Abstände haben, wird zum Beispiel die oberste Linie der obersten Notenzeile im Rahmen an der Oberkante des Rahmens positioniert. Noten, die Hilfslinien oberhalb der Notenzeile benötigen, würden dann außerhalb des oberen Seitenrands positioniert. Sie können die Ränder von Notenrahmen für jedes Layout ändern.

Wir empfehlen Ihnen, sich mit diesen Konzepten vertraut zu machen und sich damit zu beschäftigen, wie Sie sie gemeinsam und in unterschiedlichen Kontexten nutzen können, um gut formatierte Layouts zu erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 616

[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 619

[Verteilen](#) auf Seite 625

[Systemumbrüche](#) auf Seite 630

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 644

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 609

[Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#) auf Seite 648

[Tacets](#) auf Seite 637

[Ränder](#) auf Seite 612

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 872

[Layouts](#) auf Seite 176

[Partien](#) auf Seite 172

[Spieler](#) auf Seite 127

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80

[Projektvorlagen](#) auf Seite 82

Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern

Sie können die Seitengröße und/oder Ausrichtung jedes Layouts unabhängig ändern. Sie können zum Beispiel 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
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 und/oder Ausrichtung 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 Druckoptionen-Bereich im Druckmodus zu überprüfen, ob für die Layouts die richtige Papierausrichtung eingestellt wurde, da es möglich ist, Querformat-Layouts auf Hochformatpapier zu drucken und umgekehrt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 591

[Layouts drucken](#) auf Seite 577

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 582

Seitenränder ändern

Sie können die Seitenränder jedes Layouts unabhängig voneinander ändern, zum Beispiel wenn Sie breitere Ränder für Layouts in Projekten brauchen, 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im **Seitenränder**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Seitenränder**:
 - **Gleich**: Alle Seiten in den ausgewählten Layouts haben die gleichen Ränder.
 - **Abweichend**: Linke und rechte Seiten in den ausgewählten Layouts können unterschiedliche Ränder haben.
 - **Gespiegelt**: Auf linken und rechten Seiten in den ausgewählten Layouts werden dieselben Werte für Seitenränder verwendet, aber sie entsprechen den Innen-/Außenkanten von Seiten.
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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ränder](#) auf Seite 612

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1288

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1269

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 872

Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden

Sie können das Seitenvorlage-Set ändern, das von jedem einzelnen Layout in Ihrem Projekt verwendet wird. Dies ist beispielsweise dann sinnvoll, wenn Sie möchten, dass ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout das Seitenvorlage-Set **Standard-Einzelstimme** verwendet, da in diesem Set der Layout-Name auf der ersten Seite angezeigt wird.

Standardmäßig nutzen Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts das Seitenvorlage-Set **Standardpartitur**, während Einzelstimmen-Layouts das Seitenvorlage-Set **Standard-Einzelstimme** nutzen.

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 Seitenvorlage-Set Sie ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-

Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
 4. Wählen Sie im **Seitenvorlage**-Abschnitt im Menü **Seitenvorlage-Set** das gewünschte Seitenvorlage-Set aus.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Seitenvorlage-Set wird auf die ausgewählten Layouts übertragen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 645

[Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 609

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 608

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 609

Standard-Notenzeilengröße ändern

Sie können für jedes einzelne Layout die Standard-Notenzeilengröße 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** eingestellt 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im Abschnitt **Spatiumsgröße** aus dem Menü **Rastralgröße** die gewünschte Notenzeilengröße aus.

HINWEIS

Wenn Sie **Benutzerdefiniert** auswählen, können Sie einen benutzerdefinierten, in Ihrer bevorzugten Maßeinheit 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 andere Layouts.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Notenzeilengröße wird in allen ausgewählten Layouts geändert.

TIPP

Sie können auch die Größe einzelner Notenzeilen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notenzeilengröße](#) auf Seite 616
- [Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 837
- [Systemobjekte](#) auf Seite 1286

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 Objekten 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände**.
 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

- [Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 619
- [Layouts sperren](#) auf Seite 628
- [Notenabstand](#) auf Seite 623
- [Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1288
- [Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1269
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603
- [Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 130

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 oder nur Systeme vertikal ausgerichtet 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 Sie die automatische Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände**.
 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 einzeltem 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



The image shows a page of a musical score with five systems. Each system contains staves for Violin (Vln), Viola (Vcl), Soprano (S), and Organ (Org). The systems are not vertically aligned, meaning the staves in each system are at different vertical positions relative to each other.

Eine Seite mit Notenzeilen und Systemen, jeweils ausgerichtet



The image shows the same page of a musical score as the previous one, but with the systems vertically aligned. This means that the staves for each instrument are now at the same vertical position across all systems, making the layout easier to read.

Die gleiche Seite, nur mit ausgerichteten Systemen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen

Sie können leere Notenzeilen für jedes Layout unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen. So können Sie zum Beispiel alle Notenzeilen, einschließlich leerer Zeilen, in einem Partitur-Layout für den Dirigenten anzeigen, aber leere Notenzeilen in einem nur für Referenzzwecke erstellten Partitur-Layout ausblenden.

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände**.

4. Wählen Sie im Bereich **Notenzeilen-Sichtbarkeit** 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 1282

[Divisi](#) auf Seite 1289

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 606

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 130

[Instrumentenfilter](#) auf Seite 453

Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden

Sie können die Sichtbarkeit von Notenzeilen ab den rhythmischen Positionen von System-/Rahmenumbrüchen manuell ändern, indem Sie einzelne Notenzeilen ausblenden, anzeigen und zurücksetzen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie leere Notenzeilen im Layout ausgeblendet haben, aber möchten, dass bestimmte leere Notenzeilen in einigen Bereichen sichtbar sind, oder wenn Sie Notenzeilen mit Noten in einigen Layouts ausblenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie die Notenzeilen-Sichtbarkeit manuell ab einer rhythmischen Position ändern möchten, an der noch kein System-/Rahmenumbruch vorhanden ist, wählen Sie ein Objekt an der Position aus, ab der Sie die Notenzeilen-Sichtbarkeit ändern möchten.
2. Öffnen Sie den Dialog **Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit** auf eine der folgenden Arten:
 - Wenn ein System-/Rahmenumbruch an der Position vorhanden ist, ab der Sie die Notenzeilen-Sichtbarkeit ändern möchten, wählen Sie ihn aus und drücken Sie die **Eingabetaste** oder doppelklicken Sie darauf.
 - Wenn kein System-/Rahmenumbruch vorhanden ist, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenzeile > Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Ändern Sie die Notenzeilen-Sichtbarkeit nach Bedarf.

Sie können zum Beispiel die Einstellung für einzelne Notenzeilen aktivieren und ändern oder die Optionen in der Aktionsleiste verwenden, um die Einstellung für alle Notenzeilen gleichzeitig zu ändern.

4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die Notenzeilen-Sichtbarkeit wird ab der ausgewählten rhythmischen Position oder dem ausgewählten Hinweisschild für System-/Rahmenumbrüche geändert. Diese Änderung bleibt bis zur nächsten Änderung der Notenzeilen-Sichtbarkeit oder bis zum Ende der Partie wirksam, je nachdem, was zuerst eintritt, und ob die Notenzeilen leer sind oder nicht.

Wenn noch kein Hinweis eines System-/Rahmenumbruchs an der ausgewählten rhythmischen Position vorhanden war, wird dort ein Systemumbruch mit Ihren Einstellungen für Notenzeilen-Sichtbarkeit eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633

[Systemumbrüche](#) auf Seite 630

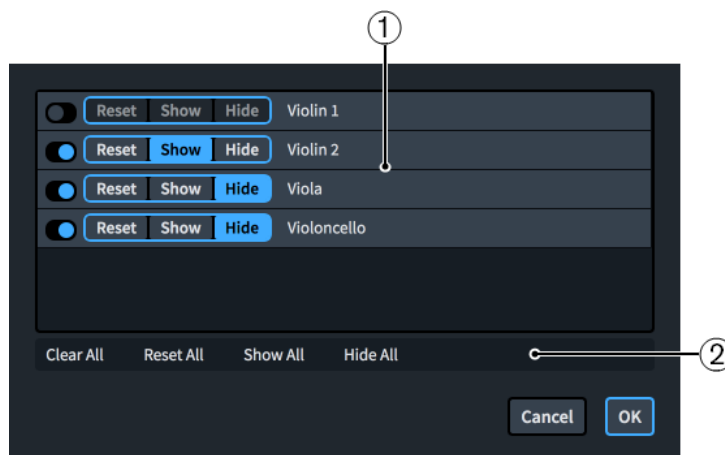
[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 619

Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit (Dialog)

Im Dialog **Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit** können Sie einzelne Notenzeilen manuell an System-/Rahmenumbrüchen ausblenden, anzeigen und zurücksetzen.

Sie können den Dialog **Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit** im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenzeile** > **Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit**, wenn ein Objekt im Notenbereich ausgewählt ist. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- Wählen Sie einen System-/Rahmenumbruch-Hinweis aus und drücken Sie die **Eingabetaste** oder doppelklicken Sie auf einen System-/Rahmenumbruch-Hinweis.



Der Dialog **Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit** beinhaltet Folgendes:

1 Notenzeilen-Liste

Enthält alle Notenzeilen, die an der ausgewählten rhythmischen Position vorhanden sind, einschließlich ausgeblendeter leerer Notenzeilen. Durch Aktivieren von Notenzeilen werden sie in die manuelle Änderung der Notenzeilen-Sichtbarkeit übernommen.

Für jede Notenzeile stehen die folgenden Optionen für Notenzeilen-Sichtbarkeit zur Verfügung:

- **Zurücksetzen:** Setzt die Notenzeilen-Sichtbarkeit auf die Standardeinstellung im Layout zurück, die auf der Seite **Vertikale Abstände** in den **Layout-Optionen** festgelegt ist.

- **Anzeigen:** Zeigt die Notenzeile ab der ausgewählten rhythmischen Position an, unabhängig davon, ob sie leer ist oder nicht.
- **Ausblenden:** Blendet die Notenzeile ab der ausgewählten rhythmischen Position aus, unabhängig davon, ob sie leer ist oder nicht.

2 Aktionsleiste

Enthält Optionen, mit denen Sie die Einstellung für die Notenzeilensichtbarkeit für alle Notenzeilen gleichzeitig ändern können.

- **Alle löschen:** Deaktiviert alle Notenzeilen.
- **Alle zurücksetzen:** Aktiviert alle Notenzeilen und stellt sie auf **Zurücksetzen**.
- **Alle anzeigen:** Aktiviert alle Notenzeilen und stellt sie auf **Anzeigen**.
- **Alle ausblenden:** Aktiviert alle Notenzeilen und stellt sie auf **Ausblenden**.

Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/ anzeigen

Sie können nach der letzten Partie in jedem einzelnen Layout zusätzliche leere Notenzeilen anzeigen, die die Seite ausfüllen. Auf diese Weise können Sie beim Formatieren von Einzelstimmen-Layouts für Aufnahme-Sessions der Konvention entsprechen, zusätzliche leere Notenzeilen zwischen dem letzten System und dem unteren Seitenrand 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 Sie leere Notenzeilen nach den Enden von Partien aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Partien**-Abschnitt **Rahmen mit leeren Notenzeilen füllen**.
5. Wenn Sie **Rahmen mit leeren Notenzeilen füllen** aktiviert haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Leere Notenzeilen in Systemen anzeigen, die der letzten Partie entsprechen**.
6. Passen Sie die Darstellung von leeren Notenzeilen auf eine der folgenden Arten an:
 - Wenn Sie **Leere Notenzeilen in Systemen anzeigen, die der letzten Partie entsprechen** aktiviert haben und in leeren Notenzeilen Schlüssel anzeigen möchten, die der letzten Partie folgen, wählen Sie **Schlüssel einschließen**.
 - Wenn Sie **Leere Notenzeilen in Systemen anzeigen, die der letzten Partie entsprechen** aktiviert haben und in leeren Notenzeilen Schlüssel ausblenden möchten, wählen Sie **Schlüssel ausschließen**.
 - Wenn Sie **Leere Notenzeilen in Systemen anzeigen, die der letzten Partie entsprechen** deaktiviert haben, ändern Sie die Anzahl von Notenzeilenlinien in leeren Notenzeilen, indem Sie den Wert für **Anzahl von Notenzeilenlinien für leere Notenzeilen** ändern.

ERGEBNIS

Leere Notenzeilen werden nach der letzten Partie in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn **Rahmen mit leeren Notenzeilen füllen** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn die Option deaktiviert ist. Wenn sie angezeigt werden, befinden sich leere Notenzeilen unter dem letzten System in der letzten Partie und füllen die Breite des letzten Systems, sofern es nicht vollständig horizontal ausgerichtet ist.

Wenn **Leere Notenzeilen in Systemen anzeigen, die der letzten Partie entsprechen** aktiviert ist, folgen leere Notenzeilen der Notenzeilengruppierung der letzten Partie, zum Beispiel zwei durch Klammern verbundene Notenzeilen in einem Einzelstimmen-Layout, dem zwei Spieler zugewiesen sind. Wenn die Option deaktiviert ist, werden einzelne leere Notenzeilen ohne Schlüssel angezeigt.

HINWEIS

Sie können in leere Notenzeilen keine Noten eingeben oder Klammern/Akkoladen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 611

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 837

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, zum Beispiel 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
 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 erlauben möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
 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

Immer auf neuer Seite beginnen sorgt dafür, dass Partien in den ausgewählten Layouts immer am Anfang der nächsten Seite nach dem Ende der vorigen Partie beginnen.

Auf vorhandener Seite zulassen erlaubt, dass Partien in den ausgewählten Layouts unmittelbar aufeinander folgen, 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

[Token](#) auf Seite 652

[Verteilen](#) auf Seite 625

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 179

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 610

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 606

Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird

Sie können für jedes einzelne Layout die Bedingungen ändern, unter denen die **Erste**-Seitenvorlage verwendet wird, wenn Sie zum Beispiel 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 ändern möchten, wann die **Erste**-Seitenvorlage verwendet wird.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Wählen Sie im **Partien**-Bereich eine der folgenden Optionen für '**Erste**'-**Seitenvorlage verwenden** aus:
 - **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**-Seitenvorlage für keine Seite in den ausgewählten Layouts verwendet wird.
- Wenn Sie **Nur erste Partie** wählen, wird die **Erste**-Seitenvorlage 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**-Seitenvorlage für alle Seiten im Layout verwendet, an deren Anfang auch eine Partie beginnt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 646

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.

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
 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.

HINWEIS

Durch das Ausblenden von Partie-Überschriften wird nicht der Partietitel ausgeblendet, der standardmäßig ab der zweiten Seite am oberen Seitenrand angezeigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 608

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 610

[Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 609

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 bei Verlagen 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
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 651

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 644

[Seitenzahlen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1109

Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern

Sie können in jedem einzelnen Layout festlegen, ob die letzten Systeme in Partien immer die Breite von Rahmen ausfüllen sollen oder ob dies nur oberhalb einer bestimmten Ausfüllung geschehen soll. Standardmäßig werden in Dorico Elements letzte Systeme in Partien nur dann über die volle Breite des Rahmens ausgerichtet, wenn sie mehr als zur Hälfte gefüllt sind.

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 letzter Systeme in Partien ändern wollen.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenabstand**.
 4. Ändern Sie die Ausrichtung letzter Systeme in Partien auf eine der folgenden Arten:
 - Wenn Sie letzte Systeme in Partien immer vollständig ausrichten möchten, deaktivieren Sie **Finales System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt**.
 - Wenn Sie den Mindestwert für die Ausfüllung letzter Systeme ändern möchten, ändern Sie den Wert für **Finales System in Partie nur ausrichten, wenn mehr als [n] % ausgefüllt**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die automatische Ausrichtung letzter Systeme in Partien wird in den ausgewählten Layouts geändert.

TIPP

Sie können die Breite einzelner Systeme auch unabhängig von Ihren Standardeinstellungen ändern, indem Sie ihre Anfangs-/Endpositionen ändern.

BEISPIEL



Letztes System unter Füllungs-Schwellenwert, nicht ausgerichtet



Letztes System, ausgerichtet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 623

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1288

[Anzahl der Takte pro System festlegen](#) auf Seite 626

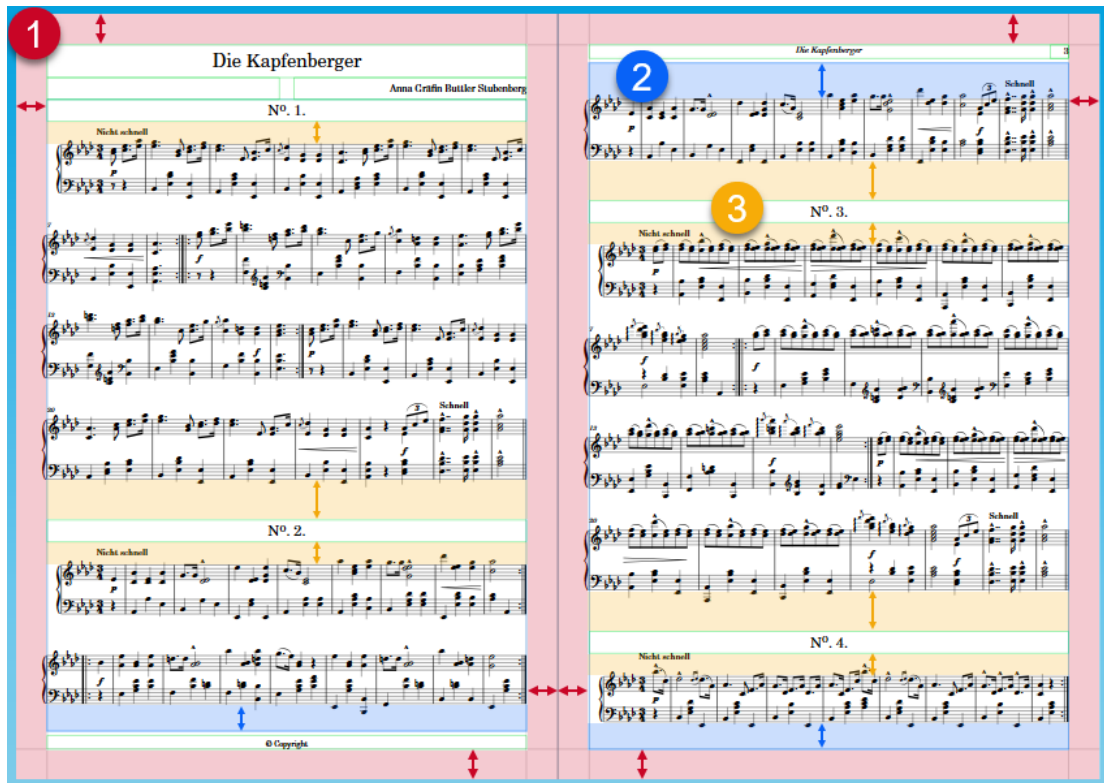
[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 606

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1235

[Pausen löschen](#) auf Seite 1233

Ränder

Ränder bestimmen die Abstände um die Noten herum auf Seiten, zum Beispiel an allen vier Kanten jeder Seite und über/unter Partie-Überschriften.



In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Rändern:

1 Seitenränder

Die Abstände zwischen den vier Kanten von Seiten und den Inhalten auf ihnen. Beispielsweise füllen horizontal ausgerichtete Systeme die gesamte Breite von Seiten zwischen den linken und rechten Seitenrändern aus. Sie können Rahmen nicht über Seitenränder hinaus ausdehnen.

2 Notenrahmen-Ränder

Die Abstände am oberen und unteren Ende von Notenrahmen.

- Obere Notenrahmen-Ränder legen den Abstand zwischen den oberen Enden von Notenrahmen und der obersten Notenzeilenlinie der obersten Notenzeile im Rahmen fest.
- Untere Notenrahmen-Ränder legen den Abstand zwischen den unteren Enden von Notenrahmen und der untersten Notenzeilenlinie der untersten Notenzeile im Rahmen fest.

3 Partie-Überschriften-Ränder

Die Abstände über und unter Partie-Überschriften. Wenn Partie-Überschriften am oberen Ende von Notenrahmen positioniert werden, legt der untere Rand der Partie-Überschrift den Abstand am oberen Ende des Notenrahmens statt dem Notenrahmenrand fest.

- Obere Ränder von Partie-Überschriften legen den Abstand zwischen dem oberen Rand der Partie-Überschrift und der untersten Notenzeilenlinie der vorherigen Partie fest.
- Untere Ränder von Partie-Überschriften legen den Abstand zwischen dem unteren Rand der Partie-Überschrift und der obersten Notenzeilenlinie der nachfolgenden Partie fest.

HINWEIS

Noten und Notationselemente über der obersten Notenzeile und unter der untersten Notenzeile dehnen sich über Ränder hinaus aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

[Seitenränder ändern](#) auf Seite 598

[Ränder über bzw. unter Tacets ändern](#) auf Seite 639

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 597

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 601

[Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern](#) auf Seite 602

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 611

[Systemausfüllungsanzeigen](#) auf Seite 515

[Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 515

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Ändern Sie im **Partien**-Abschnitt die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
 - **Partie-Überschrift oberer Rand**
 - **Partie-Überschrift unterer Rand**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Ränder über/unter Partie-Überschriften in den ausgewählten Layouts werden geändert.

- **Partie-Überschrift oberer Rand** legt den Abstand zwischen dem oberen Rand der Partie-Überschrift und dem Ende der vorherigen Partie fest.
- **Partie-Überschrift unterer Rand** legt den Abstand zwischen dem unteren Rand der Partie-Überschrift und dem Anfang der nachfolgenden Partie fest.

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 two staves. The top staff is a grand staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). It contains a series of chords and rests, with a dynamic marking of *ff*. The bottom staff is a single treble clef staff with a melodic line, starting with a dynamic marking of *p*. The tempo marking "2. Andante maestoso" is centered between the two staves. The margins between the staves and the text are standard.

Partie-Überschriften mit Standardeinstellung für oberen und unteren Rand

This image is identical to the one on the left, showing the same musical score. However, the margins between the staves and the text are significantly reduced, making the score appear more compact.

Partie-Überschriften mit verkleinerten oberen und unteren Rändern

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 872

[Ränder über bzw. unter Tacets ändern](#) auf Seite 639

Standardränder von Notenrahmen ändern

Sie können für jedes einzelne Layout die Standardränder in allen Notenrahmen ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie in Einzelstimmen-Layouts mit vielen Hinweisen über der Notenzeile den Abstand über Notenrahmen vergrößern 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, deren Notenrahmen-Ränder Sie ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
4. Ändern Sie im Abschnitt **Notenrahmen-Ränder** die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
 - **Oben**
 - **Unten**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Ränder aller Notenrahmen in den ausgewählten Layouts werden geändert.

- **Oben** legt den Abstand zwischen den oberen Enden von Notenrahmen und der obersten Notenzeilenlinie der obersten Notenzeile im Rahmen fest.
- **Unten** legt den Abstand zwischen den unteren Enden von Notenrahmen und der untersten Notenzeilenlinie der untersten Notenzeile im Rahmen fest.

Wenn der untere Rand des Notenrahmens zum Beispiel auf **0** eingestellt ist, wird die unterste Notenzeilenlinie der untersten Notenzeile im Rahmen am unteren Rand der Notenrahmens ausgerichtet.

HINWEIS

Noten und Notationselemente über der obersten Notenzeile und unter der untersten Notenzeile dehnen sich über Notenrahmen-Ränder hinaus aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenränder ändern](#) auf Seite 598

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 601

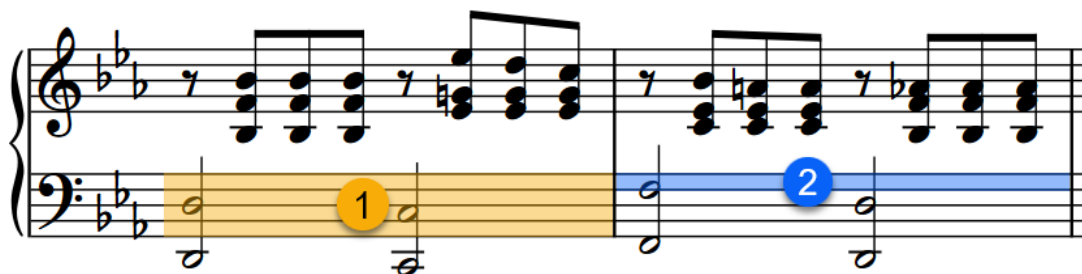
[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 872

Notenzeilengröße

Die Notenzeilengröße beschreibt den Abstand zwischen den obersten und untersten Linien von Notenzeilen und kann als Punktgröße oder in einer anderen unterstützten Maßeinheit, zum Beispiel 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.



- 1 Die Rastralgröße ist die Höhe der gesamten Notenzeile von der untersten bis zur obersten Linie.
- 2 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 1286

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 53
[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 600
[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 619


Notenzeilengröße ab System-/Rahmenumbrüchen ändern

Sie können die Größe aller Notenzeilen ab der rhythmischen Position von System-/Rahmenumbrüchen in Layouts ändern. Z. B. können Sie kleinere Notenzeilen nur auf Seiten mit vielen Notenzeilen und größere Notenzeilen auf anderen Seiten mit weniger Notenzeilen verwenden.

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** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben System-/Rahmenumbrüche an den Positionen eingefügt, ab denen Sie die Notenzeilengröße ändern möchten.
 - Für System-/Rahmenumbrüche werden Schilder angezeigt.
 - Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus das Hinweisschild des System-/Rahmenumbruchs aus, ab dem Sie die Notenzeilengröße ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Spatiumsgröße** in der **Format-**Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Notenzeilengröße aller Notenzeilen im Layout wird dadurch bis zur nächsten Änderung der Notenzeilengröße oder bis zum Ende der Partie geändert, je nachdem, was zuerst eintritt. Indem Sie die **Spatiumsgröße** erhöhen, erhöhen Sie die Notenzeilengröße. Indem Sie den Wert verringern, verkleinern Sie die Notenzeilen.

Standardmäßig nutzt die nächste Partie die Standard-Notenzeilengröße im Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 600
[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 631
[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 634
[Hinweise auf einen Systemumbruch ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 633
[Hinweise auf Rahmenumbrüche aus-/einblenden](#) auf Seite 636

Größe von Notenzeilen für einzelne Spieler ändern

Sie können die Größe aller Notenzeilen, die zu einzelnen Spielern gehören, in jeder Partie unabhängig von den Notenzeilen anderer Spieler und 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.

Sie können die Größe von 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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie können nur die Größe einer Notenzeile auf einmal ändern.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenzeilengröße > [Notenzeilengröße]**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
 3. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** ausgewählt haben, stellen Sie die Notenzeilengröße im folgenden Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** ein.
-

ERGEBNIS

Die Größe der ausgewählten Notenzeile wird in der aktuellen Partie 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 bestimmten System-/Rahmenumbrüchen.

HINWEIS

- Änderungen der Größe einzelner Notenzeilen wirken sich für die gesamte Partie auf alle Notenzeilen aus, die zum selben Spieler gehören.
 - 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** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.
-

BEISPIEL



The image shows a musical score with three staves. The top staff is a single melodic line in a smaller font size, starting with a treble clef and a key signature of three flats. The middle and bottom staves are a piano accompaniment, with the middle staff in treble clef and the bottom staff in bass clef, both in the same key signature. The piano part consists of a steady eighth-note accompaniment in the right hand and a bass line in the left hand. The single staff is positioned above the piano accompaniment, demonstrating the 'smaller staff' feature.

Eine Klavier-Einzelstimme mit kleinerer Notenzeile darüber

WEITERFÜHRENDE LINKS

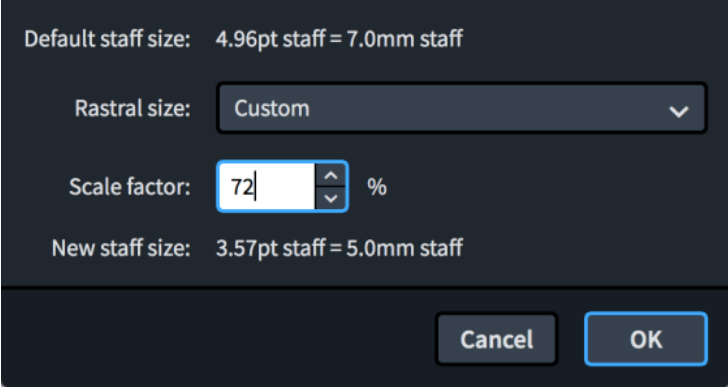
[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 837

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

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 in einer Notenzeile auswählen und **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **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

Der Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** enthält die folgenden Optionen:

Standard-Notenzeilengröße

Zeigt die Standardgröße von Notenzeilen im aktuellen Layout an. Diese Größe wird auf der Seite **Seite einrichten** in den **Layout-Optionen** festgelegt.

Die Standard-Notenzeilengröße wird sowohl als Punktgröße als auch in der Maßeinheit Ihrer Wahl 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 der Maßeinheit Ihrer Wahl ausgedrückt.

Notenzeilenspationierung

Die vertikale Positionierung von Notenzeilen und Systemen innerhalb von Rahmen wird als Notenzeilenspationierung bezeichnet. Bei der Berechnung der Notenzeilenspationierung werden die Höhe der Notenzeilen und die notwendigen Abstände zwischen Notenzeilen und Systemen berücksichtigt.

- Die standardmäßigen Einstellungen für vertikale Abstände und Notenzeilenspationierung können Sie für jedes Layout unabhängig auf der Seite **Vertikale Abstände** in den **Layout-Optionen** ändern.

Mit den verfügbaren Optionen können Sie den Abstand nach Ihrer Idealvorstellung einstellen, den Dorico Elements dann bestmöglich reproduziert. Es empfiehlt sich, sich mit den verfügbaren Optionen für vertikale Abstände vertraut zu machen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 616

[Notenzeilen](#) auf Seite 1281

[Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 515

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 601

[Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 623

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 600

[Ränder](#) auf Seite 612

[Verteilen](#) auf Seite 625

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633

[Selektionen für Rahmeninhalt](#) auf Seite 635

[Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen](#) auf Seite 627

[Notenabstand](#) auf Seite 623

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 können auf Layout-spezifische vertikale Abstände zugreifen, indem Sie den Dialog **Layout-Optionen** öffnen und in der Kategorien-Liste 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 Objekten 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 Notenzeilenspationierung – 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 Objekten 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.
- Bei der Berechnung der Anzahl der Systeme, die jeweils in einen Rahmen in einem Layout passen, berücksichtigt Dorico Elements die Höhe der Notenzeilen, den Mindestabstand zwischen den Notenzeilen, den maximalen Abstand zwischen sehr hohen/tiefen Noten und Notenzeilen sowie andere Objekte, 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. In solchen Fällen können Sie feste Einstellungen für die Verteilung und System-/Rahmenumbrüche verwenden, um festzulegen, welche Systeme in Rahmen angezeigt werden.

Mindestabstände

Hier finden Sie Optionen für die Mindestabstände, die Dorico Elements zusätzlich zu den Abständen zwischen Notenzeilen zwischen Objekten 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 Objekten kommen.
- **Mindestabstand zwischen Notenzeilen mit Inhalt:** Hiermit können Sie den zusätzlichen Abstand festlegen, der zwischen Notenzeilen eingehalten werden soll, wenn der Zwischenraum Objekte enthält.
- **Mindestabstand zwischen Systemen mit Inhalt:** Hiermit können Sie den zusätzlichen Abstand festlegen, der zwischen Systemen eingehalten werden soll, wenn der Zwischenraum Objekte enthält.

HINWEIS

Mindestabstände wirken sich nicht auf die Verteilung aus. Wenn Sie zum Beispiel den **Mindestabstand zwischen Systemen mit Inhalt** ändern, ändert sich der Abstand über/unter Systemen auf einer Seite, aber Systeme werden nicht auf spätere Seiten verschoben. Stattdessen können Sie die idealen Abstände ändern.

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.
- **Notenzeilen ausrichten, wenn Rahmen mit einzelner System über diesem Schwellenwert liegt:** Wenn diese Option aktiviert ist, werden alle Notenzeilen in einem einzelnen System, deren Höhe den festgelegten Schwellwert überschreiten, vertikal ausgerichtet. Dadurch werden sie gleichmäßig auf die Höhe des Rahmens aufgeteilt.

Notenzeilen-Sichtbarkeit

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

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 601

[Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 515

[Seitenformatierung](#) auf Seite 596

[Verteilen](#) auf Seite 625

[Ränder](#) auf Seite 612

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 616

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 837

[Notenzeilen](#) auf Seite 1281

[Ossia-Notenzeilen](#) auf Seite 1283

[Tabulatur](#) auf Seite 1290

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 604

- [Auswahl in Systeme umwandeln](#) auf Seite 632
- [Selektionen für Rahmeninhalt](#) auf Seite 635
- [Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 1179
- [Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 1184

Notenzeilenspationierung 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 Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vertikale Abstände**.
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**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Instrumentenfilter](#) auf Seite 453
- [Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52
- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

Notenabstand

Die relativen Positionen von Noten und Pausen und die automatisch zwischen ihnen erstellten Abstände werden als Notenabstände bezeichnet.

- Den Standard-Notenabstand können Sie für jedes Layout unabhängig auf der **Notenabstand**-Seite in den **Layout-Optionen** ändern.

Zu den verfügbaren Optionen gehören die Änderung des Standardabstands für Viertelnoten und des Abstands für Vorschläge und Stichnoten. Sie können auch den Mindestwert für die prozentuale Ausfüllung finaler Systeme ändern, bevor deren Abstände ausgerichtet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731
- [Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 619
- [Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 600

Standard-Notenabstand ändern

Sie können für jedes einzelne Layout den Standard-Notenabstand ändern. Sie können z. B. in Gesamtpartitur-Layouts engere Notenabstände als in Einzelstimmen-Layouts verwenden. Zu den verfügbaren Optionen gehören die Änderung des Standardabstands für Viertelnoten und des Abstands für Vorschläge und Stichnoten.

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenabstand**.
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 geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 611
- [Positionen von Liedtext](#) auf Seite 993
- [Verteilen](#) auf Seite 625
- [Layouts sperren](#) auf Seite 628

Layout-spezifische Notenabstands-Optionen

Dorico Elements bietet mehrere Optionen, mit denen Sie die standardmäßigen Notenabstände in jedem Layout steuern können. Sie können hier auch angeben, wie voll das letzte System in Partien sein muss, bevor es automatisch ausgerichtet wird.

- Sie können auf Layout-spezifische Notenabstands-Optionen zugreifen, indem Sie den Dialog **Layout-Optionen** öffnen und in der Kategorien-Liste auf **Notenabstand** klicken.

Die **Notenabstand**-Seite der **Layout-Optionen** enthält 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.

Benutzerdefiniertes 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 entsprechendem 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.

Abstand für Stichnoten skalieren um

Legt den Notenabstand für Stichnoten als Prozentsatz des Notenabstands fest, der normalerweise für Noten mit entsprechendem Notenwert verwendet wird. Der Wert darf nicht größer als 100 % sein. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand für Stichnoten zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand für Stichnoten ab.

Platz für Liedtext schaffen

Steuert, ob Liedtext bei Berechnungen des Notenabstands einbezogen wird oder nicht. Wenn die Option deaktiviert ist, wird Liedtext aus Berechnungen des Notenabstands ausgeschlossen. Dies hat zum Ergebnis, dass die Abstände so gesetzt werden, als gäbe es keinen Liedtext.

Wir empfehlen Ihnen, diese Option vorsichtig einzusetzen und nur zu verwenden, wenn Sie Liedtext manuell setzen möchten, etwa bei eng gedruckten Gesangsbüchern.

Finales 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 Spatiationierung 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

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Zur optischen Anordnung von Notenzeilen-übergreifenden Balken wechseln](#) auf Seite 825

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824

[Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern](#) auf Seite 1002

Verteilen

»Verteilen« ist ein Begriff, der das Festlegen des Layouts von Notenseiten beschreibt, zum Beispiel die Einstellung der Anzahl von Takten pro System.

Bei der Berechnung, wie viele Noten in jedes System und auf jede Seite passen können, berücksichtigt Dorico Elements mehrere Aspekte des Layouts, darunter Einstellungen für Notenabstände und vertikale Abstände. Sie können diese Einstellungen ändern, um die Standard-Verteilung in jedem Layout zu ändern.

In Dorico Elements können Sie eine feste Anzahl von Takten pro System und von Systemen pro Notenrahmen für jedes einzelne Layout einstellen.

Sie können die Verteilung detaillierter steuern, indem Sie Takte in andere Systeme verschieben, System-/Rahmenumbrüche einfügen, Auswahlen in Systeme/Rahmen einpassen und die Verteilung im aktuellen Layout sperren/zurücksetzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 624

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

[Takte in andere Systeme verschieben](#) auf Seite 627

[Layouts sperren](#) auf Seite 628

[Verteilung zurücksetzen](#) auf Seite 629

[Ränder](#) auf Seite 612

[Systemumbrüche](#) auf Seite 630

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 629

[Mehraktpausen trennen](#) auf Seite 1239

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 606

Anzahl der Takte pro System festlegen

Sie können eine feste Anzahl von Takten definieren, die in jedem einzelnen Layout in jedem System enthalten sein sollen, wenn Sie zum Beispiel vier Takte pro System in einem Leadsheet 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, bei denen Sie die Taktanzahl pro System ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren Sie im Abschnitt **Verteilen Feste Anzahl von Takten pro System**.
5. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
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 1201

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 631

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 634

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 611

Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen

Sie können eine feste Anzahl von Systemen festlegen, die in jedem einzelnen Layout in jedem Notenrahmen enthalten sein sollen. Da die Standard-Seitenvorlagen nur einen Notenrahmen 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren Sie im Bereich **Verteilen** die Option **Feste Anzahl von Systemen pro Rahmen**.
5. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
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. Zum Beispiel enthalten Seiten mit kleineren Rahmen, etwa auf der ersten Seite, weniger Systeme als durch Ihre Verteilungseinstellung vorgegeben.

Takte in andere Systeme verschieben

Sie können Takte in das nächste oder das vorige System verschieben, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass Takte im selben System angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus ein Objekt in dem Takt aus, den Sie in ein anderes System verschieben möchten.
Wählen Sie zum Beispiel ein Objekt im frühesten Takt aus, den Sie in das nächste System verschieben möchten, oder ein Objekt im letzten Takt, das Sie in das vorige System verschieben möchten.
2. Verschieben Sie Takte auf eine der folgenden Arten in ein anderes System:
 - Um alle Takte zwischen dem Anfang des aktuellen Systems und der Auswahl in das vorige System zu verschieben, drücken Sie **↵**, oder klicken Sie im Abschnitt **Takte zwischen Systemen verschieben** im Formatierungsbereich auf **Ins vorige System verschieben** **↵**.
 - Um alle Takte zwischen der Auswahl und dem Ende ihres aktuellen Systems in das nächste System zu verschieben, drücken Sie **→**, oder klicken Sie im Abschnitt **Takte**

zwischen Systemen verschieben des Formatierungsbereichs auf **Ins nächste System verschieben** .

ERGEBNIS

Die ausgewählten Takte werden in das vorige bzw. nächste System verschoben. Systemumbrüche werden am Anfang und Ende von jedem neuen System eingefügt.

HINWEIS

- Für Systemumbrüche, die am Anfang von Systemen eingefügt wurden, ist in der Gruppe **Format** im Eigenschaften-Bereich standardmäßig die Option **Auf nächsten Systemumbruch warten** aktiviert. Da diese Funktion Dorico Elements dazu veranlasst, die gesamte Notation bis zum nächsten Systemumbruch oder bis zum Ende der Partie in ein System zu integrieren, können bei späterem Löschen nachfolgender Systemumbrüche dicht befüllte, eng beieinander liegende Systeme entstehen.
 - Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Noteneingabe > Umbrüche** können Sie festlegen, wie viele Systeme als Folge des Verschiebens von Takten in andere Systeme gesperrt werden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Selektionen für Rahmeninhalt](#) auf Seite 635
[Auswahl in Systeme umwandeln](#) auf Seite 632
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60


Layouts sperren

Sie können die aktuelle Verteilung in einzelnen Layouts sperren.

VORAUSSETZUNGEN

Die linke Zone wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notensatz-Modus das Layout, dessen Verteilung Sie sperren möchten.
 2. Klicken Sie im Formatierungsbereich auf **Layout sperren**  im Abschnitt **Layout sperren**.
-

ERGEBNIS

System- und Rahmenumbrüche werden nach Bedarf am Anfang jedes Systems eingefügt, um die aktuelle Verteilung in dem Layout zu sperren, das im Notenbereich geöffnet ist.

HINWEIS

- Für die System- und Rahmenumbrüche sind standardmäßig die Optionen **Auf nächsten Systemumbruch warten** und **Auf nächsten Rahmenumbruch warten** in der **Format**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktiviert. Da diese Funktion Dorico Elements dazu veranlasst, die gesamte Notation bis zum nächsten Systemumbruch, Rahmenumbruch oder bis zum Ende der Partie in ein System zu integrieren, können bei späterem Löschen nachfolgender Systemumbrüche dicht befüllte, eng beieinander liegende Systeme entstehen.
 - Sie können der Option **Layout sperren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Formatierungsbereich](#) auf Seite 513
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45
- [Systemumbrüche](#) auf Seite 630
- [Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633
- [Verteilen](#) auf Seite 625
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661
- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62


Verteilung zurücksetzen

Sie können alle System- und Rahmenumbrüche in einzelnen Layouts löschen und die Layouts wieder auf ihre Standardverteilung und die Standardeinstellungen für Abstände zurücksetzen.

VORAUSSETZUNGEN

Die linke Zone wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

- Öffnen Sie im Notensatz-Modus das Layout, dessen Verteilung Sie zurücksetzen möchten.
- Klicken Sie im Formatierungsbereich auf **Layout zurücksetzen**  im Abschnitt **Layout sperren**.

ERGEBNIS

Alle System- und Rahmenumbrüche in dem Layout, das im Notenbereich geöffnet ist, werden gelöscht. Das Layout wird wieder auf die Standardeinstellungen für Verteilung und Abstände zurückgesetzt.

HINWEIS

- Für die System- und Rahmenumbrüche sind standardmäßig die Optionen **Auf nächsten Systemumbruch warten** und **Auf nächsten Rahmenumbruch warten** in der **Format-**Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktiviert. Da diese Funktion Dorico Elements dazu veranlasst, die gesamte Notation bis zum nächsten Systemumbruch, Rahmenumbruch oder bis zum Ende der Partie in ein System zu integrieren, können bei späterem Löschen nachfolgender Systemumbrüche dicht befüllte, eng beieinander liegende Systeme entstehen.
- Sie können der Option **Layout zurücksetzen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben

Sie können auswählen, ob Dorico Elements System-/Rahmenumbrüche innerhalb von Takten setzen kann oder nicht. So können Sie zum Beispiel beim Formatieren von Leadsheets, bei denen nur Umbrüche an Taktstrichen erforderlich sind, Umbrüche innerhalb von Takten verhindern.

VORGEHENSWEISE

- Drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
- Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.

3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Noteneingabe**-Abschnitt die Option **System- und Rahmenumbrüche beim Erstellen an Taktstrichen einrasten** im **Umbrüche**-Unterabschnitt.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

System-/Rahmenumbrüche innerhalb von Takten werden erlaubt, wenn die Option aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn sie deaktiviert ist.

Wenn Umbrüche innerhalb von Takten nicht erlaubt sind, rasten eingefügte System-/Rahmenumbrüche am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt ein. Wenn Sie Systeme/Rahmen aus einer Auswahl erstellen, rastet der erste Umbruch am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt und der zweite Umbruch am Taktstrich nach dem letzten ausgewählten Objekt ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633

[Verteilen](#) auf Seite 625

Systemumbrüche

Systemumbrüche treten auf, wenn das Notenmaterial den rechten Seitenrand erreicht und daher in einem neuen System fortgesetzt werden muss, das sich für gewöhnlich unter dem vorigen System auf derselben Seite oder auf einer neuen Seite befindet. Dorico Elements ordnet Noten in Systemen automatisch so an, dass sie einwandfrei gesetzt und gut lesbar sind, aber Sie können Systemumbrüche auch manuell steuern.

Systemumbrüche, die Sie manuell eingefügt haben, werden durch Hinweise angezeigt, die Sie jederzeit ein- bzw. ausblenden können. Sie sind außerdem Layout-spezifisch, d. h. jedes Layout kann Systemumbrüche an unterschiedlichen rhythmischen Positionen haben.



Systemumbruch-Hinweis, ausgewählt

HINWEIS

- Standardmäßig rasten System-/Rahmenumbrüche am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt ein. Sie können festlegen, ob Umbrüche an rhythmischen Positionen innerhalb von Takten erlaubt sind.
 - Sie können außerdem den Inhalt von Systemen steuern, indem Sie die Anzahl der Takte pro System in jedem Layout fixieren.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 629

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 447

[Notenabstand](#) auf Seite 623

[Systemausfüllungsanzeigen](#) auf Seite 515

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 624

[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 619

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

[Mehrtaktpausen trennen](#) auf Seite 1239

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 604

[Notenzeilenbeschriftungen an System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1271

[Layouts sperren](#) auf Seite 628

[Verteilung zurücksetzen](#) auf Seite 629

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661


Systemumbrüche einfügen

Sie können Systembrüche an jeder rhythmischen Position einfügen, zum Beispiel, um musikalische Phrasen zwecks besserer Lesbarkeit in Systeme einzupassen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt/nicht erlaubt.
- Wenn Sie Systemumbrüche innerhalb von Mehrtaktpausen einfügen möchten, haben Sie entweder Mehrtaktpausen im Layout ausgeblendet oder Mehrtaktpausen an den jeweiligen Positionen geteilt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus eine Note oder ein anderes Objekt an der rhythmischen Position aus, die am Anfang des nächsten Systems angezeigt werden soll.
2. Fügen Sie auf eine der folgenden Arten einen Systemumbruch ein:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-S**.
 - Klicken Sie im Formatierungsbereich auf **Systemumbruch erzeugen**  im Abschnitt **Systeme formatieren**.
3. Wählen Sie **Bearbeiten > Systemumbruch**.

ERGEBNIS

Ein Systemumbruch wird an der rhythmischen Position des als erstes ausgewählten Objekts eingefügt. Wenn keine Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt sind, rastet er am vorigen Taktstrich ein. 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Formatierungsbereich](#) auf Seite 513

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 629

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 624

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1237

[Mehrtaktpausen trennen](#) auf Seite 1239

[Layouts sperren](#) auf Seite 628

Auswahl in Systeme umwandeln

Sie können die Übernahme des gesamten Notenmaterials zwischen zwei ausgewählten rhythmischen Positionen in ein einzelnes System erzwingen, zum Beispiel um bestimmte Takte im selben System anzuzeigen.

VORAUSSETZUNGEN


- Sie haben Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt/nicht erlaubt.
- Die linke Zone wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus ein Objekt an der rhythmischen Position aus, die den Anfang des Systems bilden soll.

HINWEIS

Wir empfehlen, dazu Notenköpfe oder Taktstriche auszuwählen. Die Auswahl anderer Objekte, z. B. Bindebögen, kann dazu führen, dass Systemumbrüche früher bzw. später als beabsichtigt eingefügt werden.

2. Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf eines der folgenden Elemente:
 - Einen Notenkopf, der das Ende des Systems bilden soll
 - Ein Objekt, das den Anfang des nachfolgenden Systems bilden soll
3. Klicken Sie im Abschnitt **Systeme formatieren** des Formatierungsbereichs auf **In System einpassen** .

ERGEBNIS

Ein festes System wird durch Einfügen von Systemumbrüchen am Beginn bzw. am Ende Ihrer Auswahl erzeugt. Das System enthält das gesamte Notenmaterial zwischen zwei ausgewählten Objekten.

Wenn Umbrüche innerhalb von Takten nicht erlaubt sind, rastet der erste Umbruch am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt und der zweite Umbruch am Taktstrich nach dem letzten ausgewählten Objekt ein.

Wenn Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt sind, hängt der Inhalt des Systems von Ihrer Auswahl ab.

- Wenn Sie Objekte wie Taktstriche oder Bindebögen ausgewählt haben, wird der Anfang Ihres ersten ausgewählten Objekts am Anfang des Systems und das Ende Ihres zuletzt ausgewählten Objekts am Anfang des nächsten Systems positioniert.
- Wenn Sie Notenköpfe ausgewählt haben, wird auch der zuletzt ausgewählte Notenkopf in das System aufgenommen und nicht an den Anfang des nächsten Systems positioniert.
- Wenn Sie Haltebögen ausgewählt haben, wird das gesamte Notenmaterial zwischen der ersten und letzten Note der Haltebogenkette in das System aufgenommen, unabhängig davon, wo innerhalb der Haltebogenkette Sie die Auswahl getroffen haben.

HINWEIS

Bei Systemumbrüchen am Beginn der Auswahl ist in der Gruppe **Format** im Eigenschaften-Bereich standardmäßig die Option **Auf nächsten Systemumbruch warten** aktiviert. Da diese Funktion Dorico Elements dazu veranlasst, die gesamte Notation bis zum nächsten Systemumbruch oder bis zum Ende der Partie in ein System zu integrieren, können bei späterem

Löschen nachfolgender Systemumbrüche dicht befüllte, eng beieinander liegende Systeme entstehen.

Bei Deaktivieren von **Auf nächsten Systemumbruch warten** kann Dorico Elements die nachfolgende Notation wie gewohnt verteilen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Formatierungsbereich](#) auf Seite 513

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 629

[Systemausfüllungsanzeigen](#) auf Seite 515

[Layouts sperren](#) auf Seite 628

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

Hinweise auf einen Systemumbruch ausblenden/anzeigen

Sie können Hinweise auf Systemumbrüche jederzeit ein- bzw. ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Systemumbrüche**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Systemumbrüche](#) auf Seite 630

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 447

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

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 **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verteilung zurücksetzen](#) auf Seite 629

Rahmenumbrüche

Rahmenumbrüche treten auf, wenn Notenmaterial den rechten Seitenrand am unteren Rand eines Rahmens erreicht und in einem neuen System im nächsten Rahmen in der Notenrahmenkette fortgesetzt werden muss, normalerweise also auf der nächsten Seite. Dorico Elements ordnet Noten automatisch in Rahmen an, damit Systeme einwandfrei ausgerichtet und lesbar sind. Sie können Rahmenumbrüche jedoch auch manuell steuern, um zum Beispiel Seitenwechsel an bestimmten Positionen in Einzelstimmen-Layouts einzufügen.

Rahmenumbrüche, die Sie manuell eingefügt haben, werden durch Hinweise angezeigt, die Sie jederzeit ein- bzw. ausblenden können. Sie sind Layout-spezifisch, d. h. jedes Layout kann Rahmenumbrüche an unterschiedlichen rhythmischen Positionen haben.

Rahmenumbruch-Hinweis, ausgewählt

HINWEIS

- Standardmäßig rasten System-/Rahmenumbrüche am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt ein. Sie können festlegen, ob Umbrüche an rhythmischen Positionen innerhalb von Takten erlaubt sind.
- Sie können außerdem den Inhalt von Notenrahmen steuern, indem Sie die Anzahl der Systeme pro Notenrahmen in jedem Layout fixieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 629

[Rahmen](#) auf Seite 651

[Notenrahmenverkettungen](#) auf Seite 659

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 447

[Notenabstand](#) auf Seite 623

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 624

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

[Rahmenausfüllungsanzeige](#) auf Seite 515

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 604

[Notenzeilenbeschriftungen an System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1271

[Layouts sperren](#) auf Seite 628

[Verteilung zurücksetzen](#) auf Seite 629

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

Rahmenumbrüche einfügen


Sie können Rahmenumbrüche an jeder beliebigen rhythmischen Position einfügen, um zum Beispiel Seitenwechsel an geeigneten Stellen im aktuellen Layout zu erzeugen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt/nicht erlaubt.
- Wenn Sie Rahmenumbrüche innerhalb von Mehrtaktpausen einfügen möchten, haben Sie entweder Mehrtaktpausen im Layout ausgeblendet oder Mehrtaktpausen an den jeweiligen Positionen geteilt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus eine Note oder ein anderes Objekt an der rhythmischen Position aus, die am Anfang des nächsten Rahmens angezeigt werden soll.
2. Fügen Sie auf eine der folgenden Arten einen Rahmenumbruch ein:

- Drücken Sie **Umschalttaste-F**.
- Klicken Sie im Formatierungsbereich auf **Rahmenumbruch erzeugen**  im Abschnitt **Notenrahmen formatieren**.

3. Wählen Sie **Bearbeiten > Rahmenumbruch**.

ERGEBNIS

Ein Rahmenumbruch wird an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Objekts eingefügt. Wenn keine Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt sind, rastet er am vorigen Taktstrich ein. 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Umbrüche innerhalb von Takten erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 629

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 624

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1237

[Mehrtaktpausen trennen](#) auf Seite 1239

[Layouts sperren](#) auf Seite 628

Selektionen für Rahmeninhalt

Sie können die Übernahme des gesamten Notenmaterials zwischen zwei ausgewählten rhythmischen Positionen in einen einzelnen Rahmen erzwingen, zum Beispiel um bestimmte Takte auf derselben Seite anzuzeigen.

VORAUSSETZUNGEN


- Sie haben Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt/nicht erlaubt.
- Die linke Zone wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus ein Objekt an der rhythmischen Position aus, die den Anfang des Rahmens bilden soll.

HINWEIS

Wir empfehlen, dazu Notenköpfe oder Taktstriche auszuwählen. Die Auswahl anderer Objekte, z. B. Bindebögen, kann dazu führen, dass Rahmenumbrüche früher bzw. später als beabsichtigt eingefügt werden.

2. Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf eines der folgenden Elemente:
 - Einen Notenkopf, der das Ende des Rahmens bilden soll
 - Ein Objekt, das den Anfang des Folgerahmens bilden soll
 3. Klicken Sie im Abschnitt **Notenrahmen formatieren** des Formatierungsbereichs auf **In Rahmen einpassen** .
-

ERGEBNIS

Ein fester Rahmen wird durch Einfügen von Rahmenumbrüchen am Beginn bzw. am Ende Ihrer Auswahl erzeugt. Der Rahmen enthält das gesamte Notenmaterial zwischen zwei ausgewählten Objekten.

Wenn Umbrüche innerhalb von Takten nicht erlaubt sind, rastet der erste Umbruch am Taktstrich vor dem frühesten ausgewählten Objekt und der zweite Umbruch am Taktstrich nach dem letzten ausgewählten Objekt ein.

Wenn Umbrüche innerhalb von Takten erlaubt sind, hängt der Inhalt des Rahmens von Ihrer Auswahl ab.

- Wenn Sie Objekte wie Taktstriche oder Bindebögen ausgewählt haben, wird der Anfang Ihres ersten ausgewählten Objekts am Anfang des Rahmens und das Ende Ihres zuletzt ausgewählten Objekts am Anfang des nächsten Rahmens positioniert.
- Wenn Sie Notenköpfe ausgewählt haben, wird auch der zuletzt ausgewählte Notenkopf in den Rahmen aufgenommen und nicht am Anfang des nächsten Rahmens positioniert.
- Wenn Sie Haltebögen ausgewählt haben, wird das gesamte Notenmaterial zwischen der ersten und letzten Note der Haltebogenkette in den Rahmen aufgenommen, unabhängig davon, wo innerhalb der Haltebogenkette Sie die Auswahl getroffen haben.

HINWEIS

Bei Rahmenumbrüchen am Anfang der Auswahl ist in der Gruppe **Format** im Eigenschaften-Bereich standardmäßig die Option **Auf nächsten Rahmenumbruch warten** aktiviert. Da diese Funktion Dorico Elements veranlasst, die gesamte Notation bis zum nächsten Rahmenumbruch in einen Rahmen zu integrieren, können bei späterem Löschen nachfolgender Rahmenumbrüche dicht befüllte Rahmen mit eng beieinander liegenden oder überlappenden Systemen entstehen.

Bei Deaktivieren von **Auf nächsten Rahmenumbruch warten** kann Dorico Elements die nachfolgende Notation wie gewohnt verteilen.

Hinweise auf Rahmenumbrüche aus-/einblenden

Sie können Hinweise auf Rahmenumbrüche jederzeit ein- bzw. ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Rahmenumbrüche**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633

[Nicht druckbare Objekte ausblenden](#) auf Seite 447

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

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 **Rücktaste oder Entf-Taste**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verteilung zurücksetzen](#) auf Seite 629

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 den Spieler aus den Partien entfernt, in denen er nicht spielt.
- Die Partien sind dem Einzelstimmen-Layout zugewiesen.
- Die Partien sind der Seitenvorlage-Rahmenverkettung im Einzelstimmen-Layout zugewiesen.
- Sie haben sich dafür entschieden, Tacets im Einzelstimmen-Layout anzuzeigen.



2. Andante


Tacet

3. Menuetto



Auszug aus einem Einzelstimmen-Layout, 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

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 608
[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 619
[Systemumbrüche](#) auf Seite 630
[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633
[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben den Spieler aus den Partien entfernt, in denen er nicht spielt.
- Die Partien sind dem Einzelstimmen-Layout zugewiesen.
- Die Partien sind der Seitenvorlage-Rahmenverkettung im Einzelstimmen-Layout zugewiesen.

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren/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 die Voraussetzungen erfüllt sind.

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 je nach Beschaffenheit der Partie in leere Takte und Mehrtaktpausen unterteilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrtaktpausen](#) auf Seite 1236
[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 174
[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1237

Tacet-Text bearbeiten

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, deren Tacet-Text Sie bearbeiten möchten. Standardmäßig wird das im Notebereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Geben Sie im **Tacets**-Abschnitt den gewünschten Text im Feld **Tacet-Text** 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 Notebereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Ändern Sie im Abschnitt **Tacets** die Werte für die folgenden Optionen einzeln oder gemeinsam:
 - **Rand über Tacet**
 - **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 Objekten.

Die Änderung des Wertes für **Rand unter Tacet** erhöht/verringert den Mindestabstand zwischen den Tacets und nachfolgenden Objekten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

[Ränder](#) auf Seite 612

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

Zusammenführen

Beim Zusammenführen werden die Noten mehrerer Spieler in weniger Notenzeilen als üblich angezeigt. Normalerweise geschieht dies dadurch, dass die gemeinsame Nutzung einer Notenzeile durch mehrere Instrumente derselben Art erlaubt wird, zum Beispiel Flöten 1-2 oder Hörner 1-4.

In Dorico Elements können Sie die automatische Zusammenführung nicht aktivieren, da sie nur in Dorico Pro verfügbar ist. Wenn Sie jedoch ein Projekt importieren oder öffnen, das Layouts mit aktivierter Zusammenführung enthält, bleiben die entsprechenden Notenzeilen zusammengeführt.

HINWEIS

- Sie können in zusammengeführten Notenzeilen nichts auswählen.
- Die Zusammenführung ist in der fortlaufenden Ansicht nie aktiviert; Sie können zur fortlaufenden Ansicht wechseln, um alle Notenzeilen separat anzuzeigen. Dadurch wird die Zusammenführung im aktuellen Layout nicht deaktiviert.
- Die Aktivierung der Zusammenführung in einem beliebigen Layout in einem Projekt kann den Betrieb von Dorico Elements verlangsamen, da der Prozess eine große Anzahl von Berechnungen erfordert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen](#) auf Seite 1280

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

[Divisi](#) auf Seite 1289

Einzelstimmenformatierung übertragen

Die Übertragung der Einzelstimmenformatierung umfasst das Kopieren der Layout-Optionen und der Systemformatierung, die das Layout von Seiten in bestimmten Einzelstimmen-Layouts bestimmen, und ihre Anwendung auf andere Einzelstimmen-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 den **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 aktuell im Notenbereich geöffneten Layout in alle anderen Layouts kopieren, in denen diese Objekte angezeigt werden.

HINWEIS

- Die Übertragung von Einzelstimmenformatierungen ist nur für Einzelstimmen-Layouts verfügbar. Sie können Einzelstimmenformatierungen nicht auf Gesamtpartitur- oder benutzerdefinierte Partitur-Layouts übertragen.
 - Wir raten davon ab, Layouts mit mehreren Notenrahmenverkettungen als Quell- oder Ziel-Layouts zu verwenden, da dies zu unerwarteten Ergebnissen führen kann.
-


Einzelstimmenformatierung in andere Layouts kopieren

Sie können alle Formatierungen von einem Einzelstimmen-Layout in andere Einzelstimmen-Layouts kopieren, zum Beispiel 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 in den Kopiervorgang einbeziehen.

HINWEIS

- Die Übertragung von Einzelstimmenformatierungen ist nur für Einzelstimmen-Layouts verfügbar. Sie können Einzelstimmenformatierungen nicht auf Gesamtpartitur- oder benutzerdefinierte Partitur-Layouts übertragen.
 - Wir raten davon ab, Layouts mit mehreren Notenrahmenverkettungen als Quell- oder Ziel-Layouts zu verwenden, da dies zu unerwarteten Ergebnissen führen kann.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich das Einzelstimmen-Layout aus, dessen Einzelstimmenformatierung Sie kopieren möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Layout-Einstellungen**  und wählen Sie **Einzelstimmenformatierung übertragen**, um den Dialog **Einzelstimmenformatierung übertragen** zu öffnen.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Layouts klicken und diese Option aus dem Kontextmenü auswählen.

3. Wählen Sie in der Liste **Formatierung kopieren von** das Einzelstimmen-Layout aus, dessen Einzelstimmenformatierung Sie kopieren möchten.
Standardmäßig ist das Layout ausgewählt, dessen Karte Sie zum Öffnen des Dialogs verwendet haben.
 4. Wählen Sie in der Liste **Formatierung übertragen auf** die Einzelstimmen-Layouts aus, in die Sie die Einzelstimmenformatierung einfügen möchten.
Sie können die Auswahloptionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 5. **Layout-Optionen einschließen** aktivieren/deaktivieren.
 6. **Systemformatierung einschließen** aktivieren/deaktivieren.
 7. 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 den **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.

Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog)

Mit Hilfe des Dialogs **Einzelstimmenformatierung übertragen** können Sie Seitenformatierungen und Layout-Optionen von Quell-Layouts in Ziel-Layouts übertragen.

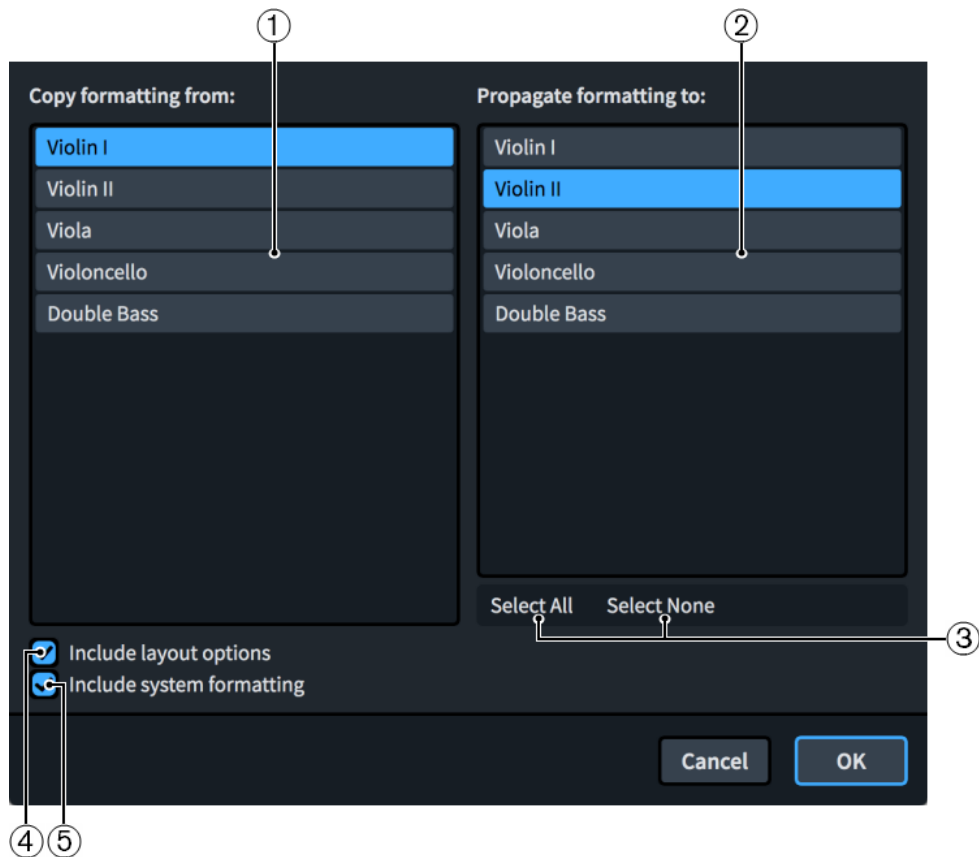
Sie können den Dialog **Einzelstimmenformatierung übertragen** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Wählen Sie im **Layouts**-Bereich ein Einzelstimmen-Layout aus, klicken Sie dann auf **Layout-Einstellungen**  in der Aktionsleiste und wählen Sie **Einzelstimmenformatierung übertragen**. Dadurch wird dieses Layout automatisch als Quell-Layout in der Liste **Formatierung kopieren von** ausgewählt.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Layouts klicken und diese Option aus dem Kontextmenü auswählen.

- Wählen Sie **Einrichten > Einzelstimmenformatierung übertragen**.



Der Dialog **Einzelstimmenformatierung übertragen** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

1 Formatierung kopieren von (Liste)

Enthält eine Liste aller Einzelstimmen-Layouts im Projekt. Sie können nur ein einzelnes Einzelstimmen-Layout als Quell-Layout auswählen.

2 Formatierung übertragen auf (Liste)

Enthält eine Liste aller Einzelstimmen-Layouts im Projekt. Sie können mehrere Einzelstimmen-Layouts als Ziel-Layouts auswählen.

3 Auswahl-Optionen

Hiermit können Sie alle Einzelstimmen-Layouts in der Liste **Formatierung übertragen auf** auswählen bzw. die Auswahl aufheben.

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-Seitenvorlage-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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 121

Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren

Lokale Eigenschaften gelten für spezifische Layouts und Rahmenverkettungen. Das bedeutet, dass das Ändern von lokalen Eigenschaften für ein Objekt in einem Layout standardmäßig keine Auswirkungen auf dasselbe Objekt in anderen Layouts oder anderen Rahmenverkettungen hat. Sie können die für Noten und Objekte festgelegten Eigenschaften in alle anderen Layouts und Rahmenverkettungen kopieren, in denen sie verwendet werden; zum Beispiel, um allmähliche Dynamikwechsel in Einzelstimmen-Layouts mit ein und demselben Stil anzuzeigen, nachdem Sie ihren Stil im Gesamtpartitur-Layout geändert haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten oder Objekte aus, deren Eigenschaften Sie in andere Layouts kopieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Nur die Eigenschaften, die im aktuellen Modus verfügbar sind, werden kopiert.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Eigenschaften übertragen**.

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die bei den ausgewählten Noten/Objekten eingestellt sind, werden in alle Layouts und Rahmenverkettungen kopiert, in denen diese Noten/Objekte vorhanden sind.

TIPP

Wenn Sie bereits im Voraus wissen, dass Ihre Änderungen für alle Layouts und Rahmenverkettungen gelten sollen, können Sie den Gültigkeitsbereich der Eigenschaft ändern, bevor Sie die Einstellungen für die Eigenschaft ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 663

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 446

[Positionen von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 447

Seitenvorlagen

Mit Seitenvorlagen in Dorico Elements können Sie eine einheitliche Seitenformatierung erzielen, indem Sie dieselben Anordnungen von Rahmen auf mehrere Seiten und in verschiedenen Layouts anwenden.

HINWEIS

Sie können die Seitengröße, die Ränder, die Seitenausrichtung und die Notenzeilenlänge für jedes Layout in den **Layout-Optionen** einstellen.

Alle Seiten in Ihren Partituren und Ihren Einzelstimmen beziehen ihre Standardformatierung von Seitenvorlagen.

Dorico Elements bietet verschiedene Arten von Seitenvorlagen. Dadurch wird sichergestellt, dass es eine angemessene Seitenformatierung für erste Seiten unabhängig von Folgeseiten gibt, da die erste Seite normalerweise zusätzliche Informationen wie den Titel, den Komponisten und einen Copyright-Hinweis enthält.

Seitenvorlagen sind in Seitenvorlage-Sets enthalten. Standardmäßig bietet Dorico Elements separate Seitenvorlage-Sets für Partitur- und Einzelstimmen-Layouts. Seitenvorlage-Sets werden automatisch auf jedes Layout übertragen, das Sie erstellen.

HINWEIS

- In Dorico Elements können Sie keine Seitenvorlagen bearbeiten oder neue erstellen. Dies ist nur in Dorico Pro möglich.
- Das Ändern einzelner Seiten in Layouts wird in Dorico Elements als Seitenvorlagen-Abweichung betrachtet. Dazu zählt zum Beispiel das Bearbeiten des Titels oder der laufenden Kopfzeile im Schreiben-Modus. Seiten mit Seitenvorlagen-Abweichungen werden nicht automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

Wenn Sie die am oberen Seitenrand angezeigten Informationen ändern möchten, also den Titel und die laufende Kopfzeile, die Sie nicht auswählen können, empfehlen wir Ihnen, dies im Dialog **Projekt-Info** zu tun, um Seitenvorlagen-Abweichungen zu vermeiden. Der Titel am oberen Rand der ersten Seite ist der Projekt-Titel. Die laufende Kopfzeile auf den nachfolgenden Seiten nutzt den Partie-Titel für die oberste Partie auf dieser Seite in Partituren und den Layout-Namen in Einzelstimmen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 646
- [Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#) auf Seite 648
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80
- [Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 599
- [Seitenformatierung](#) auf Seite 596
- [Projektvorlagen](#) auf Seite 82

Seitenvorlage-Sets

In Dorico Elements werden Seitenvorlagen als Teil von Seitenvorlage-Sets zur Verfügung gestellt. Seitenvorlage-Sets verbinden Seitenvorlagen und Partie-Überschriften, um eine geeignete Seitenformatierung für alle möglichen Situationen in Ihrem Projekt zur Verfügung zu stellen.

Neue Projekte enthalten standardmäßig die folgenden Seitenvorlage-Sets:

- **Standardpartitur:** Wird standardmäßig für Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts verwendet.
- **Standard-Einzelstimme:** Wird standardmäßig für Einzelstimmen-Layouts verwendet.

Die standardmäßigen Seitenvorlage-Sets enthalten Seitenvorlagen für erste (**Erste**) und folgende (**Standard**) Seiten.

Seitenvorlage-Sets enthalten außerdem Partie-Überschriften, mit denen Sie automatisch Partietitel über dem Anfang jeder Partie anzeigen können, wenn sie auf derselben Seite wie eine vorherige Partie beginnen. Die Standard-Seitenvorlage-Sets enthalten jeweils eine einzelne Partie-Überschrift.

Die Standard-Seitenvorlage-Sets werden automatisch auf die jeweiligen Layouts in jedem neuen Projekt angewandt. Sie können unterschiedliche Seitenvorlage-Sets auf jedes Layout anwenden.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie keine Seitenvorlage-Sets bearbeiten oder neue erstellen. Dies ist nur in Dorico Pro möglich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

[Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 599

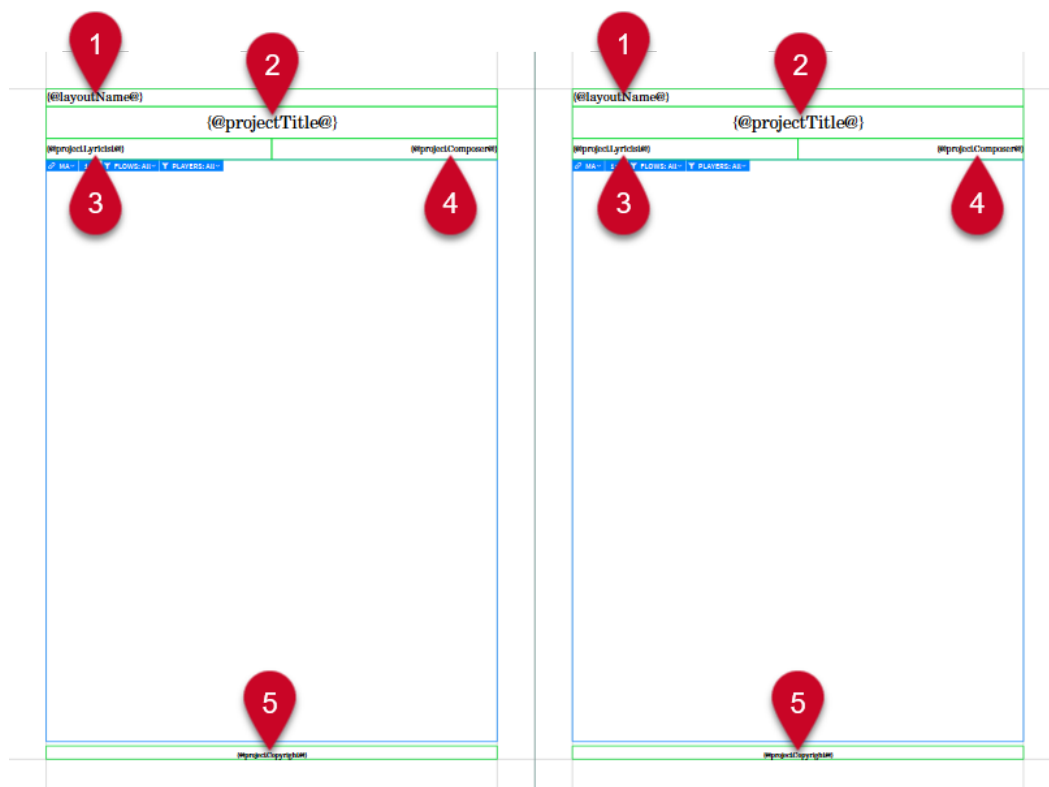
Arten von Seitenvorlagen

Seitenvorlage-Sets enthalten unterschiedliche Arten von Seitenvorlagen, die unter verschiedenen Umständen verwendet werden. **Erste**-Seitenvorlagen werden zum Beispiel normalerweise für die erste Seite mit Noten in einem Layout verwendet.

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Seitenvorlagen:

Erste

Eine Seitenvorlage, die üblicherweise für die erste Notenseite eines Layouts verwendet wird. Sie enthält einen einzelnen großen Notenrahmen und mehrere Textrahmen, in denen Informationen wie der Projekt-Titel und der Komponist angezeigt werden.



Erste-Seitenvorlage im Seitenvorlagen-Editor geöffnet

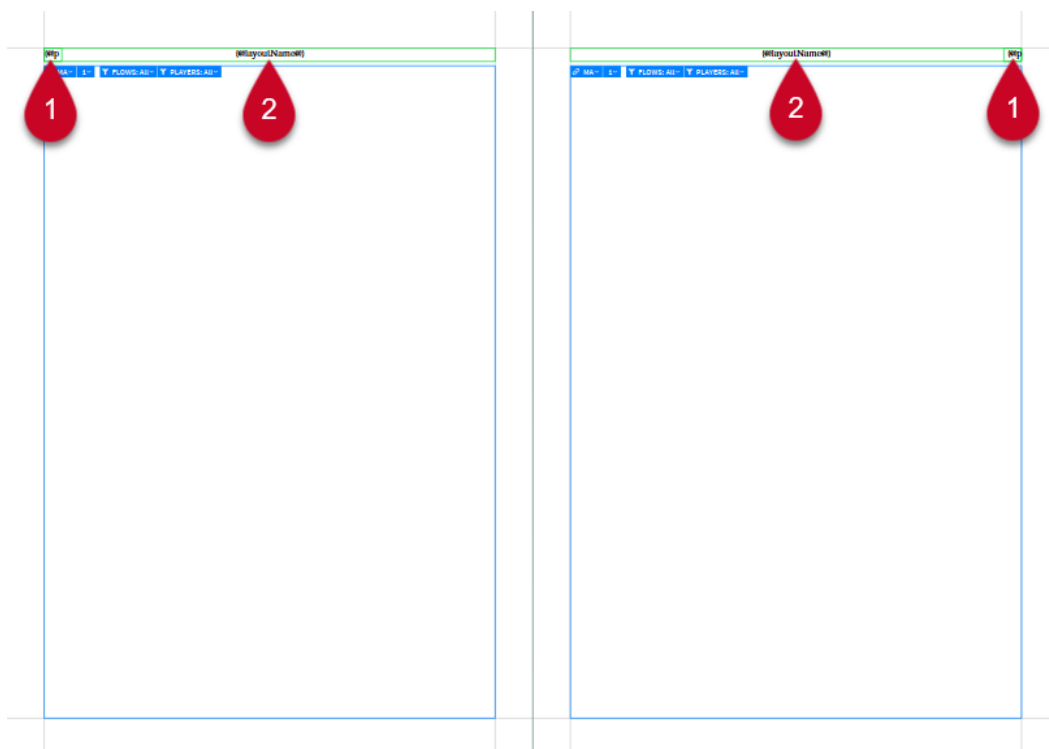
Die **Erste**-Seitenvorlage enthält die folgenden Token in Textrahmen:

- 1 **Name des Layouts** (nur Seitenvorlage-Set **Standard-Einzelstimme**)
- 2 **Projekttitlel**

- 3 **Projekt Textdichter**
- 4 **Projekt-Komponist**
- 5 **Projekt-Copyright**

Standard

Eine Seitenvorlage, die üblicherweise ab der zweiten Notenseite eines Layouts verwendet wird. Sie enthält einen einzelnen großen Notenrahmen und Textrahmen, um die laufende Kopfzeile und die Seitenzahl anzuzeigen.



Standard-Seitenvorlage im Seitenvorlagen-Editor geöffnet

Die **Standard**-Seitenvorlage enthält die folgenden Token in Textrahmen:

- 1 **Seitenzahl**
- 2 Seitenvorlage-Set **Standardpartitur: Partietitel** (optional **Projekttitel** bei Projekten, die bei deaktivierter Option **Projekt wird mehrere Partien umfassen** aus dem Hub heraus erstellt werden)
Seitenvorlage-Set **Standard-Einzelstimme: Name des Layouts**

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80

[Token](#) auf Seite 652

[Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 645

[Ändern, wann die Erste-Seitenvorlage verwendet wird](#) auf Seite 609

[Partietitel ändern](#) auf Seite 192

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

[Hub](#) auf Seite 73

Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen

Sie können Abweichungen, die Sie an einzelnen Seiten vorgenommen haben, entfernen, so dass sie wieder das Seitenvorlagen-Format nutzen.

Zu Seitenvorlagen-Abweichungen zählt das Bearbeiten des Titels oder der laufenden Kopfzeile auf einzelnen Seiten, im Gegensatz zum Ändern des Inhalts von Feldern im **Projekt-Info**-Dialog.

Wenn Sie derartige Abweichungen aus leeren Seiten entfernen, dann werden diese Seiten aus dem Layout gelöscht.

VORAUSSETZUNGEN

Die rechte Zone wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notensatz-Modus das Layout, dessen Seitenvorlagen-Abweichungen Sie entfernen möchten.
 2. Optional: Wenn Sie Abweichungen von einzelnen Seiten entfernen möchten, wählen Sie Objekte auf diesen Seiten aus.
 3. Sie können Seitenvorlagen-Abweichungen auf eine der folgenden Arten entfernen:
 - Um Musterseitenabweichungen nur von ausgewählten Seiten zu entfernen, wählen Sie **Notensatz > Seitenabweichung(en) entfernen**.
 - Um Abweichungen von allen Seiten zu entfernen, wählen Sie **Notensatz > Alle Seitenabweichungen entfernen**.
-

ERGEBNIS

Alle Abweichungen vom Seitenvorlagenformat werden entweder aus den ausgewählten oder aus allen Seiten des aktuell im Notenbereich geöffneten Layouts entfernt. Leere Seiten, die als Abweichungen betrachtet werden, werden entfernt.

Wenn Sie Abweichungen nur von ausgewählten Seiten entfernt haben, bleiben die übrigen Seiten mit Abweichungen im Layout davon unberührt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

[Rahmen](#) auf Seite 651

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80

Partie-Überschriften

Mit den Partie-Überschriften können Sie die Titel der Partien direkt über ihrem ersten System automatisch anzeigen. Sie funktionieren ähnlich wie Seitenvorlagen und ermöglichen es Ihnen, dieselbe Formatierung für Partie-Überschriften auf mehrere Partien in unterschiedlichen Layouts anzuwenden.

Partie-Überschriften sind Bestandteil von Seitenvorlage-Sets. Standardmäßig bietet Dorico Elements in jedem Partievorlagen-Set eine Partie-Überschrift, die Token zur Anzeige von Partienummer und Partietitel enthält: In einem neuen Projekt wird sie als »1. Partie 1« angezeigt. Dies wird automatisch für alle Partie-Überschriften verwendet.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie keine Partie-Überschriften bearbeiten oder neue erstellen. Dies ist nur in Dorico Pro möglich.

3. Menuetto



Eine Partie-Überschrift über der dritten Partie in einem Einzelstimmen-Layout

Partie-Überschriften werden automatisch in Notenrahmen über dem ersten System der entsprechenden Partie eingefügt, d. h. sie haben im Gegensatz zu anderen Rahmen keine feste vertikale Position auf der Seite und folgen den Noten, wenn sie verschoben werden. Sie belegen auch vertikalen Raum innerhalb von Notenrahmen. Sie können die Ränder für den Raum über und unter Partie-Überschriften ändern.

HINWEIS

Das Ändern einzelner Partie-Überschriften in Layouts wird in Dorico Elements als Seitenvorlagen-Abweichung betrachtet. Dies umfasst zum Beispiel das Löschen eines Tokens aus einer Partie-Überschrift. Seiten mit Seitenvorlagen-Abweichungen werden nicht automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tacets](#) auf Seite 637

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 609

[Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern](#) auf Seite 614

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 610

[Ränder](#) auf Seite 612

[Rahmen](#) auf Seite 651

[Token](#) auf Seite 652

Partie-Überschriften anpassen

Sie können die in Partie-Überschriften verwendeten Token ändern, um zum Beispiel Partienummern zu entfernen und nur Partie-Titel anzuzeigen. Dies wirkt sich auf alle Partie-Überschriften in allen Layouts aus, die dasselbe Seitenvorlage-Set verwenden. Wenn Sie zum Beispiel die Partie-Überschrift in einem Einzelstimmen-Layout anpassen, werden auch die Partie-Überschriften in allen anderen Einzelstimmen-Layouts angepasst.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notensatz-Modus ein Layout, das das Seitenvorlage-Set mit der Partie-Überschrift enthält, die Sie anpassen möchten.
2. Wählen Sie **Notensatz > Partie-Überschrift bearbeiten**, um den Dialog **Partie-Überschrift bearbeiten** zu öffnen.
3. Ändern Sie die in der Partie-Überschrift enthaltenen Token.

4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

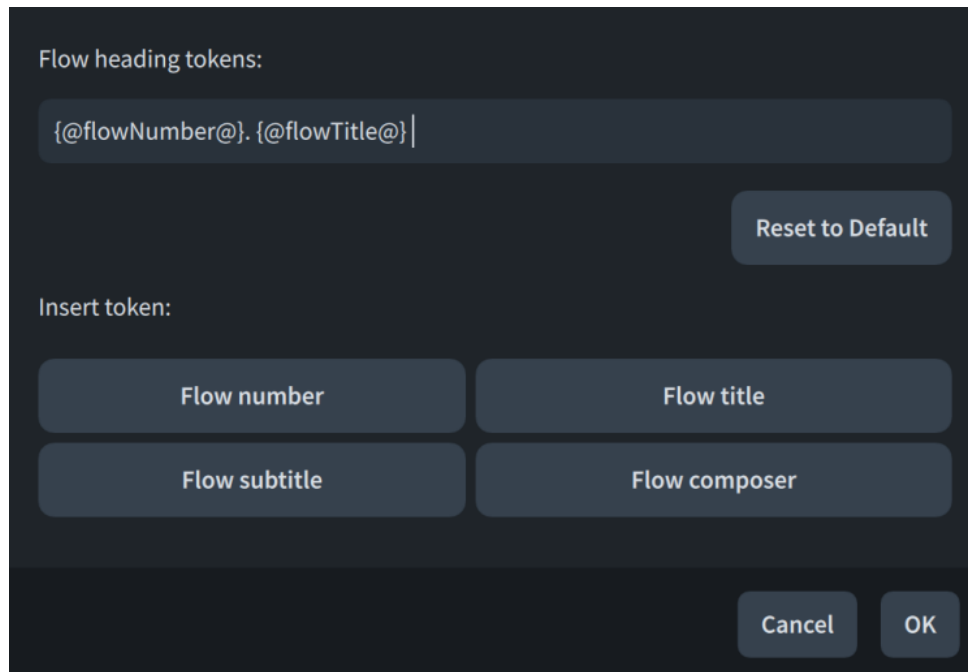
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45
- [Seitenvorlage-Sets](#) auf Seite 645
- [Seitenvorlage-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 599
- [Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#) auf Seite 648
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80
- [Token](#) auf Seite 652

Partie-Überschrift bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Partie-Überschrift bearbeiten** können Sie die in Partie-Überschriften verwendeten Token ändern, um zum Beispiel Partie-Nummern zu entfernen und nur Partie-Titel anzuzeigen. Dies wirkt sich auf alle Partie-Überschriften in allen Layouts aus, die dasselbe Seitenvorlage-Set verwenden.

- Sie können den Dialog **Partie-Überschrift bearbeiten** im Notensatz-Modus öffnen, indem Sie **Notensatz > Partie-Überschrift bearbeiten** wählen.



Der Dialog **Partie-Überschrift bearbeiten** enthält die folgenden Optionen:

Partie-Überschrift-Token

Zeigt die in der Partie-Überschrift enthaltenen Token an. Sie können Text direkt in dieses Feld eingeben und auf Token klicken, um sie automatisch hinzuzufügen.

Auf Standardeinstellung zurücksetzen

Setzt die in der Partie-Überschrift enthaltenen Token zurück.

Token einfügen

Hiermit können Sie Token zur Partie-Überschrift hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Notensatz-Modus](#) auf Seite 512

[Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#) auf Seite 648

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80

[Token](#) auf Seite 652

[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 585

Rahmen

Dorico nutzt Kästen, die als Rahmen bezeichnet werden, um Noten, ergänzenden Text und Grafiken innerhalb der Seitenränder zu positionieren. In Dorico Elements können Sie keine Rahmen einfügen oder bearbeiten; stattdessen wird die Formatierung von Seiten in Ihrem Projekt durch Rahmen auf den Seitenvorlagen bestimmt.

Dorico Elements bietet die folgenden Arten von Rahmen:

Notenrahmen

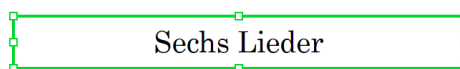
Notenrahmen zeigen die Noten ausgewählter Spieler und Partien oder leere Notenzeilen an.



Ein Notenrahmen mit dem Anfang eines Klavierstücks

Textrahmen

Textrahmen zeigen Text an, den Sie direkt oder durch Nutzung von Token eingeben können.



Ein Textrahmen, der einen Projekttitel anzeigt

Grafikrahmen

Grafikrahmen zeigen geladene Bilddateien in einer Vielzahl von Formaten an.



Ein Grafikrahmen mit geladenem Bild

BEISPIEL

The screenshot shows a page from Dorico software. At the top, there is a title frame containing 'A Mme. Aline van Burentzen' and 'ESQUISSES'. To the right of the title frame is a composer frame with 'Julie Reisserová'. Below these frames is a control bar with 'MA 1', 'FLOWS: All', and 'PLAYERS: All'. The main area contains a musical score for piano, starting with 'Allegro deciso (♩ = 138)'. The score is in 3/4 time and features dynamic markings such as *f sfz*, *sfz*, and *mf*. The page is numbered 'I'.

Die erste Seite eines Klavierstücks. Sie enthält einen Notenrahmen, Textrahmen für den Titel, eine Widmung und den Komponisten sowie einen Partie-Überschriftrahmen innerhalb des oberen Bereichs des Notenrahmens und Grafikrahmen in den oberen Ecken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 512
- [Partien in Dorico](#) auf Seite 22
- [Layouts in Dorico](#) auf Seite 27
- [Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633
- [Token](#) auf Seite 652
- [Seitenvorlagen](#) auf Seite 644
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 648
- [Seitenränder ändern](#) auf Seite 598

Token

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 Informationen im Dialog **Projekt-Info** beziehen, sowohl für das gesamte Projekt als auch für jede einzelne Partie. Token können auch die aktuelle Uhrzeit und das aktuelle Datum oder auch das Datum referenzieren, an dem das Projekt zuletzt gespeichert wurde.

HINWEIS

- Sie können Token nur in Textrahmen verwenden. Sie können keine Token in Textobjekten verwenden. Die vollständigen Textrahmen-Funktionen sind nur in Dorico Pro verfügbar, aber wir haben die verfügbaren Token aus Referenzgründen aufgeführt.
- Partie-Token beziehen sich auf die nächste Partie unter dem oberen Rand des Textrahmens und auf derselben Seite. 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@}**. Dadurch wird, unabhängig von der Position des Tokens, immer die angegebene Partie angezeigt.

Sie sehen die Partienummer von jeder Partie im **Partien**-Bereich des Einrichten-Modus.

- Sie können aus dem Kontextmenü heraus auf alle verfügbaren Token zugreifen, wenn sich der Positionszeiger in einem Textrahmen befindet. Im Kontextmenü sind Token in Untermenüs angeordnet.

Folgende Token sind in Dorico Elements verfügbar:

Allgemeine Token

Beschreibung	Token
Projektdateiname	{@projectfilename@}
Pfad zum Speicherort des Projekts einschließlich des Projektdateinames	{@projectfilepath@}

Spieler-Token

Beschreibung	Token
Spielerliste	{@playerlist@}
Namen der Spieler	{@playernames@}

Layout-Token

Beschreibung	Token
Name des Layouts	{@layoutname@}
Nummer des Layouts entsprechend der Einstellung für den Layouts -Bereich im Einrichten-Modus	{@layoutnumber@}
Layout-Transposition	{@layouttransposition@}

HINWEIS

Nutzt Ihre Einstellung für die Sprache zur Anzeige von Instrumenten.

Notenzeilenbeschriftungs-Token

Musiksymbol	Token
Vollständige Notenzeilenbeschriftungen der Spieler im aktuellen Layout	<code>{@staffLabelsFull@}</code>
Abgekürzte Notenzeilenbeschriftungen der Spieler im aktuellen Layout	<code>{@staffLabelsShort@}</code>

HINWEIS

- Sie können Notenzeilenbeschriftungs-Token als alternative Methode zum Benennen von Einzelstimmen-Layouts nutzen, anstatt das Standard-Token `{@layoutName@}` zu verwenden, das am oberen linken Rand der ersten Seite in Einzelstimmen-Layouts verwendet wird.
 - Notenzeilenbeschriftungs-Token entsprechen möglicherweise nicht genau der Darstellung von Notenzeilenbeschriftungen, die vor ersten Taktstrichen angezeigt werden. Jedoch berücksichtigen Notenzeilenbeschriftungs-Token Ihre Layout-abhängigen Optionen für die Anzeige von Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen.
-

Musiksymbol-Token

Musiksymbol	Token
Be-Vorzeichen: \flat	<code>{@flat@}</code>
Kreuz-Vorzeichen: \sharp	<code>{@sharp@}</code>
Auflösungszeichen: \natural	<code>{@natural@}</code>
Violinschlüssel (G-Schlüssel)	<code>{@gClef@}</code>
Bassschlüssel (F-Schlüssel)	<code>{@fClef@}</code>
Altschlüssel (C-Schlüssel)	<code>{@cClef@}</code>
Fermate oberhalb	<code>{@U+E4C0@}</code>

TIPP

- Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Sie innerhalb eines Tokens den Codepoint für jedes beliebige SMuFL-Symbol eingeben können. Sie finden die einzelnen Codepoints in der SMuFL-Spezifikation online.
- Musiksymbol-Token in Textrahmen nutzen automatisch den **Noten**-Zeichenstil, der standardmäßig auf Bravura Text eingestellt ist.
- Sie können Musiksymbol-Token in den Feldern im Dialog **Projekt-Info** verwenden. Wenn Sie zum Beispiel **Sinfonie in D{@flat@}-Dur** im **Titel**-Feld eingeben, wird der im Textrahmen angezeigte Titel bei Nutzung des entsprechenden Tokens als Sinfonie in D \flat -Dur angezeigt.

- Sie können Musiksymbbole auch mit Hilfe des Dialogs **Notentext einfügen** in Textobjekte und Textrahmen eingeben.
-

Projekt- bzw. Partieinformation-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@}
Editor	{@projecteditor@}	{@floweditor@}
Copyright	{@projectcopyright@}	{@flowcopyright@}
Werknummer	{@projectworknumber@}	{@flowworknumber@}
Datumsangaben Komponist	{@projectcomposerdates@}	{@flowcomposerdates@}
Jahr der Komposition	{@projectcompositionyear@}	{@flowcompositionyear@}
Weitere Informationen	{@projectotherinfo@}	{@flowotherinfo@}

Partie-Token

Funktion Partie-bezogener Token	Token
Nummer der ausgewählten Partie entsprechend ihrer Position im Projekt	{@flownumber@}
Nummer der ausgewählten Partie entsprechend ihrer Position im aktuellen Layout	{@flowInLayoutNumber@}

Funktion Partie-bezogener Token

Nummer der ausgewählten Partie in klein geschriebenen römischen Ziffern, zum Beispiel iii oder xvi

Token

{@flowNumberRomanLower@}

Nummer der ausgewählten Partie in groß geschriebenen römischen Ziffern, zum Beispiel III oder XVI

{@flowNumberRomanUpper@}

Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von typographischen Anführungszeichen

{@flowDuration@}

Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von geraden Anführungszeichen

{@flowDurationStraightQuotes@}

Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden, unter Verwendung von Primen

{@flowDurationPrimes@}

Dauer der angegebenen Partie »n« in Minuten und Sekunden, z. B. **{@flow3Duration@}**

{@flownDuration@},
{@flownDurationStraightQuotes@}
oder **{@flownDurationPrimes@}**

Seitenzahl-Token

Seitenzahl-Token Funktion

Seitenzahl

Token

{@page@}

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@}

Die angezeigte Seitenzahl jener Seite, auf der die Partie »n« beginnt, z. B. **{@flow3FirstPage@}**

{@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-/Datums-Token: Projekt zuletzt gespeichert

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@}
Stunden im 24-Stunden-Format	23	{@projectdatetimehour24@}

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Stunden im 12-Stunden-Format	11	<code>{@projectdatetimehour12@}</code>
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	<code>{@projectdatetimeminute@}</code>
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	<code>{@projectdatetimesecond@}</code>

Zeit-/Datums-Token: aktuelle Uhrzeit und Datum

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Standard-String für Datum und Uhrzeit	So 31. Dezember 11:10:12 2017	<code>{@date@}</code>
Vierstellige Jahreszahlen	2017	<code>{@dateyear@}</code>
Zweistellige Jahreszahlen	17	<code>{@dateyearshort@}</code>
Vollständiger Monatsname (regional unterschiedlich)	Oktober	<code>{@datemonth@}</code>
Kurze Monatsnamen (regional unterschiedlich)	Okt	<code>{@datemonthshort@}</code>
Monat als Dezimalzahl, Bereich 1-12	10	<code>{@datemonthnum@}</code>
Vollständige Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Freitag	<code>{@dateday@}</code>
Abgekürzte Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Fr	<code>{@datedayshort@}</code>
Tag des Monats als Dezimalzahl, Bereich 1-31	24	<code>{@datedaynum@}</code>
ISO 8601-Datum	2017-12-31	<code>{@dateymd@}</code>
Tag des Monats, Jahr	31. Dezember 2017	<code>{@datemy@}</code>
Tag Monat Jahr	31. Dezember 2017	<code>{@datedmy@}</code>

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Zeitformat (regional unterschiedlich)	11:10:12	<code>{@datetime@}</code>
Stunden:Minuten, Stunden im 24-Stunden-Format	23:10	<code>{@datetimeHHMM@}</code>
Stunden:Minuten:Sekunden, Stunde im 24-Stunden-Format	13:02:24	<code>{@datetimeHHMMSS@}</code>
Stunden im 24-Stunden-Format	23	<code>{@datetimehour24@}</code>
Stunden im 12-Stunden-Format	11	<code>{@datetimehour12@}</code>
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	<code>{@datetimeminute@}</code>
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	<code>{@datetimesecond@}</code>

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 191

[Notentext einfügen \(Dialog\)](#) auf Seite 400

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 182

[Partien neu ordnen](#) auf Seite 175

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1273

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

[Layout-Transpositionstext bearbeiten](#) auf Seite 962

Notenrahmenverkettungen

Eine Notenrahmenverkettung besteht aus einer Reihe von Notenrahmen, die eine bestimmte Notenauswahl in einer festgelegten Reihenfolge anzeigen, häufig als Sequenz. Notenrahmenverkettungen können eine beliebige Anzahl von Rahmen enthalten, oder auch nur einen einzelnen Notenrahmen.

Die Standard-Seitenvorlagen enthalten eine einzelne Rahmenverkettung, die so konfiguriert ist, dass alle Partien und Spieler im Layout angezeigt werden. Daher erstellt Dorico Elements automatisch eine ausreichende Anzahl von Seiten und Rahmen, um alle Partien in allen Layouts, die diese Seitenvorlagen verwenden, anzeigen zu können.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie keine neuen Rahmenverkettungen erstellen oder ändern, welche Partien und Spieler Rahmenverkettungen zugewiesen sind; dies ist nur in Dorico Pro möglich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 644

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 27

Eigenschaften

Eigenschaften sind Einstellungen, die auf einzelne Noten und Objekte angewandt werden und Ihnen deren Bearbeitung ermöglichen, zum Beispiel durch Ändern ihrer Darstellung oder Position. Sie können im Eigenschaften-Bereich auf Eigenschaften zugreifen.

Eigenschaften können sich nur auf Objekte im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverktettung (»lokale Eigenschaften«) oder auf Objekte in allen Layouts und Rahmenverktettungen (»globale Eigenschaften«) auswirken.

Für viele Eigenschaften gibt es auch entsprechende Standardeinstellungen, die die Darstellung oder Position aller Instanzen der jeweiligen Art von Note oder Notationselement steuern. Sie können in den **Partie-Optionen** auf die verfügbaren Standardeinstellungen zugreifen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845

Eigenschaften-Bereich

Im Eigenschaften-Bereich des Schreiben-Modus stehen Optionen zur Bearbeitung einzelner Noten und Notationselemente zur Verfügung, zum Beispiel durch Ändern ihrer Darstellung oder Position. Er befindet sich in der unteren Zone am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus und Notensatz-Modus.

- Sie können den Eigenschaften-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone anzeigen und dann in der Werkzeugzeile in der unteren Zone auf **Eigenschaften**  klicken.

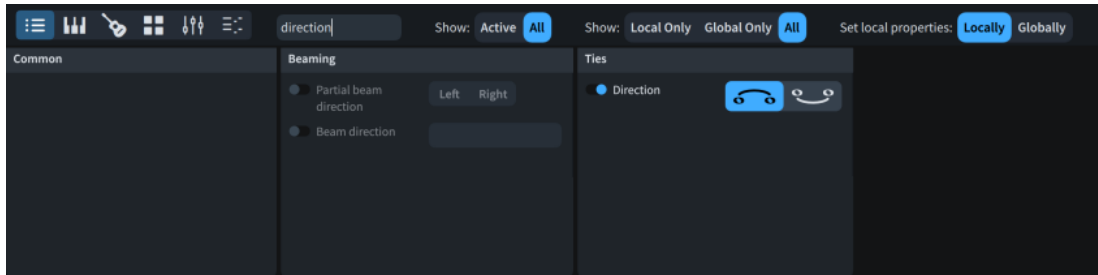
Der Eigenschaften-Bereich enthält eine Gruppe von Eigenschaften für jedes Notationselement. Wenn Sie eine Note oder ein Notationselement im Notenbereich auswählen, werden im Eigenschaften-Bereich die Gruppen und Optionen angezeigt, die Sie zur Bearbeitung der ausgewählten Note oder des ausgewählten Objekts benötigen. Wenn mehr Gruppen verfügbar sind als gleichzeitig im Bereich angezeigt werden können, können Sie nach rechts/links scrollen, um alle Gruppen anzuzeigen.

Alle Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich des Schreiben-Modus sind auch im Notensatz-Modus verfügbar. Mit zusätzlichen Eigenschaften können Sie im Notensatz-Modus jedoch die Objekte detaillierter bearbeiten.

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 hingegen einen Bindebogen und eine Note auswählen, wird nur die **Allgemein**-Gruppe angezeigt.
- Wenn der Gültigkeitsbereich der Eigenschaft auf **Lokal** eingestellt ist, wirken sich Änderungen an den lokalen Eigenschaften nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus. Sie können den Gültigkeitsbereich der Eigenschaft auf **Global** einstellen, wenn Sie möchten, dass folgende Änderungen an lokalen Eigenschaften sich auf alle Layouts und Rahmenverktettungen auswirken. Sie können Änderungen an Eigenschaften auch später in andere Layouts und Rahmenverktettungen kopieren.

- Im Schreiben-Modus können Sie nur die Eigenschaften ganzer Noten und Objekte ändern. Zum Beispiel können Sie nur den Linienstil von gesamten Pedallinien ändern, selbst wenn sie sich über mehrere Systeme erstrecken. Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Teile von Noten und Elementen separat ändern, zum Beispiel die Krümmungsrichtung eines einzelnen Haltebogens in einer Haltebogenkette.
- Sie können Eigenschaften aktivieren, indem Sie auf ihren Aktivierungsschalter oder ihren Namen klicken.



Eigenschaften-Bereich im Schreiben-Modus, nach einem Suchbegriff gefiltert

Die Werkzeugzeile im Eigenschaften-Bereich enthält die folgenden Optionen:

Suchen

Ermöglicht es Ihnen, Eigenschaften entsprechend Ihrer Eingabe zu filtern.

Anzeigen (Aktivierungsstatus)

Ermöglicht es Ihnen, Eigenschaften entsprechend ihres Aktivierungsstatus zu filtern.

- **Aktiv:** Zeigt nur aktivierte Eigenschaften an.
- **Alle:** Zeigt alle Eigenschaften an.

Anzeigen (Gültigkeitsbereich der Eigenschaft)

Ermöglicht es Ihnen, Eigenschaften entsprechend ihres Gültigkeitsbereichs zu filtern.

- **Nur lokal:** Zeigt nur lokale Eigenschaften an.
- **Nur global:** Zeigt nur globale Eigenschaften an.
- **Alle:** Zeigt alle Eigenschaften an.

Lokale Eigenschaften einstellen

Hiermit können Sie den Gültigkeitsbereich von folgenden Änderungen an lokalen Eigenschaften ändern.

- **Lokal:** Lokale Eigenschaften wirken sich nur lokal aus.
- **Global:** Lokale Eigenschaften wirken sich global aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 199

[Projektfenster im Notensatzmodus](#) auf Seite 512

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 53

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Griffe von Objekten auswählen](#) auf Seite 519

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 446

[Positionen von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 447

Lokale und globale Eigenschaften

Eigenschaften können sich entweder nur auf Objekte im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverkettung oder auf Objekte in allen Layouts und Rahmenverkettungen auswirken. So können Sie festlegen, dass dieselben Objekte in verschiedenen Layouts unterschiedlich dargestellt werden, etwa wenn Sie allmähliche Dynamikwechsel in Einzelstimmen-Layouts als Gabeln, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch als »cresc.«-Text anzeigen möchten.

Lokale Eigenschaften

Lokale Eigenschaften gelten für spezifische Layouts und Rahmenverkettungen. Standardmäßig hat das Ändern von lokalen Eigenschaften für ein Objekt in einem Layout keine Auswirkungen auf dasselbe Objekt in anderen Layouts oder anderen Rahmenverkettungen. Besonders nützlich ist dies für lokale Eigenschaften, die die grafische Position von Objekten steuern, weil diese normalerweise im Einzelstimmen-Layout und im Gesamtpartitur-Layout unterschiedlich sein muss.

Sie können erzwingen, dass lokale Eigenschaften global angewandt werden, indem Sie den Gültigkeitsbereich der Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich auf **Global** setzen, bevor Sie ihre Einstellung ändern. Lokale Eigenschaften, die auf global gesetzt wurden, werden im Eigenschaften-Bereich mit einer fetteren Schrift angezeigt als lokale Eigenschaften, die auf lokal gesetzt wurden. Mit Hilfe des Filters für den Gültigkeitsbereich von Eigenschaften können Sie auch nur lokale Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich anzeigen.

HINWEIS

Indem Sie lokale Eigenschaften ändern, deren Gültigkeitsbereich auf **Global** eingestellt ist, überschreiben Sie für die ausgewählten Noten oder Objekte alle lokalen Einstellungen, die in anderen Layouts für die betreffenden Eigenschaften festgelegt sind.

Globale Eigenschaften

Globale Eigenschaften wirken sich auf Objekte in allen Layouts und Rahmenverkettungen aus, auch auf zukünftige Layouts, die Sie noch erstellen. Sie werden im Eigenschaften-Bereich mit einer fetteren Schrift angezeigt als lokale Eigenschaften. Mit Hilfe des Filters für den Gültigkeitsbereich von Eigenschaften können Sie auch nur globale Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176


[Notenrahmenverkettungen](#) auf Seite 659

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern

Sie können den Gültigkeitsbereich von lokalen Eigenschaften ändern, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass sich zukünftige Änderungen an Eigenschaften auf alle Layouts und Rahmenverkettungen auswirken.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Lokale Eigenschaften einstellen** aus:
 - **Lokal**
 - **Global**
-

ERGEBNIS

Der Eigenschaften-Gültigkeitsbereich wird geändert. Alle zukünftigen Änderungen an lokalen Eigenschaften werden nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung angewandt, wenn Sie **Lokal** auswählen, oder auf alle Layouts und Rahmenverktettungen, wenn Sie **Global** auswählen.

HINWEIS

- Der Eigenschaften-Gültigkeitsbereich umfasst lokale Eigenschaften, die die grafische Position von Objekten steuern. Da es häufig vorkommt, dass Objekte in unterschiedlichen Layouts unterschiedliche grafische Positionen benötigen, empfehlen wir Ihnen, den Eigenschaften-Gültigkeitsbereich nur auf **Global** einzustellen, wenn dies wirklich nötig ist.
 - Dies gilt nur für zukünftige Änderungen an Eigenschaften. Wenn Sie den Gültigkeitsbereich für vorhandene Eigenschaften ändern möchten, können Sie Einstellungen für Eigenschaften in andere Layouts und Rahmenverktettungen kopieren.
 - Auf der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** der **Programmeinstellungen** können Sie festlegen, welcher Eigenschaften-Gültigkeitsbereich bei allen künftigen Projekten verwendet werden soll.
-

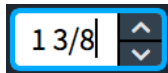
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 644
[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Werte in numerischen Wertefeldern ändern

Sie können die Werte in numerischen Wertefeldern auf mehrere verschiedene Arten ändern, zum Beispiel durch Verdoppeln oder Halbieren der vorhandenen Werte. In Dorico Elements werden Wertfelder am häufigsten im Eigenschaften-Bereich und in Optionen-Dialogen verwendet.

Numerische Wertfelder haben Aufwärts/Abwärts-Schalter.



Ein numerisches Wertefeld im Eigenschaften-Bereich

VORAUSSETZUNGEN

Für Wertfelder, die nur verfügbar sind, wenn ihre jeweilige Eigenschaft/Option aktiviert ist, haben Sie diese aktiviert.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie den Wert in numerischen Wertefeldern auf eine der folgenden Arten:
 - Geben Sie eine Zahl direkt ein.
 - Um den Wert um 1/8 Spatium zu erhöhen/verringern, klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.

- Um den Wert um $1/32$ Spatium zu erhöhen/verringern, halten Sie **Strg-Taste/ Befehlstaste - Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.
- Um den Wert um $1/2$ Spatium zu erhöhen/verringern, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.
- Um den Wert um 1 Spatium zu erhöhen/verringern, halten Sie die **Strg-Taste/ Befehlstaste** gedrückt und klicken Sie auf die Aufwärts/Abwärts-Schalter.
- Um den aktuellen Wert um einen bestimmten Wert zu erhöhen, geben Sie += und danach den Wert für die Erhöhung in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel +=2 ein, um den aktuellen Wert um 2 zu erhöhen.
- Um den aktuellen Wert um einen bestimmten Wert zu verringern, geben Sie -= und danach den Wert für die Verringerung in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel -=3.5 ein, um den aktuellen Wert um 3,5 zu verringern.
- Um den aktuellen Wert mit einem bestimmten Wert zu multiplizieren, geben Sie * und danach den Wert für die Multiplikation in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel *3 ein, um den aktuellen Wert zu verdreifachen.
- Um den aktuellen Wert durch einen bestimmten Wert zu dividieren, geben Sie / und danach den Wert für die Division in das Wertefeld ein. Geben Sie zum Beispiel /2 ein, um den aktuellen Wert zu halbieren.

HINWEIS

Sie müssen den vorhandenen Wert durch Ihre Rechenoperation ersetzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 53

Key-Editor

Der Key-Editor ist ein MIDI-Editor, der aus mehreren Komponenten besteht. Mit ihm können Sie Noten und andere Wiedergabeobjekte bearbeiten, darunter Noten-Anschlagstärke, MIDI CC und Tempo. Sie können im Key-Editor-Bereich in der unteren Zone auf den Key-Editor zugreifen.

Der Key-Editor enthält die folgenden Editoren, die Sie in unterschiedlichen Kombinationen anzeigen können:

- Pianorollen-Editor
- Percussion-Editor
- Spielanweisungen-Editor
- Anschlagstärke-Editor
- Dynamik-Editor
- MIDI-Pitch-Bend-Editor
- MIDI-CC-Editor
- Tempo-Editor

Außerdem bietet der Key-Editor verschiedene Werkzeuge und Steuerelemente, je nach den Anforderungen des jeweiligen Editors.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678

[Percussion-Editor](#) auf Seite 680

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 691

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 695

[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 701


[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 702

[Tempo-Editor](#) auf Seite 708

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 712

Key-Editor-Bereich

Im Key-Editor-Bereich können Sie Noten anzeigen und bearbeiten, entweder in einer fortlaufenden Pianorolle (für gestimmte Instrumente) oder im Percussion-Editor (für ungestimmte Instrumente). Er befindet sich in der unteren Zone am unteren Fensterrand im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus.

- Sie können den Key-Editor-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone anzeigen und dann in der Werkzeugzeile auf **Key-Editor**  klicken.

Standardmäßig wird im Key-Editor das Instrument angezeigt, in dessen Notenzeile Sie ein Objekt ausgewählt haben. Sie können die Instrumente, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten, aber auch manuell auswählen.



1 Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich

Enthält Werkzeuge, mit denen Sie Noten und Objekte im Key-Editor auswählen und bearbeiten können.

2 Lineal im Key-Editor

Zeigt Taktzahlen und Zählzeitunterteilungen an, die der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters entsprechen.

3 Abspielmarke

Zeigt die aktuelle rhythmische Position in der Wiedergabe an.

4 Kopfzeile

Zeigt den Namen jedes Editors an und kann weitere, Editor-spezifische Optionen enthalten.

5 Primärer Editor

Enthält abhängig von Ihrer letzten Auswahl und dem Gesperrt-Status des Key-Editors entweder den Pianorollen-Editor, den Percussion-Editor oder den Tempo-Editor.

6 Spielanweisungen-Editor

Zeigt an, wo Spielanweisungen für das jeweilige Instrument oder die jeweilige Stimme eingesetzt werden. Nur verfügbar, wenn ein einzelnes Instrument/eine einzelne Stimme im Key-Editor angezeigt wird.

7 Weitere Editoren

Sie können unter dem Pianorollen-Editor/Percussion-Editor mehrere weitere Editoren hinzufügen/schließen, unter anderem den Anschlagstärke-Editor und MIDI-CC-Editoren. Sie können Konfigurationen von Editoren speichern, um sie in anderen Projekten zu verwenden.

8 Editor hinzufügen

Hiermit können Sie zusätzliche Editoren zum Key-Editor hinzufügen.

9 Presets

Hiermit können Sie Key-Editor-Konfigurationen speichern, anwenden und löschen.

10 Zoom-Steuerelemente

Hiermit können Sie die Zoomstufe manuell ändern, um Noten zum Beispiel breiter und/oder schmaler zu machen.

11 Scrollbalken

Hiermit können Sie vertikal und horizontal im Key-Editor scrollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522
[Stimmen](#) auf Seite 1402
[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218
[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 674
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675
[Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 433
[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670
[Key-Editor-Konfigurationen](#) auf Seite 718
[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678
[Percussion-Editor](#) auf Seite 680
[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 688
[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 691
[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692
[Dynamik-Editor](#) auf Seite 695
[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 701
[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 702
[Tempo-Editor](#) auf Seite 708
[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 712
[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 716

Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich

Die Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich enthält Werkzeuge, mit denen Sie Noten und Objekte im Key-Editor auswählen und bearbeiten können. Sie befindet sich oben im Key-Editor-Bereich in der unteren Zone.

Auswählen



Hiermit können Sie Objekte im Key-Editor auswählen, zum Beispiel Noten im Pianorollen-Editor oder Anschlagstärkebalken im Anschlagstärke-Editor, unter anderem durch Klicken und Aufziehen eines Auswahlrechtecks.

Sie können **Auswählen** auch aufrufen, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-1 (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)** drücken.

Zeichnen



Hiermit können Sie Noten im Pianorollen-Editor und im Percussion-Editor eingeben. Die Endpositionen und Mindest-Notenwerte von Noten folgen der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor.

Alternativ können Sie **Zeichnen** auch auswählen, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)** drücken.

Schlagzeugstock



Hiermit können einen unterschiedlichen rhythmischen Notenwert für jedes einzelne nicht gestimmte Perkussionsinstrument einstellen und durch Klicken und Ziehen im Percussion-Editor Notenfolgen von entsprechender Dauer eingeben.

Außerdem können Sie damit Noten durch Anklicken löschen.

Nur im Percussion-Editor verfügbar.

Sie können den **Schlagzeugstock** auch auswählen, indem Sie bei angezeigtem Percussion-Editor **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-3 (Windows) oder Strg-Taste-3 (macOS)** drücken.

Linie



Hiermit können Sie gerade Linien zwischen zwei Punkten zeichnen. Nicht im Pianorollen-Editor oder im Percussion-Editor verfügbar.

Transformieren



Hiermit können Sie eine Auswahl zum Transformieren vornehmen und Transformations-Steuerelemente auf den ausgewählten Bereich anwenden. Nur im Anschlagstärke-Editor und im MIDI-CC-Editor verfügbar.

Region synchronisieren



Kopiert Daten aus der primären Spur in sekundäre Spuren. Nur im Dynamik-Editor und im MIDI-CC-Editor verfügbar, und wenn mehrere Instrumente im Key-Editor angezeigt werden.

Löschen



Löscht die ausgewählten Objekte.

Sie können ausgewählte Objekte auch löschen, indem Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

Gespielte Notenwerte



Hiermit können Sie ändern, wann Noten bei der Wiedergabe beginnen/enden, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre notierten Werte hat. Zeigt die gespielten Notenwerte von Noten als Rechteck über einer dünneren Linie an, die für den notierten Notenwert steht.

Notierte Notenwerte



Ermöglicht es Ihnen, die rhythmische, relative Dauer von Noten zu ändern, was sich auf die Position und Notation dieser Noten auswirkt. Zeigt die vollständigen, notierten Notenwerte von Noten als Rechtecke an.

Rhythmisches Raster



Hiermit können Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters für den Key-Editor ändern. Die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor wirkt sich auf die minimale Dauer der von Ihnen eingegebenen Noten, die Anzahl von Rasterlinien und bestimmte Aspekte beim Eingeben und Bearbeiten aus, zum Beispiel darauf, wie weit Sie Noten nach rechts/links ziehen können. Der Schalter wird aktualisiert und zeigt die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters an.

Spielanweisungen



Blendet den Spielanweisungen-Editor ein/aus.

Stimmenauswahl



Hier können Sie die Stimme auswählen, deren Noten in der Piano-Rolle hervorgehoben angezeigt werden sollen und in die Sie Noten eingeben möchten. Wird automatisch entsprechend Ihrer aktuellen Auswahl aktualisiert.

Wenn mehrere Instrumente im Key-Editor angezeigt werden, sind nur Stimmen verfügbar, die zum primären Instrument gehören.

Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern.

TIPP

- Sie können mit der rechten Maustaste in den Key-Editor klicken und sie gedrückt halten, um auf Werkzeuge in der Werkzeug-Schnellauswahl zuzugreifen.
- Sie können Werkzeuge auch aufrufen, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-1 (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)** bis **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-6 (Windows) oder Strg-Taste-6 (macOS)** drücken. Welches Werkzeug durch den jeweiligen Tastaturbefehl aufgerufen wird, hängt davon ab, welche Werkzeuge aktuell auf den Positionen 1 bis 6 (von links nach rechts) in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich verfügbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten im Key-Editor](#) auf Seite 678

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 695

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 702

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670


Instrumente im Key-Editor anzeigen

Sie können bestimmte Instrumente im Key-Editor anzeigen, das Hauptinstrument ändern und den Key-Editor sperren, damit diese Instrumente sichtbar bleiben. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie MIDI-Punkte für alle Streichinstrumente in Ihrem Projekt gleichzeitig zeichnen möchten.

Standardmäßig wird der Key-Editor entsperrt und folgt der aktuellen Auswahl im Notenbereich oder in der Spur-Übersicht.

Wenn zum Beispiel Ihre letzte Auswahl eine Flötennote oder die Flötenspur war, wird diese Flöte im Pianorollen-Editor angezeigt. Wenn Ihre letzte Auswahl eine Tempomarkierung oder die Tempospur war, wird im Key-Editor der Tempo-Editor angezeigt (sofern Sie den Tempo-Editor nicht bereits manuell hinzugefügt hatten).

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

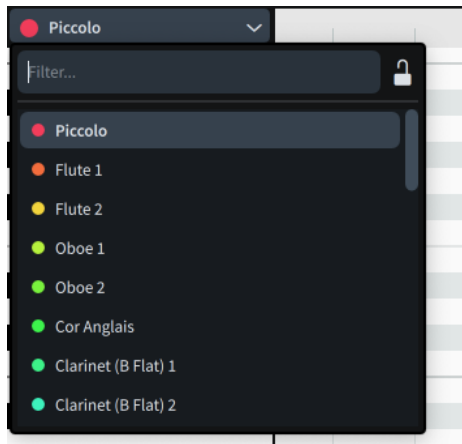
- Ihr zuletzt ausgewähltes Objekt gehört zu einem Instrument, so dass entweder die Pianorolle oder der Percussion-Editor im Key-Editor angezeigt wird.


HINWEIS

Wenn der Tempo-Editor der primäre Editor ist, können Sie keine Editoren zum Key-Editor hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor auf das Instrumentenmenü und wählen Sie das Instrument aus, das Sie als primäres Instrument anzeigen möchten.

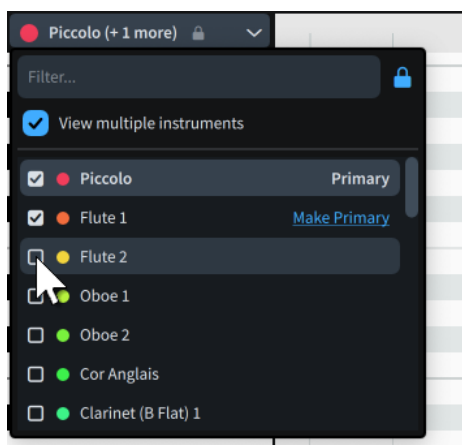


2. Um den Key-Editor zu sperren und das ausgewählte Instrument in der Ansicht zu behalten, klicken Sie auf **Key-Editor sperren** .
3. Um mehrere Instrumente gleichzeitig im Key-Editor anzuzeigen, aktivieren Sie **Mehrere Instrumente anzeigen**.

HINWEIS

Sie können im Key-Editor nur mehrere gestimmte Instrumente anzeigen. Sie können nicht mehrere ungestimmte Perkussionsinstrumente oder ungestimmte Perkussionsinstrumente neben gestimmten Instrumenten anzeigen.

4. Aktivieren Sie jedes Instrument, das Sie im Key-Editor anzeigen möchten.



5. Optional: Klicken Sie neben dem Instrument, das Sie als neues primäres Instrument festlegen möchten, auf **Primär machen**.
-

ERGEBNIS

Im Key-Editor werden die ausgewählten Instrumente angezeigt. Wenn Sie den Key-Editor gesperrt haben, auch bei optionaler Auswahl mehrerer Instrumente, folgt er nicht mehr Ihrer letzten Auswahl.

TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie den folgenden Befehlen Tastaturbefehle zuweisen:

- **Key-Editor zur Auswahl sperren** zeigt im Key-Editor automatisch die Instrumente an, in deren Notenzeilen Sie im Notenbereich Noten/Objekte ausgewählt haben, und sperrt den Key-Editor mit dieser Auswahl.
- **Gesperrte Ansicht im Key-Editor umschalten** sperrt/entsperrt den Key-Editor.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Noten, Dynamikpunkte und MIDI-Punkte für alle im Key-Editor sichtbaren Instrumente anzeigen, eingeben und bearbeiten.
- Sie können Dynamik- und MIDI-Punkte aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente kopieren.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675
[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678
[Percussion-Editor](#) auf Seite 680
[Dynamik-Editor](#) auf Seite 695
[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 702
[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 701
[Tempo-Editor](#) auf Seite 708
[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522
[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 700
[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 707



Höhe des Key-Editors ändern

Sie können die Höhe des gesamten Key-Editors und jedes darin enthaltenen Editors ändern. Sie können zum Beispiel den Pianorollen-Editor beim Eingeben von Noten und den Anschlagstärke-Editor beim Ändern der Notenanschlagstärke höher machen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die Höhe des gesamten Key-Editors zu ändern, klicken und ziehen Sie die Markierung zum **Ändern der Höhe der unteren Zone**  oder den oberen Rand der unteren Zone nach oben/unten.
 - Um die Höhe von einzelnen Editoren zu ändern, klicken und ziehen Sie ihre Trennmarkierungen  nach oben/unten. Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird er als geteilter Pfeil angezeigt.

TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie der Option **Zwischen Größe der unteren Zone umschalten** einen Tastaturbefehl zuweisen, der die untere Zone nacheinander 25, 50 und 75 % des Projektfensters ausfüllen lässt.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 51





Im Key-Editor ein-/auszoomen

Sie können die Zoomstufe im Key-Editor ändern; zum Beispiel können Sie vertikal und horizontal einzoomen, um Noten im Pianorollen-Editor höher und breiter anzuzeigen. Dies hat keine Auswirkungen auf die Höhe des Key-Editors.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten horizontal ein:
 - Drücken Sie **H**.
 - Klicken Sie unten im Key-Editor auf **Vergrößern** .
 - Klicken Sie in das Lineal im Key-Editor und ziehen Sie nach oben.
 - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Lineal im Key-Editor nach oben.
2. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten horizontal aus:
 - Drücken Sie **G**.
 - Klicken Sie unten im Key-Editor auf **Verkleinern** .
 - Klicken Sie in das Lineal im Key-Editor und ziehen Sie nach unten.
 - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Lineal im Key-Editor nach unten.
3. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten vertikal ein:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-H**.
 - Klicken Sie rechts im Key-Editor auf **Vergrößern** .
 - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** im Bereich links vom Pianorollen-/Percussion-Editor nach oben.
4. Zoomen Sie auf eine der folgenden Arten vertikal aus:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-G**.
 - Klicken Sie rechts im Key-Editor auf **Verkleinern** .
 - Scrollen Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** in der Klaviatur links von der Pianorolle nach unten.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666

[Spuren vergrößern/verkleinern](#) auf Seite 537

Scrollen im Key-Editor

Sie können im Key-Editor in jede Richtung scrollen, um zum Beispiel höhere/tiefere Noten im Pianorollen-Editor oder MIDI-Punkte in späteren Takten im MIDI-CC-Editor anzuzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.


VORGEHENSWEISE

- Scrollen Sie im Key-Editor auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie auf die Schieberegler rechts und unten im Key-Editor und ziehen Sie.
 - Streichen Sie auf einem Touchpad in eine beliebige Richtung.
 - Um mit einem Mousrad vertikal zu scrollen, scrollen Sie nach oben/unten.
 - Um mit einem Mousrad horizontal zu scrollen, scrollen Sie mit gedrückter **Umschalttaste** nach oben/unten.


Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern

Sie können die im Key-Editor verwendete Auflösung des rhythmischen Rasters unabhängig von dem außerhalb des Key-Editors verwendeten rhythmischen Raster ändern. Die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor wirkt sich auf die minimale Dauer der von Ihnen eingegebenen Noten, die Anzahl von Rasterlinien und bestimmte Aspekte beim Eingeben und Bearbeiten aus, zum Beispiel darauf, wie weit Sie Noten nach rechts/links ziehen können.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Wenn Sie Tastaturbefehle nutzen möchten, muss Ihre letzte Auswahl im Key-Editor-Bereich stattgefunden haben.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Rhythmisches Raster**  und wählen Sie die gewünschte Auflösung.
 - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu verringern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-+**.
 - Um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu vergrößern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Ü**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Noten im Key-Editor eingeben](#) auf Seite 681

[Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben](#) auf Seite 682


[Noten im Key-Editor verschieben](#) auf Seite 683

[Noten im Key-Editor verlängern/kürzen](#) auf Seite 684

Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen

Sie können alle Arten von Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen, mit Ausnahme des Pianorollen-Editors und des Percussion-Editors. Sie können auch den Editor-Typ ändern, der in einem vorhandenen Editor angezeigt wird.



VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Ihr zuletzt ausgewähltes Objekt gehört zu einem Instrument, so dass entweder die Pianorolle oder der Percussion-Editor im Key-Editor angezeigt wird.

HINWEIS

Wenn der Tempo-Editor der primäre Editor ist, können Sie keine Editoren zum Key-Editor hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die im Key-Editor angezeigten Editoren auf eine der folgenden Arten:
 - Um einen neuen Editor hinzuzufügen, klicken Sie unten links im Key-Editor auf **Editor hinzufügen** .
 - Um den Editor-Typ zu ändern, der in einem vorhandenen Editor angezeigt wird, klicken Sie in das Menü in seiner Kopfzeile und wählen Sie darin einen Editor aus.
 - Um Editoren zu schließen, klicken Sie in ihren Kopfzeilen auf **Editor schließen** .
-

WEITERE SCHRITTE

Sie können Key-Editor-Konfigurationen speichern, um sie in anderen Projekten zu verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempo-Editor](#) auf Seite 708

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678


[Percussion-Editor](#) auf Seite 680

[Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 691


Objekte im Key-Editor auswählen

Im Key-Editor können Sie Noten und Objekte wie zum Beispiel MIDI- oder Dynamikpunkte auf die gleiche Weise auswählen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben die Editoren hinzugefügt, deren Punkte Sie auswählen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das **Auswählen**-Werkzeug auf eine der folgenden Arten aus:
 - Drücken Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-1 (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editors auf **Auswählen** .
 - Klicken Sie im Key-Editor mit der rechten Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um die Werkzeug-Schnellauswahl anzuzeigen. Fahren Sie mit dem Mauszeiger dann auf **Auswählen**  und lassen Sie die Maus los.
2. Wählen Sie Noten oder Objekte auf eine der folgenden Arten aus:
 - Klicken Sie auf eine einzelne Note oder einen Punkt.
 - Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** oder **Umschalttaste** auf mehrere Noten oder Punkte.
 - Klicken und ziehen Sie in einem Editor über einen Bereich, in dem Sie alles auswählen möchten.

Ein blaues Rechteck zeigt an, welche Noten oder Punkte ausgewählt werden, wenn Sie die Maustaste loslassen. Es empfiehlt sich, in eine Ecke des auszuwählenden Bereichs zu klicken, um den Cursor anschließend diagonal in die gegenüberliegende Ecke zu ziehen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678

[Percussion-Editor](#) auf Seite 680

[Mehrere Objekte über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 433



Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen

Sie können Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen, unter anderem in andere Editoren, und sie auch innerhalb desselben Editors dahinter erneut einfügen, so dass sie sich wiederholen. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie ein Muster aus MIDI-Punkten zwischen verschiedenen MIDI-Controllern kopieren möchten.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben das Kopieren/Einfügen von Punkten, die zum selben Instrument gehören, innerhalb von/zwischen Editoren. Sie können Dynamik- und MIDI-Punkte jedoch auch zwischen Instrumenten kopieren/einfügen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben die Editoren hinzugefügt, deren Punkte Sie kopieren/einfügen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in einem der geöffneten Editoren die Punkte aus, die Sie kopieren möchten.
2. Kopieren Sie die ausgewählten Punkte auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**.

- Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren**.
3. Verschieben Sie die Abspielmarke an die Position, an der Sie die ausgewählten Punkte einfügen möchten.
 4. Wählen Sie die Kopfzeile des Editors aus, in den Sie die ausgewählten Punkte einfügen möchten.
 5. Fügen Sie die ausgewählten Punkte auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Punkte werden an die ausgewählte Position und in den ausgewählten Editor kopiert, ohne sie an ihren ursprünglichen Positionen zu löschen. Sie gelten für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente.

HINWEIS

- Alle im Schreiben-Modus eingegebenen Punkte von allmählichen Dynamikanweisungen und kombinierten/plötzlichen Dynamikanweisungen werden kopiert, selbst wenn Sie nur einen einzelnen Punkt ausgewählt haben.
 - Sie können Punkte auch direkt im Anschluss an sich selbst wiederholen, indem Sie sie auswählen und dann **R** drücken. In jeder Wiederholung ersetzt der früheste ausgewählte Punkt den letzten ausgewählten Punkt.
 - Außerdem können Sie Punkte kopieren, indem Sie sie auswählen und dann mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** an die Position ziehen, wo Sie sie einfügen möchten.
-



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675
[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670
[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 538
[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 465
[Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 700
[MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 707

Punkte im Key-Editor löschen

Sie können ausgewählte Punkte gleichzeitig aus mehreren Editoren löschen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
 - Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
 - Sie haben die Editoren hinzugefügt, deren Punkte Sie löschen möchten.
-


VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in offenen Editoren die Punkte aus, die Sie löschen möchten.

TIPP

Sie können Punkte in mehreren Editoren gleichzeitig auswählen.

2. Löschen Sie die ausgewählten Punkte auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Löschen** .

ERGEBNIS

Die ausgewählten Punkte werden gelöscht.

Wenn Sie Dynamikpunkte löschen, die im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen überschrieben haben, werden diese Dynamikanweisungen wieder auf ihre Standardpunkte zurückgesetzt. Wenn Sie die Punkte von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen löschen, werden auch die entsprechenden Dynamikanweisungen gelöscht.

Wenn Sie Tempopunkte löschen, werden auch ihre entsprechenden Tempomarkierungen oder Tempomarkierungs-Hinweise aus Layouts gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 695

[Tempo-Editor](#) auf Seite 708

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 702

[MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 701

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295

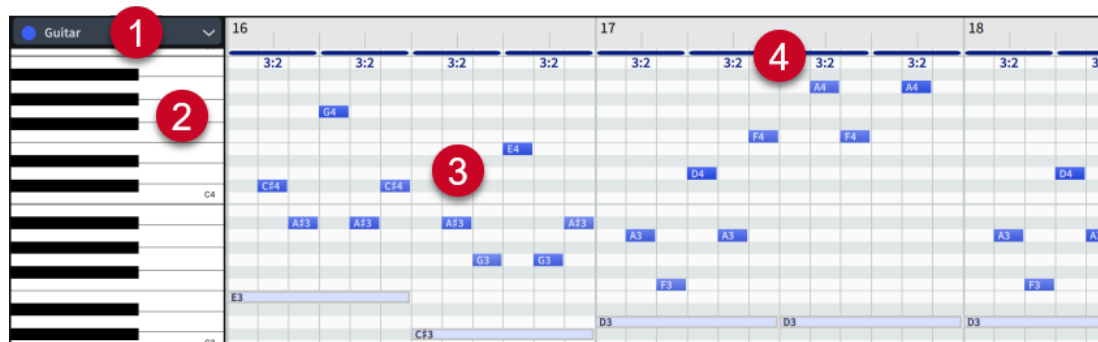
Noten im Key-Editor

Im Key-Editor werden Noten als farbige Rechtecke angezeigt, entweder im Pianorollen-Editor (für gestimmte Instrumente) oder im Percussion-Editor (für ungestimmte Perkussionsinstrumente und Perkussions-Kits).

Pianorollen-Editor

Im Pianorollen-Editor werden MIDI-Noten für gestimmte Instrumente in einer fortlaufenden Ansicht angezeigt. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

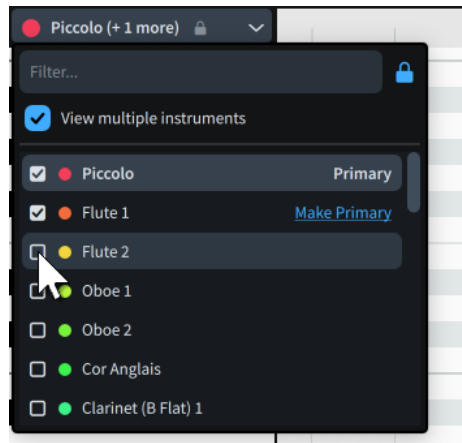
- Sie können den Pianorollen-Editor anzeigen, indem Sie ein gestimmtes Instrument im Key-Editor anzeigen.



Der Pianorollen-Editor besteht aus folgenden Elementen:

1 Instrumenten-Menü

Hier können Sie die Instrumente auswählen, die Sie im Pianorollen-Editor anzeigen möchten, und das primäre Instrument bei Anzeige mehrerer Instrumente ändern.



2 Klaviatur

Bietet eine Tonhöhenreferenz.

3 Pianorolle

Zeigt die Noten an, die zu den im Key-Editor angezeigten Instrumenten gehören. Die horizontale Position von Noten zeigt ihre Rhythmik und ihre Breite ihren Notenwert an. Die vertikale Position von Noten gibt ihr Instrument und ggf. ihre Spielanweisung an. Wenn Noten ausreichend hoch sind, werden innerhalb jeder Note auch die Tonhöhen angezeigt.

Instrumenten wird je nach ihrer Spieler-Reihenfolge im aktuellen Layout automatisch eine Farbe zugewiesen, so dass Sie sie einfacher voneinander unterscheiden können. Diese Farbe wird für das entsprechende Instrument durchgehend verwendet, auch im Mixer und im Key-Editor.

Bei Anzeige mehrerer Instrumente werden Noten, die zum primären Instrument gehören, im Pianorollen-Editor schwarz und fett angezeigt, während Noten, die zu sekundären Instrumenten gehören, mit grauen Umrissen und in Pastellfarben angezeigt werden.

4 Triolen und N-tolen

Takte und Verhältnisse am oberen Rand des Pianorollen-Editors zeigen Triolen und N-tolen in der aktiven Stimme an.

Sie können Noten im Pianorollen-Editor eingeben und bearbeiten, zum Beispiel durch Verschieben oder Transponieren. Dadurch wird auch ihre Notation in allen betreffenden Layouts aktualisiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 688

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 673

[Scrollen im Key-Editor](#) auf Seite 674

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522

[Mixer](#) auf Seite 720

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1367

[Stimmen](#) auf Seite 1402

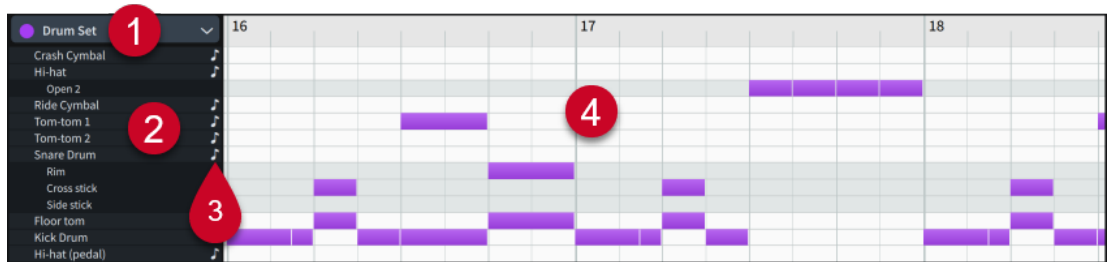
[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475

Percussion-Editor

Im Percussion-Editor werden MIDI-Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente in einer fortlaufenden Ansicht angezeigt. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

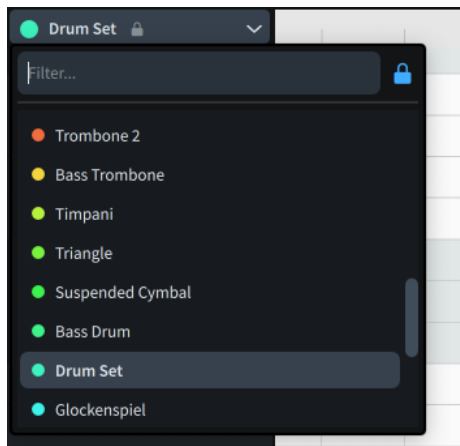
- Sie können den Percussion-Editor anzeigen, indem Sie ein ungestimmtes Perkussionsinstrument oder Perkussions-Kit im Key-Editor anzeigen.



Der Percussion-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

1 Instrumenten-Menü


Hier können Sie das Instrument auswählen, das Sie im Percussion-Editor anzeigen möchten. Sie können jeweils immer nur ein Perkussions-Kit oder ein einzelnes Perkussionsinstrument anzeigen.



2 Namen und Spielanweisungen von Perkussionsinstrumenten

Im Percussion-Editor hat jedes ungestimmte Perkussionsinstrument seine eigene Zeile, auch wenn es Teil eines Perkussions-Kits ist. Alternative Spielanweisungen werden unterhalb des jeweiligen ungestimmten Perkussionsinstruments aufgelistet.

3 Rhythmisches Raster für Perkussion

Hiermit können Sie für jedes einzelne Perkussionsinstrument einen abweichenden Standard-Notenwert festlegen. Nur verfügbar, wenn das **Schlagzeugstock**-Werkzeug  ausgewählt ist.

4 Percussion-Editor

Zeigt die Noten an, die zu den im Key-Editor angezeigten Instrumenten gehören. Die vertikale Position von Noten gibt ihr Instrument und ggf. ihre Spielanweisung an. Die horizontale Position von Noten zeigt ihre Rhythmik und ihre Breite ihren Notenwert an.

Instrumenten wird je nach ihrer Spieler-Reihenfolge im aktuellen Layout automatisch eine Farbe zugewiesen, so dass Sie sie einfacher voneinander unterscheiden können. Diese Farbe

wird für das entsprechende Instrument durchgehend verwendet, auch im Mixer und im Key-Editor. Jedem Perkussions-Kit wird eine eigene Farbe zugewiesen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666

[Percussion-Maps](#) auf Seite 757

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 688

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 673

[Scrollen im Key-Editor](#) auf Seite 674

[Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben](#) auf Seite 682

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522


[Mixer](#) auf Seite 720

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1387




Noten im Key-Editor eingeben

Sie können im Key-Editor Noten eingeben, entweder im Pianorollen-Editor (für gestimmte Instrumente) oder im Percussion-Editor (für ungestimmte Perkussionsinstrumente und Perkussions-Kits). Noten, die Sie im Key-Editor eingeben, werden auch in allen entsprechenden Layouts angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

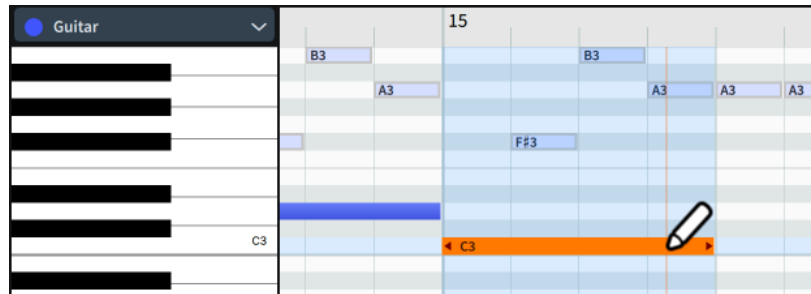
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Wenn Sie Noten in eine bestimmte Stimme für ein Instrument eingeben möchten, haben Sie diese Stimme im Schreiben-Modus erstellt und mindestens eine Note in sie eingegeben.
- Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie Noten in eine bestimmte Stimme eingeben möchten, wählen Sie sie in der Stimmenauswahl in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs aus.
2. Wählen Sie das **Zeichnen**-Werkzeug auf eine der folgenden Arten aus:
 - Drücken Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Zeichnen** .
 - Klicken Sie im Key-Editor mit der rechten Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um die Werkzeug-Schnellauswahl anzuzeigen. Fahren Sie mit dem Mauszeiger dann auf **Zeichnen**  und lassen Sie die Maus los.
3. Klicken Sie auf **Rhythmisches Raster**  und wählen Sie den gewünschten Standard-Notenwert.
4. Geben Sie Noten auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einzelne Noten mit dem Standard-Notenwert einzugeben, klicken Sie an jeder rhythmischen Position, an der Sie eine Note eingeben möchten, in den Pianorollen-/Percussion-Editor.

- Um Noten mit einem beliebigen Notenwert einzugeben, klicken Sie an der gewünschten Tonhöhenposition in den Pianorollen-/Percussion-Editor und ziehen Sie über die gewünschte Dauer.

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal, Tonhöhen mit der Klaviatur im Pianorollen-Editor und Noten mit Instrumenten/Spielanweisungen im Percussion-Editor abzugleichen.



ERGEBNIS

Für gestimmte Instrumente werden Noten an den durch die Klaviatur links von der Pianorolle angezeigten Tonhöhen und in die aktive, durch die Stimmauswahl in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs angezeigte Stimme eingegeben.

Für ungestimmte Perkussionsinstrumente und Kits werden Noten in der entsprechenden Zeile des Percussion-Editors in das Instrument eingegeben.

Wenn Sie einmal klicken, werden Noten mit dem Standard-Notenwert eingegeben, der durch die Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor vorgegeben wird. Wenn Sie klicken und ziehen, werden die Notenwerte durch die Breite des Bereichs bestimmt, über den Sie ziehen.

WEITERE SCHRITTE

Sie können sowohl die notierte als auch die gespielte Dauer von Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 531

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 673

[Höhe des Key-Editors ändern](#) auf Seite 672

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 674

[Gespielte Dauer von Noten verändern](#) auf Seite 689

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 267

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237


[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543




Noten mit dem Schlagzeugstock-Werkzeug eingeben

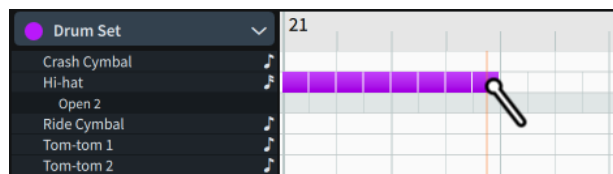
Mit dem **Schlagzeugstock**-Werkzeug können Sie für jedes einzelne ungestimmte Perkussionsinstrument Noten mit einem unterschiedlichen rhythmischen Notenwert eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben das ungestimmte Perkussionsinstrument oder Perkussions-Kit ausgewählt, das Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE


1. Wählen Sie das **Schlagzeugstock**-Werkzeug auf eine der folgenden Arten aus:
 - Drücken Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-3 (Windows) oder Strg-Taste-3 (macOS)**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Schlagzeugstock** .
 - Klicken Sie im Key-Editor mit der rechten Maustaste und halten Sie sie gedrückt, um die Werkzeug-Schnellauswahl anzuzeigen. Fahren Sie mit dem Mauszeiger dann auf **Schlagzeugstock**  und lassen Sie die Maus los.
2. Klicken Sie für jedes Instrument in der Kopfzeile des Percussion-Editors auf das **Rhythmische Raster für Perkussion**  und wählen Sie den erforderlichen Notenwert. Sie könnten zum Beispiel Viertelnoten für die Kickdrum und Achtelnoten für die Hi-Hat festlegen.
3. Geben Sie Noten auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einzelne Noten einzugeben, klicken Sie an jeder rhythmischen Position, an der Sie eine Note eingeben möchten, in den Percussion-Editor.
 - Um mehrere Noten einzugeben, klicken Sie in den Percussion-Editor und ziehen Sie horizontal.



ERGEBNIS

Noten werden mit dem für das jeweilige Instrument festgelegten Notenwert eingegeben; entweder eine einzelne Note pro Klick oder über die gesamte Region, die Sie per Klicken und Ziehen festgelegt haben.

TIPP

Wenn **Schlagzeugstock**  ausgewählt ist, können Sie außerdem Noten löschen, indem Sie auf sie klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670


[Percussion-Editor](#) auf Seite 680

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1387


Noten im Key-Editor verschieben

Sie können Noten im Key-Editor rhythmisch verschieben. Dies wirkt sich auch auf die Notation der ausgewählten Noten in allen entsprechenden Layouts aus.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Notierte Notenwerte** , um die notierten Notenwerte anzuzeigen.
2. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, die Sie rhythmisch verschieben möchten.
3. Verschieben Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nach rechts zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um sie nach links zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.

TIPP

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal, Tonhöhen mit der Klaviatur im Pianorollen-Editor und Noten mit Instrumenten/Spielanweisungen im Percussion-Editor abzugleichen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden an neue rhythmische Positionen verschoben. Wenn Sie mehrere Noten ausgewählt haben, werden diese als Block verschoben.

Tastaturbefehle verschieben Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Klicken und Ziehen verschiebt Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678

[Percussion-Editor](#) auf Seite 680

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Auflösung des rhythmischen Rasters ändern](#) auf Seite 219

[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 674

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 673


[Höhe des Key-Editors ändern](#) auf Seite 672

[Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben](#) auf Seite 686

Noten im Key-Editor verlängern/kürzen

Sie können die notierte Dauer von Noten im Key-Editor ändern. Dies wirkt sich auch auf die Notation der ausgewählten Noten in allen entsprechenden Layouts aus.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben die passende Auflösung des rhythmischen Rasters ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Notierte Notenwerte** , um die notierten Notenwerte anzuzeigen.

- Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.
- Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Noten um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen.
 - Um einen Notenwert zu verdoppeln, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um einen Notenwert zu halbieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Klicken Sie auf das rechte Ende einer der ausgewählten Noten und ziehen Sie sie auf die gewünschte Länge.

TIPP

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal, Tonhöhen mit der Klaviatur im Pianorollen-Editor und Noten mit Instrumenten/ Spielanweisungen im Percussion-Editor abzugleichen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden verlängert/gekürzt.

Tastaturbefehle verlängern/kürzen Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Klicken und Ziehen verlängert/kürzt Noten gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 675

[Im Key-Editor ein-/auszoomen](#) auf Seite 673

[Höhe des Key-Editors ändern](#) auf Seite 672

[Notenwerte](#) auf Seite 266

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 688

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

[Auflösung des rhythmischen Rasters ändern](#) auf Seite 219


[Auflösung des rhythmischen Rasters im Key-Editor ändern](#) auf Seite 674

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

Noten im Pianorollen-Editor transponieren

Sie können Noten im Pianorollen-Editor transponieren, indem Sie sie vertikal an andere Tonhöhenpositionen verschieben. Dies wirkt sich auch auf die Notation der ausgewählten Noten in allen entsprechenden Layouts aus.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Pianorollen-Editor die Noten aus, die Sie transponieren möchten.

2. 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/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um Noten um eine Notenzeilenposition nach unten zu verschieben, zum Beispiel vom D zum C, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
- Um Noten eine einzelne Oktavunterteilung nach oben zu transponieren, zum Beispiel einen Halbtonschritt in 12-EDO oder einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um Noten eine einzelne Oktavunterteilung nach unten zu transponieren, zum Beispiel einen Halbtonschritt in 12-EDO oder einen Viertelton in 24-EDO, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
- Um Noten eine Oktave nach oben zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um Noten eine Oktave nach unten zu transponieren, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
- Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.

TIPP

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal und Tonhöhen mit der Klaviatur abzugleichen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden entsprechend ihrer neuen Tonhöhenpositionen im Pianorollen-Editor transponiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 985


[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Transpositions-Werkzeuge](#) auf Seite 477

Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben

Sie können Noten an andere Instrumente und Spielanweisungen im Percussion-Editor verschieben, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass Noten nicht auf der Hi-Hat, sondern auf einem Becken gespielt werden. Dies wirkt sich auch auf die Notation der ausgewählten Noten in allen entsprechenden Layouts aus.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben das ungestimmte Perkussionsinstrument oder Perkussions-Kit ausgewählt, das Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Percussion-Editor die Noten aus, die Sie in andere Instrumente/Spielanweisungen verschieben möchten.

2. Verschieben Sie die Noten auf eine der folgenden Arten:

- Um Noten in das Instrument darüber zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um Noten in das Instrument darunter zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
- Um aufwärts durch die Spielanweisungen des aktuellen Instruments zu navigieren, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
- Um abwärts durch die Spielanweisungen des aktuellen Instruments zu navigieren, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
- Klicken Sie sie an und ziehen Sie sie nach oben/unten.

TIPP

Während Sie ziehen, helfen Ihnen Hervorhebungen dabei, Notenwerte mit dem Lineal und Noten mit Instrumenten/Spielanweisungen abzugleichen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in das Instrument/die Spielanweisung in der entsprechenden Zeile im Percussion-Editor verschoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Percussion-Editor](#) auf Seite 680

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1387

Noten im Key-Editor kopieren und einfügen

Sie können Noten im Pianorollen-Editor sowie im Percussion-Editor kopieren und einfügen, auch in andere gestimmte Instrumente und Stimmen. Wenn Sie möchten, dass Noten sich wiederholen, können Sie sie auch direkt dahinter erneut einfügen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, die Sie kopieren möchten.
2. Kopieren Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren**.
3. Verschieben Sie die Abspielmarke an die Position, an der Sie die ausgewählten Noten einfügen möchten.
4. Optional: Wenn Sie Noten in ein anderes Instrument einfügen möchten, machen Sie dieses Instrument zum primären Instrument.
5. Optional: Wenn Sie Noten in eine andere Stimme einfügen möchten, wählen Sie diese Stimme in der Stimmenauswahl in der Werkzeugzeile des Key-Editors aus.

6. Fügen Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Einfügen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden an der ausgewählten Position, in das ausgewählte Instrument und die ausgewählte Stimme eingefügt, ohne sie an ihren ursprünglichen Positionen zu löschen. Standardmäßig werden auch alle MIDI-CC-Punkte im kopierten Bereich eingefügt.

TIPP

- Sie können Noten auch direkt im Anschluss an sich selbst wiederholen, indem Sie sie auswählen und dann **R** drücken.
 - Außerdem können Sie Noten kopieren, indem Sie sie auswählen und dann mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** an die Position ziehen, wo Sie sie einfügen möchten.
-


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 538
- [Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 700
- [MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 707
- [Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 465




Noten im Key-Editor löschen

Sie können Noten im Key-Editor löschen. Dadurch werden Noten auch aus allen entsprechenden Layouts entfernt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
-


VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs **Auswählen**  ausgewählt ist, wählen Sie die Noten, die Sie löschen möchten, im Pianorollen-/Percussion-Editor aus.
 2. Löschen Sie Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Löschen** .
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Schlagzeugstock**  und klicken Sie dann im Percussion-Editor auf jede Note, die Sie löschen möchten.
-

Gespielte und notierte Notenwerte

Im Key-Editor können Sie Noten mit ihrem gespielten oder ihrem notierten Notenwert anzeigen.


Gespielter Notenwert

Wenn **Gespielte Notenwerte**  in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs ausgewählt ist, werden Noten im Pianorollen-/Percussion-Editor mit zwei Komponenten angezeigt:

- Ein ausgefülltes, helles Rechteck, das die gespielte Dauer der Note anzeigt.
- Ein dünner, dunkler Balken, der den notierten Notenwert der Note anzeigt.

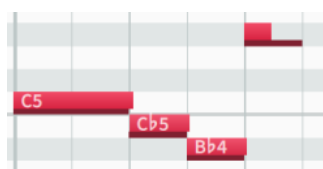
Damit können Sie die gespielte, klingende Dauer von Noten ändern. So werden beispielsweise Noten mit Staccato-Artikulationen kürzer als ihre notierten Notenwerte gespielt, während Noten unter Bindebögen länger als ihre notierten Notenwerte gespielt werden.

Notierter Notenwert

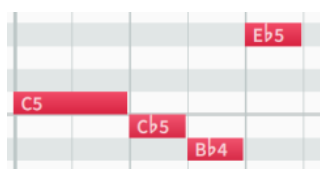
Wenn **Notierte Notenwerte**  in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs ausgewählt ist, werden Noten im Pianorollen-/Percussion-Editor als einzelne Rechtecke angezeigt, deren Breite dem notierten Notenwert der Note entspricht. Damit können Sie den Notenwert der Noten ändern.

BEISPIEL

Die folgenden Beispiele enthalten alle dieselbe musikalische Phrase, die auf verschiedene Arten dargestellt wird.



Gespielter Notenwert



Notierter Notenwert



Partitur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 668


[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1267

[Artikulationen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 786


Gespielte Dauer von Noten verändern

Sie können die gespielte Dauer von einzelnen Noten ändern, sowohl am Anfang als auch am Ende der Noten. So können Sie zum Beispiel dafür sorgen, dass Noten länger klingen oder erst später einsetzen.

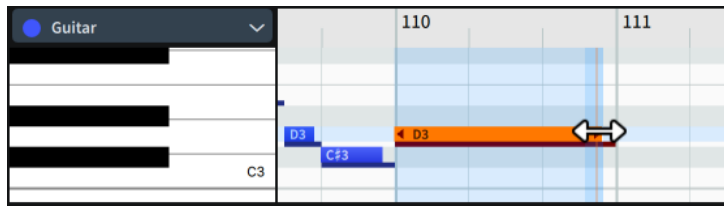
VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Gespielte Notenwerte** , um die gespielten Notenwerte anzuzeigen.
2. Wählen Sie im Pianorollen-/Percussion-Editor die Noten aus, deren gespielte Dauer Sie ändern möchten.


3. Klicken Sie auf den Anfang oder das Ende einer der Noten und ziehen Sie nach rechts/links. Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird er als geteilter Pfeil angezeigt.



ERGEBNIS

Die gespielte Dauer der ausgewählten Noten wird geändert.

TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Tastaturbefehle > Notenbearbeitung** können Sie Tastaturbefehle zum Vergrößern/Verkleinern der Wiedergabeversätze am Anfang/Ende von Noten zuweisen. Sie können diese Befehle verwenden, wenn **Gespielte Notenwerte**  in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 675

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen

Sie können alle Änderungen, die Sie an der Wiedergabe einzelner Noten vorgenommen haben, rückgängig machen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie zuvor die Wiedergabedauer von Noten geändert hatten und sie nun auf die standardmäßige Anfangsposition, Länge und Anschlagstärke zurücksetzen möchten.

Wenn Sie Wiedergabeabweichungen entfernen, werden dadurch auch alle Änderungen zurückgesetzt, die an Anfangs- und Endpositionen von aus MIDI-Dateien mit erhaltenen Notenpositionen importierten Noten vorgenommen wurden.

HINWEIS

Für Noten festgelegte Anschlagstärken werden bei der Wiedergabe berücksichtigt. Das gilt auch für Werte, die aus importierten MIDI-Dateien oder MIDI-Aufnahmen stammen. Wenn Sie möchten, dass sich stattdessen im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen auf die Wiedergabe auswirken, müssen Sie Wiedergabeabweichungen entfernen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Wiedergabeabweichungen Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Notenbereich, im Pianorollen-Editor, im Percussion-Editor oder im Anschlagstärke-Editor tun.
2. Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabeabweichungen zurücksetzen**.

ERGEBNIS

Alle Wiedergabeabweichungen werden von den ausgewählten Noten entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

[Notenbereich](#) auf Seite 37

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678

[Percussion-Editor](#) auf Seite 680

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692

[Anschlagstärke von Noten zurücksetzen](#) auf Seite 694


[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 271

[MIDI importieren](#) auf Seite 91

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 76

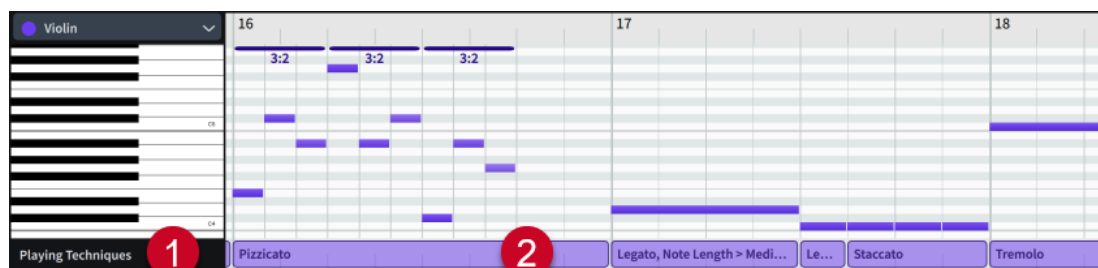
Spielanweisungen-Editor

Der Spielanweisungen-Editor zeigt an, wo Spielanweisungen für das jeweilige Instrument oder die jeweilige Stimme eingesetzt werden, zum Beispiel aufgrund der Eingabe von Spielanweisungen, Bindebögen oder Artikulationen. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

- Sie können den Spielanweisungen-Editor ein-/ausblenden, indem Sie in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Spielanweisungen**  klicken.

HINWEIS

Sie können den Spielanweisungen-Editor nur anzeigen, wenn im Key-Editor ein einzelnes Instrument/eine einzelne Stimme angezeigt wird.



Der Spielanweisungen-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

1 Editor-Kopfzeile

Zeigt den Namen des Editors an.

2 Spielanweisungs-Regionen

Zeigen die Spielanweisung und die Notenlängenbedingung an, die für Noten in der Region gelten. Sie können mit dem Mauszeiger über Spielanweisungs-Regionen fahren, um die folgenden Informationen anzuzeigen:

- Wiedergabe-Anweisungen, Switches und andere vorhandene Effekte wie Anpassungen für Artikulationen
- Expression-Map, die für die Region verwendet wird
- Kanal im VST- oder MIDI-Instrument, das für die Region verwendet wird
- VST- oder MIDI-Instrument, das für die Region verwendet wird

HINWEIS

Sie können Spielanweisungen im Spielanweisungen-Editor nicht ändern. Dies ist nur im Schreiben-Modus möglich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1138

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764

[Expression-Maps](#) auf Seite 737

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670

[Perkussionsnoten zwischen Instrumenten/Spielanweisungen verschieben](#) auf Seite 686

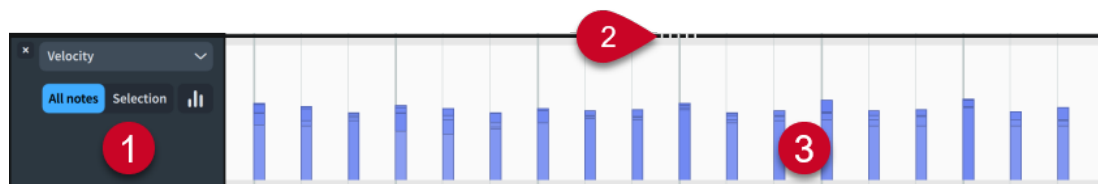
[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

Anschlagstärke-Editor

Im Anschlagstärke-Editor können Sie die Anschlagstärke von Noten, die zu den im Key-Editor angezeigten Instrumenten/Stimmen gehören, anzeigen und ändern. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

- Sie können den Anschlagstärke-Editor anzeigen, indem Sie einen Editor zum Key-Editor hinzufügen und dann **Anschlagstärke** aus dem Editor-Menü wählen.

Anschlagstärke wird häufig verwendet, um die Dynamik von Kurztoninstrumenten zu steuern.



Der Anschlagstärke-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **Umfang der Anschlagstärke-Änderung:** Hiermit können Sie den Geltungsbereich von Änderungen festlegen, die Sie an Anschlagstärkewerten vornehmen. Nur verfügbar, wenn **Zeichnen** , **Linie** oder **Transformieren** in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt ist.
 - **Alle Noten:** Hiermit können Sie die Anschlagstärke aller im Anschlagstärke-Editor angezeigten Noten bearbeiten.
 - **Auswahl:** Hiermit können Sie die Anschlagstärke ausgewählter Noten bearbeiten.
- **Histogramm** : Zeigt das Histogramm-Werkzeug im Editor an.

2 Trennmarke

Hiermit können Sie die Höhe des Editors durch Klicken und Ziehen ändern. Wenn mehrere Editoren geöffnet sind, wirkt sich dies auf die Höhe der Editoren auf beiden Seiten der Trennmarke aus.

3 Anschlagstärke-Balken

Anschlagstärken werden als vertikale Balken im Anschlagstärke-Editor angezeigt. Jede Note hat ihren eigenen Anschlagstärke-Balken und einen Anschlagstärkewert. Wenn mehrere Noten an derselben rhythmischen Position vorhanden sind, zum Beispiel im Fall von Akkorden, werden die Anschlagstärken für alle Noten übereinander gestapelt und nach ihren Werten geordnet angezeigt.

Anschlagstärke-Balken mit höheren Werten werden mit satteren Farben angezeigt.

Sie können Anschlagstärke-Balken direkt im Anschlagstärke-Editor oder durch Auswahl ihrer entsprechenden Noten im Pianorollen-Editor, Percussion-Editor oder im Notenbereich auswählen.

TIPP

- Durch Anklicken und Ziehen von Anschlagstärke-Balken wird vorübergehend ihr Wert angezeigt.
- Sie können die Histogramm- und Transformieren-Werkzeuge verwenden, um Anschlagstärkewerte zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 668

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 712

[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 716

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237


[Noten im Key-Editor eingeben](#) auf Seite 681

[Stimmen](#) auf Seite 1402


Anschlagstärke von Noten ändern


Sie können die Anschlagstärke einzelner Noten ändern, auch die von einzelnen Noten in Akkorden, und Sie können die Anschlagstärken einer Reihe von Noten einheitlich erhöhen/reduzieren.








VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben den Anschlagstärke-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eines der folgenden Werkzeuge aus, je nachdem, auf welche Art Sie Anschlagstärken ändern möchten:
 - Um die Anschlagstärke ausgewählter Noten zu ändern, wählen Sie **Auswählen** aus, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-1 (Windows) oder Strg-Taste-1 (macOS)** drücken oder in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Auswählen**  klicken.
 - Um die Anschlagstärke mit Hilfe frei gezeichneter Formen zu ändern, wählen Sie **Zeichnen** aus, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder**

Strg-Taste-2 (macOS) drücken oder in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Zeichnen**  klicken.

- Um die Anschlagstärke mit Hilfe von einheitlichen Neigungslinien zu ändern, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Linie**  klicken.
2. Optional: Wenn Sie **Auswählen**  ausgewählt haben, wählen Sie die Noten aus, deren Anschlagstärke Sie ändern möchten, zum Beispiel einzelne Noten in Akkorden. Dadurch werden auch ihre Anschlagstärke-Balken ausgewählt.
 3. Optional: Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug  oder das **Linie**-Werkzeug  ausgewählt haben, wählen Sie in der Kopfzeile des Anschlagstärke-Editors einen der folgenden Geltungsbereiche für Anschlagstärke-Änderungen aus:
 - **Alle Noten**
 - **Auswahl**
 4. Ändern Sie im Anschlagstärke-Editor die Anschlagstärke auf eine der folgenden Arten:
 - Wenn Sie **Auswählen**  ausgewählt haben, klicken Sie auf den oberen Rand eines der ausgewählten Anschlagstärke-Balken und ziehen Sie nach oben/unten.
 - Wenn Sie **Zeichnen**  ausgewählt haben, klicken Sie und ziehen Sie über den gewünschten Bereich eine beliebige Form auf.
 - Wenn Sie **Linie**  ausgewählt haben, klicken Sie und ziehen Sie eine Linie über den gewünschten Bereich auf.

ERGEBNIS

Die Anschlagstärke der in der Auswahl enthaltenen Noten wird geändert. Wenn Sie als Geltungsbereich **Auswahl** ausgewählt haben, gilt dies nur für die ausgewählten Anschlagstärke-Balken.

TIPP

Sie können auch das Transformieren- und das Histogramm-Werkzeug verwenden, um Anschlagstärken auf verschiedene Arten in großem Umfang zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 668

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675


[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 675


Anschlagstärke von Noten zurücksetzen

Sie können Änderungen, die Sie an der Anschlagstärke von Noten vorgenommen haben, entfernen und auf die Standard-Anschlagstärke zurücksetzen. Sie können dies für alle Noten tun, die zu einem Instrument gehören, für alle Noten in einer bestimmten Stimme oder nur für ausgewählte Noten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben den Anschlagstärke-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie in der Kopfzeile des Anschlagstärke-Editors **Histogramm** , um das Histogramm-Werkzeug anzuzeigen.
2. Wählen Sie oben im Histogramm-Werkzeug eins der folgenden Filter aus:
 - **Alle Noten**
 - **Stimme**
 - **Auswahl**
3. Klicken Sie auf **Zurücksetzen**.

ERGEBNIS

Alle Änderungen, die Sie an der Anschlagstärke von Noten im ausgewählten Filter vorgenommen hatten, werden zurückgesetzt.

HINWEIS

Dadurch wird auch die gespielte Dauer der ausgewählten Noten zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 678

[Percussion-Editor](#) auf Seite 680

[Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 712

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 675

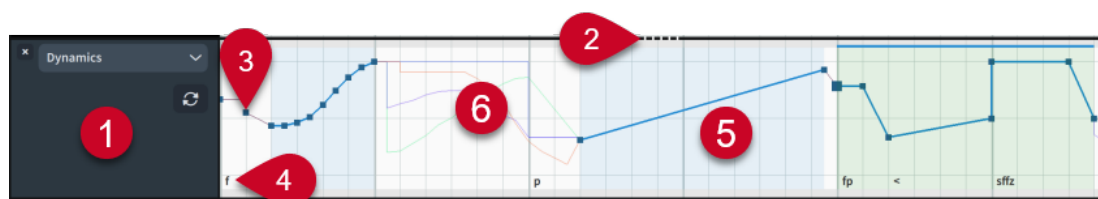
[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

[Abweichungen bei der Wiedergabe zurücksetzen](#) auf Seite 690

Dynamik-Editor

Im Dynamik-Editor können Sie Dynamikanweisungen für die im Key-Editor angezeigten Instrumente/Stimmen anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.


- Sie können den Dynamik-Editor anzeigen, indem Sie einen Editor zum Key-Editor hinzufügen und dann **Dynamik** aus dem Editor-Menü wählen.



Der Dynamik-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **Sync** : Kopiert alle Punkte im Editor aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente. Nur verfügbar, wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden.

2 Trennmarke

Hiermit können Sie die Höhe des Editors durch Klicken und Ziehen ändern. Wenn mehrere Editoren geöffnet sind, wirkt sich dies auf die Höhe der Editoren auf beiden Seiten der Trennmarke aus.

3 Dynamikpunkt

Eine sofortige Änderung der Dynamik, die entweder im Schreiben-Modus oder mit Hilfe des **Zeichnen**-Werkzeugs im Dynamik-Editor eingegeben wurde. Sofortige Dynamikpunkte sind standardmäßig konstant.

Die maximale Spanne für Dynamikstufen ist 8 (am lautesten) bis -8 (am leisesten).

- Die Dynamikstufe 3 entspricht der Dynamikanweisung *fff*.
- Die Dynamikstufe 0 entspricht der Dynamikanweisung *mf*.
- Die Dynamikstufe -3 entspricht der Dynamikanweisung *ppp*.

HINWEIS

- Durch Anklicken und Ziehen von Dynamikpunkten wird vorübergehend ihre Dynamikstufe angezeigt.
- Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.

4 Dynamikanweisungen-Text

Zeigt die Dynamikstufe oder das Crescendo/Diminuendo-Symbol von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen an, d. h. Dynamikpunkte, die Elementen in der Notation entsprechen.

5 Dynamikregion

Blau hervorgehobene Regionen enthalten mehrere Punkte, die durch Klicken und Ziehen in einer einzigen fließenden Bewegung im Dynamik-Editor entweder mit dem **Zeichnen**-Werkzeug oder dem **Linie**-Werkzeug eingegeben wurden. Standardmäßig sind im Dynamik-Editor eingegebene Dynamikpunkte in Regionen linear.

Grün hervorgehobene Regionen stehen für allmähliche Dynamikanweisungen und kombinierte/plötzliche Dynamikanweisungen wie *fp* und *sfz*, die im Schreiben-Modus eingegeben werden.

Dünne blaue Balken oben im Editor stehen für Gruppen von Dynamikanweisungen.

HINWEIS

- Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.
- Dynamikregionen, die Sie im Dynamik-Editor eingeben, überschreiben Standard-Wiedergabeanpassungen für Dynamikanweisungen wie Humanisierung und höhere Dynamikstufen für Noten mit Akzenten. Die Dynamikkurven-Einstellung gilt aber nichtsdestotrotz auch für Dynamikregionen.
- Standard-Wiedergabeanpassungen für Dynamikanweisungen, zum Beispiel absichtlich erzeugte dynamische Unregelmäßigkeiten (Humanisierung) und höhere Dynamikwerte bei Noten mit Akzenten, gelten weiterhin für Noten innerhalb von allmählichen Dynamikwechseln, die Sie im Schreiben-Modus eingegeben haben.
- Anfangs- und Endpunkte für *mes*sa di voce-Regionen sind verbunden und haben immer denselben Wert.
- Da die Punkte von kombinierten/plötzlichen Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen den Parametern ihrer Hüllkurven entsprechen, funktionieren sie anders als andere Dynamikpunkte. Kombinierte Dynamikanweisungen haben

drei Punkte, plötzliche Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen haben vier Punkte.

Wenn Sie zum Beispiel den Wert des zweiten Punkts einer plötzlichen Dynamikanweisung ändern, wird auch der dritte Punkt verschoben, da er die Dauer des zweiten Punkts steuert; diese beiden Punkte haben immer denselben Wert. Entsprechend können Sie kombinierte/plötzliche Dynamikanweisungen nicht über ihre Regionen hinaus verschieben.

6 Dynamikwert-Linie

Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, wird für jedes Instrument eine Wertelinie in dessen jeweiliger Farbe angezeigt.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670
- [Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren](#) auf Seite 700
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893
- [Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893
- [Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 917
- [Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317
- [Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 901
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218



Dynamikpunkte eingeben

Im Dynamik-Editor können Sie einzelne Dynamikpunkte und Dynamikregionen eingeben. Dynamikpunkte, die Sie im Dynamik-Editor eingeben, werden in Layouts nicht angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben den Dynamik-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie je nach gewünschter Art von Dynamikpunkten eines der folgenden Eingabewerkzeuge aus:
 - Um einzelne Dynamikpunkte oder Dynamikregionen mit mehreren Dynamikpunkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, wählen Sie **Zeichnen**, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)** drücken oder in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Zeichnen**  klicken.
 - Um geglättete Dynamikregionen einzugeben, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Linie**  klicken.
2. Geben Sie Dynamikpunkte auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einzelne Dynamikpunkte einzugeben, klicken Sie im Dynamik-Editor auf alle Stellen, an denen Sie einen Dynamikpunkt hinzufügen möchten.
 - Um eine Dynamikregion mit mehreren Dynamikpunkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, klicken und ziehen Sie in einer fließenden Bewegung im Dynamik-Editor.

- Um geglättete Dynamikregionen einzugeben, klicken und ziehen Sie im Dynamik-Editor von dem Punkt, an dem die Region beginnen soll, bis dorthin, wo sie enden soll.

ERGEBNIS

Für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente werden Dynamikpunkte eingegeben.

- Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug verwendet haben, werden separate Dynamikpunkte an jeder Position eingegeben, auf die Sie klicken.
- Wenn Sie anhand des **Zeichnen**-Werkzeugs in einer einzigen Bewegung geklickt und gezogen haben, werden Dynamikpunkte in einer Dynamikregion in Abständen von je einer 32tel-Note eingegeben.
- Wenn Sie das **Linie**-Werkzeug verwendet haben, werden in einer Dynamikregion zwei Dynamikpunkte eingegeben, jeweils am Anfang und am Ende des Bereichs, den Sie aufgezoogen haben.

Standardmäßig sind mit dem **Zeichnen**-Werkzeug eingegebene Dynamikpunkte konstant, während Dynamikpunkte in Dynamikregionen linear sind.

Dynamikregionen werden im Dynamik-Editor hervorgehoben angezeigt.

Im Dynamik-Editor eingegebene Dynamikpunkte wirken sich auf die Wiedergabe aus, werden aber in Layouts nicht angezeigt.

HINWEIS

- Wenn Sie Dynamikpunkte/-Events an den Positionen von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen eingeben, werden die Standard-Wiedergabeanpassungen für diese Dynamikanweisungen übergangen. Einzelne Dynamikpunkte führen nur zu einer Abweichung vom Dynamikwert. Dynamikregionen überschreiben zum Beispiel auch absichtlich erzeugte dynamische Unregelmäßigkeiten (Humanisierung) und höhere Dynamikwerte bei Noten mit Akzenten. Die Dynamikkurven-Einstellung gilt aber nichtsdestotrotz auch für Dynamikregionen.
- Bei Soundbibliotheken, die MIDI-CC 1 nutzen, um die Dynamik zu steuern, zeigt der MIDI-CC-Editor für CC 1 Werte aus den von Ihnen eingegebenen Dynamikanweisungen (einschließlich Dynamikpunkten) in Kombination mit Humanisierung an.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 668
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675
[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670
[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893
[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 702
[Dynamikpunkte verschieben](#) auf Seite 698
[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 901
[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317

Dynamikpunkte verschieben

Sie können einzelne Dynamikpunkte verschieben, unter anderem auch nach oben und unten, um ihre Dynamikstufe zu ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie möchten, dass einzelne Dynamikanweisungen etwas früher wirksam werden, oder wenn Sie die Lautstärke von bestimmten vorhandenen Dynamikanweisungen anpassen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben den Dynamik-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Dynamik-Editor die Dynamikpunkte aus, die Sie verschieben möchten.

TIPP

Um im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen rhythmisch zu verschieben, können Sie einfach nur ihren Startpunkt auswählen, auch bei allmählichen Dynamikanweisungen und kombinierten/Anschlagstärke-Dynamikanweisungen mit mehreren Punkten.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Dynamikpunkte auf eine der folgenden Arten:

- Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.

HINWEIS

Sie können im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen in ein und demselben Arbeitsschritt nur horizontal oder vertikal verschieben.

- Um Dynamikpunkte nur nach rechts/links zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach rechts/links.
- Um Dynamikpunkte nur nach oben/unten zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach oben/unten.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um eine einzelne im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisung zum nächsten Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um eine einzelne im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisung zum vorigen Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Um Dynamikpunkte gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um Dynamikpunkte gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Wenn mehrere Dynamikanweisungen ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikpunkte werden auf neue Positionen verschoben. Wenn Sie sie nach rechts/links verschieben, wirkt sich dies auf ihre rhythmischen Positionen aus. Wenn Sie sie nach oben/unten verschieben, wirkt sich dies auf ihre Dynamikstufe aus.

Wenn Sie die Endpunkte von allmählichen Dynamikwechseln nach rechts/links verschieben, werden die entsprechenden Dynamikwechsel verlängert bzw. verkürzt. Ihre notierte Länge wird automatisch in allen relevanten Layouts aktualisiert.

HINWEIS

- Wenn Sie Dynamikpunkte in verbundenen Dynamikanweisungen verschieben, wirkt sich dies auf alle verbundenen Dynamikanweisungen aus.
- Sie können im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen nicht in ein und demselben Vorgang über andere vorhandene Dynamikpunkte hinaus verschieben. Bei Loslassen der Maustaste wird der Wert des vorhandenen Dynamikpunkts durch die verschobenen Dynamikpunkte geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 919

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 908


[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 901

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440



Dynamikpunkte in andere Instrumente kopieren

Wenn mehrere Instrumente im Key-Editor angezeigt werden, können Sie Dynamikpunkte aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente kopieren. Sie können nur einzelne Punkte und Regionen kopieren, oder alle Punkte, die zum primären Instrument in der ausgewählten Partie gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den Dynamik-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.
- Mehrere Instrumente werden im Key-Editor angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie nur einzelne Dynamikpunkte oder -regionen synchronisieren möchten, klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Region synchronisieren** , um **Region synchronisieren** auszuwählen.
2. Führen Sie im Dynamik-Editor einen der folgenden Schritte aus:
 - Um einzelne Dynamikpunkte oder -regionen zu kopieren, klicken Sie auf jeden einzelnen Dynamikpunkt bzw. jede einzelne Region oder klicken und ziehen Sie über mehrere Dynamikpunkte und -regionen.
 - Um alle Dynamikpunkte in der aktuellen Partie zu kopieren, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **Sync** .

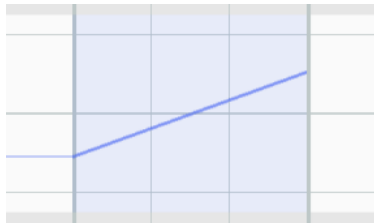
ERGEBNIS

Die entsprechenden Dynamikpunkte werden aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente kopiert und lassen sich für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente editieren. Vorhandene Dynamikpunkte in den jeweiligen Regionen, die zu sekundären Instrumenten gehören, werden überschrieben.

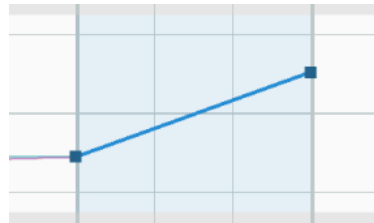
TIPP

Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, können Sie Dynamikpunkte für alle Instrumente direkt eingeben.

BEISPIEL



Dynamikregion nur im primären Instrument



Dynamikregion in sekundäre Instrumente kopiert

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 675

[Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten](#) auf Seite 523

[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 676

MIDI-Pitch-Bend-Editor

Im MIDI-Pitch-Bend-Editor können Sie MIDI-Pitch-Bend-Controller-Daten für die im Key-Editor angezeigten Instrumente anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.



- Sie können den MIDI-Pitch-Bend-Editor anzeigen, indem Sie einen Editor zum Key-Editor hinzufügen und dann **MIDI-Pitch-Bend** aus dem Editor-Menü wählen.




Der MIDI-Pitch-Bend-Editor besteht aus folgenden Elementen:

1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **Sync** : Kopiert alle Punkte im Editor aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente. Nur verfügbar, wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden.
- **In konstanten Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte konstant. Gilt nur für Punkte in Regionen.

- **In linearen Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte linear. Gilt nur für Punkte in Regionen.
- **Wertefeld**: Zeigt den Wert des frühesten ausgewählten MIDI-Punkts an. Sie können diesen Wert im Wertefeld ändern oder im Editor auf den entsprechenden Punkt klicken und ihn nach oben/unten ziehen. Der verfügbare Bereich für MIDI-Pitch-Bend ist -100 % bis +100 %.

2 Trennmarke

Hiermit können Sie die Höhe des Editors durch Klicken und Ziehen ändern. Wenn mehrere Editoren geöffnet sind, wirkt sich dies auf die Höhe der Editoren auf beiden Seiten der Trennmarke aus.

3 MIDI-Punkt

Eine einzelne Änderung an der MIDI-Tonhöhe, mit dem **Zeichnen**-Werkzeug eingegeben. Einzelne MIDI-Punkte sind standardmäßig konstant. Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.

4 MIDI-Region

Eine hervorgehobene Region, die mehrere Punkte enthält, die durch Klicken und Ziehen mit dem **Zeichnen**-Werkzeug oder dem **Linie**-Werkzeug in einer einzigen flüssigen Bewegung eingegeben wurden.

Standardmäßig sind MIDI-Punkte in Regionen linear und der letzte Punkt konstant. Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.

5 MIDI-Wertelinie

Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, wird für jedes Instrument eine Wertelinie in dessen jeweiliger Farbe angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670

[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 676

[MIDI exportieren](#) auf Seite 100

[Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 695

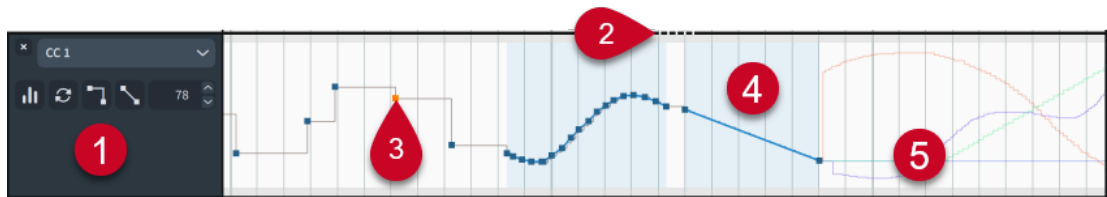
MIDI-CC-Editor

Im MIDI-CC-Editor können Sie Daten in einem beliebigen MIDI-Controller für die im Key-Editor angezeigten Instrumente anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

- Sie können den MIDI-CC-Editor anzeigen, indem Sie einen Editor zum Key-Editor hinzufügen und dann einen MIDI-Controller aus dem Editor-Menü wählen.

TIPP





- Sie können mehrere MIDI-CC-Editoren gleichzeitig zum Key-Editor hinzufügen, um zum Beispiel MIDI-Punkte zwischen zwei MIDI-Controllern zu kopieren.
- Dorico Elements zeigt erzeugte Werte als nicht editierbare Wertelinien an. Bei Soundbibliotheken, die MIDI-CC 1 nutzen, um die Dynamik zu steuern, zeigt der MIDI-CC-Editor für CC 1 Werte aus den von Ihnen eingegebenen Dynamikanweisungen (einschließlich Dynamikpunkten) in Kombination mit Humanisierung an.



Der MIDI-CC-Editor besteht aus folgenden Elementen:

1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **Histogramm** : Zeigt das Histogramm-Werkzeug im Editor an.
- **Sync** : Kopiert alle Punkte im Editor aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente. Nur verfügbar, wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden.
- **In konstanten Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte konstant. Gilt nur für Punkte in Regionen.
- **In linearen Punkt konvertieren** : Macht die ausgewählten Punkte linear. Gilt nur für Punkte in Regionen.
- **Wertefeld:** Zeigt den Wert des frühesten ausgewählten MIDI-Punkts an. Sie können diesen Wert im Wertefeld ändern oder im Editor auf den entsprechenden Punkt klicken und ihn nach oben/unten ziehen. Der verfügbare Bereich für MIDI CC ist 0 bis 127.

2 Trennmarke

Hiermit können Sie die Höhe des Editors durch Klicken und Ziehen ändern. Wenn mehrere Editoren geöffnet sind, wirkt sich dies auf die Höhe der Editoren auf beiden Seiten der Trennmarke aus.

3 MIDI-Punkt

Eine einzelne Änderung am MIDI-Wert, mit dem **Zeichnen**-Werkzeug eingegeben. Einzelne MIDI-Punkte sind standardmäßig konstant. Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.

4 MIDI-Region

Eine hervorgehobene Region, die mehrere Punkte enthält, die durch Klicken und Ziehen mit dem **Zeichnen**-Werkzeug oder dem **Linie**-Werkzeug in einer einzigen flüssigen Bewegung eingegeben wurden.

Standardmäßig sind MIDI-Punkte in Regionen linear und der letzte Punkt konstant. Nur Punkte, die für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente identisch sind, können bearbeitet werden.

5 MIDI-Wertelinie

Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, wird für jedes Instrument eine Wertelinie in dessen jeweiliger Farbe angezeigt.

TIPP

- Durch Anklicken und Ziehen von MIDI-Punkten wird vorübergehend ihr Wert angezeigt.
- Sie können die Histogramm- und Transformieren-Werkzeuge verwenden, um MIDI-CC-Werte zu ändern.

- MIDI-CC-Daten werden beim Exportieren von MIDI-Dateien berücksichtigt und bleiben darin enthalten.
-


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666
- [Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 712
- [Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 716
- [Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670
- [MIDI-Pitch-Bend-Editor](#) auf Seite 701
- [Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 676
- [MIDI exportieren](#) auf Seite 100
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893
- [Dynamik-Editor](#) auf Seite 695
- [Pedallinien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1137
- [Lang- und Kurztoninstrumente](#) auf Seite 915


MIDI-Punkte eingeben

Im MIDI-CC-Editor und MIDI-Pitch-Bend-Editor können Sie MIDI-CC-Punkte (einschließlich Pitch-Bend) in jeden beliebigen MIDI-Controller eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben mindestens einen MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie je nach gewünschter Art von Dynamikpunkten eines der folgenden Eingabewerkzeuge aus:
 - Um einzelne MIDI-Punkte oder MIDI-Regionen mit mehreren Punkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, wählen Sie **Zeichnen**, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)** drücken oder in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Zeichnen**  klicken.
 - Um geglättete MIDI-Regionen einzugeben, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Linie**  klicken.
2. Geben Sie MIDI-Punkte auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einzelne MIDI-Punkte einzugeben, klicken Sie im MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor an jede Position, an der Sie einen MIDI-Punkt eingeben möchten.
 - Um eine MIDI-Region mit mehreren MIDI-Punkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, klicken und ziehen Sie in einer fließenden Bewegung im MIDI-CC-Editor oder im MIDI-Pitch-Bend-Editor.
 - Um geglättete MIDI-Regionen einzugeben, klicken und ziehen Sie im MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor von dem Punkt, an dem die Region beginnen soll, bis dorthin, wo sie enden soll.

TIPP

Die horizontale Linie in der Mitte des MIDI-Pitch-Bend-Editors steht für die unveränderte Tonhöhe.

ERGEBNIS

Für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente werden MIDI-Punkte eingegeben.

- Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug verwendet haben, werden separate MIDI-Punkte an jeder Position eingegeben, auf die Sie geklickt haben.
- Wenn Sie anhand des **Zeichnen**-Werkzeugs in einer einzigen Bewegung geklickt und gezogen haben, werden MIDI-Punkte in einer MIDI-Region in kleinen Abständen eingegeben.
- Wenn Sie das **Linie**-Werkzeug verwendet haben, werden in einer MIDI-Region zwei MIDI-Punkte eingegeben, jeweils am Anfang und am Ende des Bereichs, den Sie aufgezogen haben.

Standardmäßig sind einzelne MIDI-Punkte konstant, MIDI-Punkte in Regionen linear und der letzte MIDI-Punkt in Regionen konstant.



MIDI-Regionen werden im MIDI-CC-Editor und im MIDI-Pitch-Bend-Editor durch farbige Hintergründe hervorgehoben.

MIDI-Punkte konstant/linear machen

Sie können ausgewählte MIDI-Punkte in Regionen nach ihrer Eingabe konstant oder linear machen, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass einige Punkte in einer Region konstant sind.

Standardmäßig sind MIDI-Punkte konstant, wenn Sie sie separat eingeben, und linear, wenn Sie sie als Region anklicken und ziehen. Der letzte MIDI-Punkt in einer Region ist konstant.

VORAUSSETZUNGEN



- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben mindestens einen MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im MIDI-CC- oder Pitch-Bend-Editor die MIDI-Punkte in Regionen aus, die Sie konstant/linear machen möchten.

HINWEIS

Sie können nur MIDI-Punkte in Regionen konstant/linear machen.

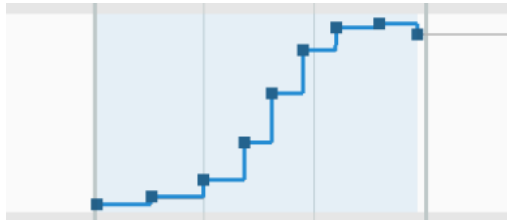
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die ausgewählten Punkte konstant zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In konstanten Punkt konvertieren** .
 - Um die ausgewählten Punkte linear zu machen, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **In linearen Punkt konvertieren** .
-

ERGEBNIS

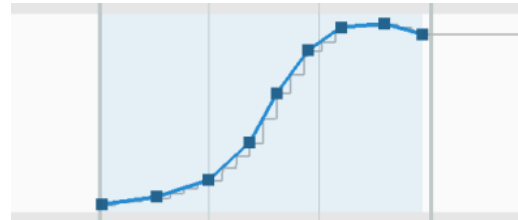
Die ausgewählten MIDI-Punkte werden konstant oder linear.

Wertelinien werden nach konstanten Punkten immer horizontal angezeigt. Wertelinien sind nach linearen Punkten angewinkelt, wenn der nächste Punkt einen anderen Wert hat, um einen nahtlosen Übergang zwischen den Punkten anzuzeigen.

BEISPIEL



Konstante Punkte im MIDI-CC-Editor





Lineare Punkte im MIDI-CC-Editor

MIDI-Punkte verschieben

Sie können einzelne MIDI-Punkte im MIDI-CC-Editor und im MIDI-Pitch-Bend-Editor verschieben, auch nach oben und unten, um ihre Werte zu ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
 - Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
 - Sie haben mindestens einen MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im MIDI-CC- oder Pitch-Bend-Editor die MIDI-Punkte aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

In einem Vorgang können Sie nur MIDI-Punkte in einem einzelnen Editor verschieben.

2. Verschieben Sie die ausgewählten MIDI-Punkte auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.
 - Um sie nur nach oben/unten zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach oben/unten.
 - Um sie nur nach rechts/links zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach rechts/links.


TIPP

Sie können MIDI-Punkte auch entsprechend der Auflösung des rhythmischen Rasters (wie in der Statuszeile angezeigt) verschieben, indem Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste** drücken.



MIDI-Punkte in andere Instrumente kopieren

Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, können Sie MIDI-Punkte aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente kopieren. Sie können nur einzelne Punkte und Regionen kopieren, oder alle Punkte, die zum primären Instrument in der ausgewählten Partie gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben mindestens einen MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.
- Mehrere Instrumente werden im Key-Editor angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie nur einzelne MIDI-Punkte oder -Regionen synchronisieren möchten, klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Region synchronisieren** , um **Region synchronisieren** auszuwählen.
2. Führen Sie im MIDI-CC- oder MIDI-Pitch-Bend-Editor einen der folgenden Schritte aus:
 - Um einzelne MIDI-Punkte oder -Regionen zu kopieren, klicken Sie auf jeden einzelnen MIDI-Punkt bzw. jede einzelne Region oder klicken und ziehen Sie über mehrere MIDI-Punkte und -Regionen.
 - Um alle MIDI-Punkte in der aktuellen Partie zu kopieren, klicken Sie in der Kopfzeile des Editors auf **Sync** .

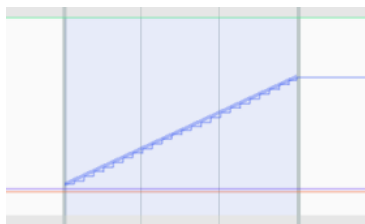
ERGEBNIS

Die entsprechenden MIDI-Punkte werden aus dem primären Instrument in sekundäre Instrumente kopiert und lassen sich für alle im Key-Editor angezeigten Instrumente editieren. Vorhandene MIDI-Punkte in den jeweiligen Regionen, die zu sekundären Instrumenten gehören, werden überschrieben.

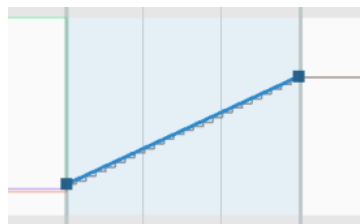
TIPP

Wenn im Key-Editor mehrere Instrumente angezeigt werden, können Sie MIDI-Punkte für alle Instrumente direkt eingeben.

BEISPIEL



MIDI-Region nur im primären Instrument



MIDI-Region in sekundäre Instrumente kopiert

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 675

[Zwischen Partien in der Spur-Übersicht umschalten](#) auf Seite 523

[Punkte im Key-Editor kopieren und einfügen](#) auf Seite 676

Tempo-Editor

Im Tempo-Editor können Sie Tempoänderungen anzeigen, eingeben und bearbeiten. Er befindet sich im Key-Editor in der unteren Zone.

Sie können den Tempo-Editor auf eine der folgenden Arten anzeigen:

- Fügen Sie einen Editor zum Key-Editor hinzu und wählen Sie **Tempo** aus dem Editor-Menü.
- Wenn der Key-Editor entsperrt ist, wählen Sie entweder eine Tempomarkierung oder, im Wiedergabe-Modus, die Tempospur aus.

HINWEIS

Dadurch wird der Tempo-Editor als primärer Editor angezeigt. Um die Pianorolle/den Percussion-Editor und/oder andere Editoren wieder im Key-Editor anzuzeigen, müssen Sie im Notenbereich eine Note/ein Objekt auswählen, das zu einem Instrument gehört.



Der Tempo-Editor besteht aus den folgenden Elementen:

1 Editor-Kopfzeile

Enthält die folgenden Optionen:

- **Editor-Menü:** Hier können Sie ändern, welcher MIDI-Controller oder welche Editor-Art im Editor angezeigt wird. MIDI-Controller, in die Sie bereits Punkte eingegeben haben, werden auf der ersten Menüebene angezeigt.
- **Wertebereich max.:** Hiermit können Sie den maximalen Metronomangaben-Wert im Editor festlegen.

- **Tempo-Wertefeld:** Zeigt den Metronomangaben-Wert des frühesten ausgewählten Tempo-Punkts ohne Dezimalstellen an. Sie können diesen Wert im Wertefeld ändern oder im Editor auf den entsprechenden Punkt klicken und ihn nach oben/unten ziehen.

2 Trennmarke

Hiermit können Sie die Höhe des Editors durch Klicken und Ziehen ändern. Wenn mehrere Editoren geöffnet sind, wirkt sich dies auf die Höhe der Editoren auf beiden Seiten der Trennmarke aus.

3 Tempopunkt

Eine sofortige Änderung des Tempos, die entweder im Schreiben-Modus oder mit Hilfe des **Zeichnen**-Werkzeugs im Tempo-Editor eingegeben wurde. Absolute Tempoänderungen bestehen aus einem einzelnen konstanten Punkt.

TIPP

Beim Klicken und Ziehen im Tempo-Editor wird der Wert des Metronoms kurzzeitig an der Position des Mauszeigers angezeigt.

4 Tempomarkierungs-Text

Zeigt den Text von im Schreiben-Modus eingegebenen Tempomarkierungen an, also Tempopunkte, die Notationselementen entsprechen.

5 Temporegion

Eine hervorgehobene Region mit einem linearen Punkt am Anfang und einem konstanten Punkt am Ende, die durch Klicken und Ziehen in einer einzelnen fließenden Bewegung mit dem **Linie**-Werkzeug im Tempo-Editor eingegeben wird.

Tempo-Regionen können auch für im Schreiben-Modus eingegebene allmähliche Tempoänderungen wie *rallentando* stehen.

Im Tempo-Editor eingegebene Tempopunkte werden in den Noten als Hinweise angezeigt. Hinweise werden standardmäßig nicht gedruckt. Wenn Sie also möchten, dass Tempopunkte in Layouts als Tempomarkierungen erscheinen, empfehlen wir Ihnen, sie anzuzeigen.

Alle im Tempo-Editor eingegebenen Tempopunkte werden beim Exportieren von MIDI-Dateien berücksichtigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666

[Tempospur](#) auf Seite 532

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670


[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 300



Tempoänderungen im Tempo-Editor eingeben

Sie können einzelne Tempoänderungen und Temporegionen im Tempo-Editor eingeben. Im Tempo-Editor eingegebene Tempoänderungen werden in Layouts nicht angezeigt, sondern stattdessen als Hinweisschilder dargestellt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den Tempo-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie je nach Art der Tempoänderung, die Sie eingeben möchten, eines der folgenden Werkzeuge aus:
 - Um einzelne absolute Tempoänderungen oder mehrere absolute Tempoänderungen in regelmäßigen Abständen einzugeben, wählen Sie **Zeichnen** aus, indem Sie **Strg-Taste-Alt-Taste-Umschalttaste-2 (Windows) oder Strg-Taste-2 (macOS)** drücken oder in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Zeichnen**  klicken.
 - Um Temporegionen einzugeben, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Linie**  klicken.
2. Geben Sie Tempoänderungen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einzelne absolute Tempoänderungen einzugeben, klicken Sie im Tempo-Editor an jede Position, an der Sie eine Tempoänderung möchten.
 - Um mehrere absolute Tempoänderungen in regelmäßigen Intervallen einzugeben, klicken und ziehen Sie im Tempo-Editor.
 - Um Temporegionen einzugeben, klicken Sie an der Stelle, wo die Region beginnen soll, in den Tempo-Editor, und ziehen Sie bis an die Stelle, wo sie enden soll.

TIPP

Beim Klicken und Ziehen im Tempo-Editor wird der Wert des Metronoms kurzzeitig an der Position des Mauszeigers angezeigt.

ERGEBNIS

- Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug verwendet und mehrere Male geklickt haben, werden separate Tempoänderungen an jeder Position eingegeben, auf die Sie geklickt haben.
- Wenn Sie anhand des **Zeichnen**-Werkzeugs in einer einzigen Bewegung geklickt und gezogen haben, werden Tempoänderungen in Abständen von je einer 32tel-Note eingegeben.
- Wenn Sie das **Linie**-Werkzeug verwendet haben, werden in einer Temporegion zwei Tempoänderungen eingegeben, jeweils am Anfang und am Ende des Bereichs, den Sie aufgezogen haben.

Dies wirkt sich auf die Wiedergabegeschwindigkeit aus, allerdings werden die Tempoänderungen nicht in Layouts angezeigt. Stattdessen werden sie als Hinweise angezeigt. Im Tempo-Editor eingegebene Tempoänderungen werden beim Exportieren von MIDI-Dateien berücksichtigt.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 668
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675
[Hinweise](#) auf Seite 457
[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1302
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 300

Tempoänderungen im Tempo-Editor verschieben

Sie können Tempoänderungen im Tempo-Editor an neue rhythmische Positionen verschieben. Dies wirkt sich auf ihre rhythmische Position in allen relevanten Layouts aus.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben den Tempo-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Tempo-Editor die Tempoänderungen aus, die Sie verschieben möchten.
2. Um die ausgewählten Tempoänderungen zu verschieben, ohne ihren Metronomangabenwert zu ändern, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt, während Sie sie nach rechts/links ziehen.

HINWEIS

Sie können Temporegionen und einzelne Tempoänderungen, die Sie im Schreiben-Modus eingegeben haben, nicht innerhalb eines einzelnen Vorgangs über vorhandene Tempoänderungen hinaus verschieben. Bei Loslassen der Maustaste wird der Wert der vorhandenen Tempoänderung durch die verschobene Tempoänderung geändert.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempoänderungen werden rhythmisch verschoben. Wenn Sie mehrere ausgewählte absolute Tempoänderungen verschieben, behalten sie ihre Positionen relativ zueinander bei. Dies betrifft auch ihre rhythmischen Positionen in allen anderen Layouts, in denen sie vorkommen.



WEITERE SCHRITTE

Sie können Tempoänderungen vertikal verschieben, wodurch sich der Wert ihrer Metronomangaben ändert.

Das Tempo im Tempo-Editor ändern

Sie können den Wert der Metronom-Marke (in Zählzeiten pro Minute, bpm) für einzelne Tempoänderungen im Tempo-Editor ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- **Auswählen**  ist in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich ausgewählt.
- Sie haben den Tempo-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Tempo-Editor die Tempoänderungen aus, deren Metronomangabenwerte Sie ändern möchten.
2. Um die Metronomangabenwerte der ausgewählten Tempoänderungen zu ändern, ohne sie rhythmisch zu verschieben, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und ziehen Sie sie nach oben/unten.

Beim Klicken und Ziehen im Tempo-Editor wird der Wert des Metronoms kurzzeitig an der Position des Mauszeigers angezeigt.

ERGEBNIS

Die Metronomangaben-Werte der ausgewählten Tempoänderung werden proportional geändert. Dies wirkt sich auf die Wiedergabegeschwindigkeit und die angezeigte Metronomangabe von Tempoänderungen aus, die auch in Layouts angezeigt werden.

TIPP

Sie können den Metronomangaben-Wert ausgewählter Tempoänderungen auch mit Hilfe des **Tempo**-Wertefelds in der Kopfzeile des Tempo-Editors ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Tempo-Editor](#) auf Seite 708

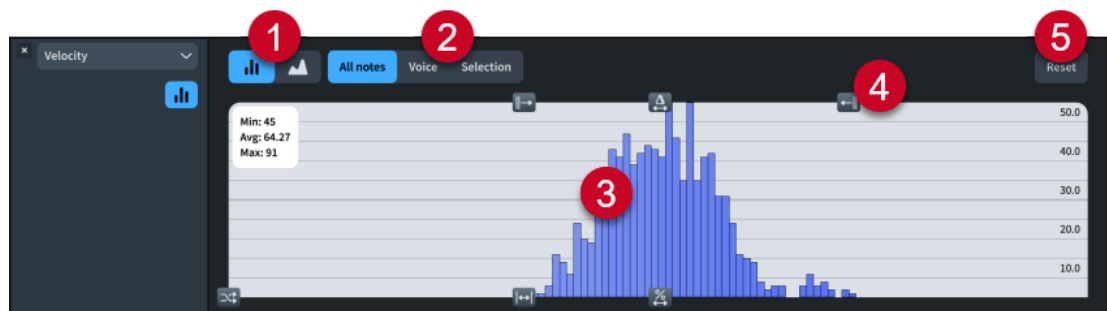
[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675

[Objekte im Key-Editor auswählen](#) auf Seite 675

Histogramm-Werkzeug



Das Histogramm-Werkzeug zeigt Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte als Schaubild an, in dem Werte entsprechend ihrer Frequenzverteilung angeordnet sind. Darin können Sie Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte in großem Umfang ändern, auch für gesamte Spuren, um zum Beispiel alle Anschlagstärkewerte proportional anzuheben.

- Sie können das Histogramm-Werkzeug im Anschlagstärke-Editor und im MIDI-CC-Editor anzeigen, indem Sie in der Kopfzeile des jeweiligen Editors auf **Histogramm**  klicken.



1 Schaubildform

Hiermit können Sie die Form des Histogramm-Schaubilds ändern.

- **Balken:** : Werte werden als Balken dargestellt.
- **Bereich:** : Werte werden als Bereich dargestellt.

2 Histogramm-Filter

Hiermit können Sie die im Histogramm-Werkzeug angezeigten Werte filtern.

- **Alle/Alle Noten:** Zeigt alle Werte für alle aktuell im Key-Editor vorhandenen Instrumente an.
- **Stimme:** Zeigt nur Noten in der ausgewählten Stimme an. Nur im Anschlagstärke-Editor verfügbar.
- **Auswahl:** Zeigt nur Werte für ausgewählte Objekte an.

3 Histogramm-Schaubild

Zeigt Werte entsprechend dem ausgewählten Filter an. Die X-Achse stellt numerische Werte, die Y-Achse die Frequenzverteilung der entsprechenden Werte dar.

4 Histogramm-Steurelemente

Hiermit können Sie die aktuell angezeigten Werte ändern.

5 Zurücksetzen

Setzt alle aktuell angezeigten Werte zurück.

TIPP

Wenn Sie Werte in kleinerem Umfang ändern möchten, können Sie das Transformieren-Werkzeug verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675

[Anschlagstärke von Noten ändern](#) auf Seite 693

[Stimmen](#) auf Seite 1402

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Transformieren-Werkzeug](#) auf Seite 716

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692

[MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 702

Histogramm-Steuerelemente

Mit Histogramm-Steuerelementen können Sie Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte auf verschiedene Arten in großem Umfang ändern.

- Sie können auf Histogramm-Steuerelemente zugreifen, wenn das Histogramm-Werkzeug im Key-Editor angezeigt wird.

Delta



Stellt den Mittelpunkt von Werten dar. Hiermit können Sie alle angezeigten Werte nach rechts/links verschieben. Explizite Abstände zwischen Werten bleiben dabei erhalten.

Skalieren



Skaliert Werte proportional. Dabei bleiben die proportionalen Verhältnisse zwischen Werten erhalten; Abstände zwischen Werten werden also breiter, wenn Sie nach rechts skalieren, und schmaler, wenn Sie nach links skalieren.

Verteilen



Verteilt Werte, vom Mittelpunkt aus betrachtet, sowohl nach rechts als auch nach links.

Untere Grenze



Stellt den niedrigsten Wert dar. Ermöglicht es Ihnen, niedrige Werte anzuheben.

Obere Grenze



Stellt den höchsten Wert dar. Ermöglicht es Ihnen, hohe Werte abzusenken.

Randomisieren



Ermöglicht es Ihnen, Werte zufällig zu verteilen, indem Sie auf den Schalter klicken und nach oben/unten ziehen. Je höher Sie den Mauszeiger ziehen, desto breiter und extremer wird die zufällige Verteilung. Die Randomisierung nutzt eine näherungsweise Normalverteilung auf einer Glockenkurve.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666
- [Transformieren-Steuerelemente](#) auf Seite 716
- [Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692
- [MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 702


Werte mit Hilfe des Histogramm-Werkzeugs ändern

Sie können das Histogramm-Werkzeug nutzen, um Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte in großem Umfang zu ändern, auch für gesamte Spuren, um zum Beispiel alle Anschlagstärkewerte proportional anzuheben.



TIPP

Wenn Sie Werte in kleinerem Umfang ändern möchten, können Sie das Transformieren-Werkzeug verwenden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben mindestens einen Anschlagstärke- oder MIDI-CC-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie in der Kopfzeile aller Editoren, in denen Sie das Histogramm-Werkzeug verwenden möchten, die Option **Histogramm** , um das Histogramm-Werkzeug anzuzeigen.
 2. Optional: Wählen Sie das passende Histogramm-Werkzeugfilter für jeden Editor aus.
 3. Verwenden Sie die verfügbaren Histogramm-Steuerelemente nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel auf **Skalieren**  klicken und nach rechts ziehen, um die aktuell angezeigten Werte proportional anzuheben.
-


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Histogramm-Steuerelemente](#) auf Seite 713
- [Filter im Histogramm-Werkzeug ändern](#) auf Seite 715
- [Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670
- [Stimmen](#) auf Seite 1402
- [Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237
- [Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475
- [Werte mit Hilfe des Transformieren-Werkzeugs ändern](#) auf Seite 717


Filter im Histogramm-Werkzeug ändern

Mit Hilfe der verfügbaren Filter können Sie die Werte ändern, die im Histogramm-Werkzeug angezeigt und daher von ihm bearbeitet werden. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie möchten, dass sich das Histogramm-Werkzeug nur auf Werte auswirkt, die Sie bereits ausgewählt haben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben mindestens einen Anschlagstärke- oder MIDI-CC-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie in der Kopfzeile aller Editoren, in denen Sie das Histogramm-Werkzeug verwenden möchten, die Option **Histogramm** , um das Histogramm-Werkzeug anzuzeigen.
2. Wählen Sie oben in jedem Histogramm-Werkzeug eins der folgenden Filter aus:
 - **Alle** (MIDI-CC-Editor) oder **Alle Noten** (Anschlagstärke-Editor)
 - **Stimme** (nur Anschlagstärke-Editor)
 - **Auswahl**

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46


[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675

[Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670




Form des Histogramm-Schaubilds ändern

Sie können zwischen der Anzeige von Werten im Histogramm-Werkzeug als Balken oder als Bereich umschalten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben mindestens einen Anschlagstärke- oder MIDI-CC-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

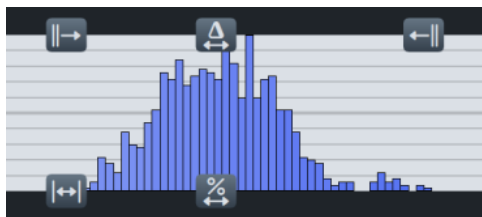
VORGEHENSWEISE

1. Aktivieren Sie in der Kopfzeile aller Editoren, in denen Sie das Histogramm-Werkzeug verwenden möchten, die Option **Histogramm** , um das Histogramm-Werkzeug anzuzeigen.
2. Wählen Sie oben in jedem Histogramm-Werkzeug eine der folgenden Schaubildformen aus:
 - **Balken** 
 - **Bereich** 

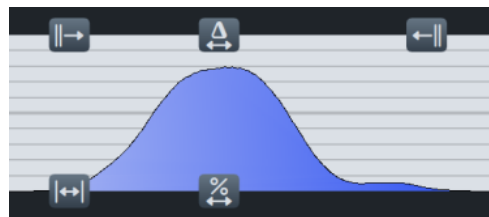
ERGEBNIS

Die Form des Histogramms wird in jedem Editor geändert.

BEISPIEL




Balken

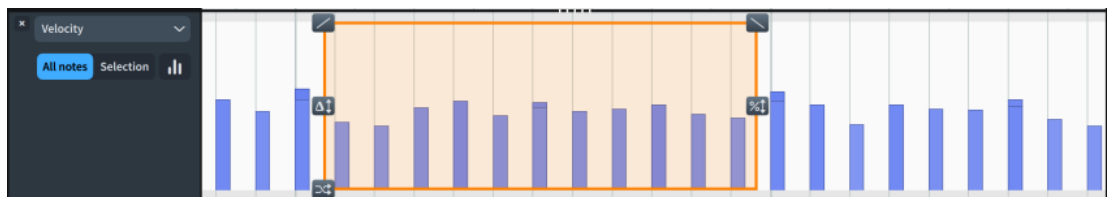


Bereich

Transformieren-Werkzeug

Mit dem Transformieren-Werkzeug können Sie aufeinander folgende Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte innerhalb eines ausgewählten Bereichs auf verschiedene Arten ändern. Sie können so zum Beispiel alle Anschlagstärkewerte in zwei bestimmten Takten proportional erhöhen.

- Sie können das Transformieren-Werkzeug im Anschlagstärke- und im MIDI-CC-Editor verwenden, indem Sie in der Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich auf **Transformieren**  klicken und danach in einem dieser Editoren klicken und ziehen, um eine Transformieren-Auswahl zu erstellen.



Transformieren-Auswahl im Anschlagstärke-Editor

TIPP

Wenn Sie Werte in größerem Umfang ändern möchten, können Sie das Histogramm-Werkzeug verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666
- [Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 712
- [Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692
- [MIDI-CC-Editor](#) auf Seite 702

Transformieren-Steuerelemente

Mit Transformieren-Steuerelementen können Sie aufeinander folgende Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werte innerhalb einer Transformieren-Auswahl auf verschiedene Arten ändern.

- Sie können auf Transformieren-Steuerelemente zugreifen, wenn Sie eine Transformieren-Auswahl im Key-Editor vorgenommen haben.

Links neigen



Hiermit können Sie Werte entsprechend einer angewinkelten Linie reduzieren, indem Sie auf den Schalter klicken und nach unten ziehen. Dadurch werden Werte links stärker reduziert als Werte rechts.

Rechts neigen



Hiermit können Sie Werte entsprechend einer angewinkelten Linie reduzieren, indem Sie auf den Schalter klicken und nach unten ziehen. Dadurch werden Werte rechts stärker reduziert als Werte links.

Delta



Stellt den Mittelpunkt von Werten dar. Hiermit können Sie alle angezeigten Werte nach oben/unten verschieben. Dabei werden Wertelücken zwischen Balken beibehalten.

Skalieren



Verschiebt Werte proportional nach oben/unten. Dabei bleiben die proportionalen Verhältnisse zwischen Balken erhalten; Abstände zwischen Balken werden also breiter, wenn Sie nach oben skalieren, und schmaler, wenn Sie nach unten skalieren.

Randomisieren



Ermöglicht es Ihnen, Werte zufällig zu verteilen, indem Sie auf den Schalter klicken und nach oben ziehen. Je höher Sie den Mauszeiger ziehen, desto breiter und extremer wird die zufällige Verteilung. Die Randomisierung nutzt eine näherungsweise Normalverteilung auf einer Glockenkurve.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Histogramm-Steuerelemente](#) auf Seite 713

[Anschlagstärke von Noten ändern](#) auf Seite 693


Werte mit Hilfe des Transformieren-Werkzeugs ändern

Sie können Transformieren-Auswahlen mit aufeinander folgenden Anschlagstärke- und MIDI-CC-Werten erstellen und danach Transformieren-Steuerelemente verwenden, um die ausgewählten Werte auf verschiedene Arten zu ändern, zum Beispiel zu erhöhen.



TIPP

Wenn Sie Werte in größerem Umfang ändern möchten, können Sie das Histogramm-Werkzeug verwenden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben die Instrumente ausgewählt, die Sie im Key-Editor anzeigen möchten.
- Sie haben mindestens einen Anschlagstärke- oder MIDI-CC-Editor zum Key-Editor hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Key-Editor-Bereichs auf **Transformieren** , um das Transformieren-Werkzeug auszuwählen.
 2. Klicken Sie in dem Editor, in dem Sie Werte ändern möchten, und ziehen Sie eine Auswahl über dem gewünschten Bereich auf.
 3. Verwenden Sie die verfügbaren Transformieren-Steuerelemente nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel auf **Skalieren**  klicken und nach oben ziehen, um die Werte proportional zu erhöhen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
- [Werkzeugzeile im Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 668
- [Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675
- [Instrumente im Key-Editor anzeigen](#) auf Seite 670
- [Histogramm-Werkzeug](#) auf Seite 712

Key-Editor-Konfigurationen


Key-Editor-Konfigurationen ermöglichen es Ihnen, bestimmte Kombinationen von Editoren gleichzeitig zu öffnen. Das kann deutlich schneller gehen als ein manuelles Hinzufügen/Schließen der benötigten Editoren.

Wenn Sie zum Beispiel regelmäßig zwischen dem Anschlagstärke- und dem Dynamik-Editor sowie verschiedenen MIDI-CC-Editoren wechseln, können Sie Key-Editor-Konfigurationen für diese Kombinationen speichern und dann jede Konfiguration nach Bedarf anwenden.



Key-Editor-Konfigurationen speichern

Sie können Konfigurationen von Editoren im Key-Editor speichern, zum Beispiel wenn Sie den Anschlagstärke- und den Dynamik-Editor regelmäßig zusammen verwenden. Sie können in allen Projekten auf Ihrem Computer auf Key-Editor-Konfigurationen zugreifen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben die Editoren hinzugefügt, die Sie in Ihrer Key-Editor-Konfiguration speichern möchten.
-

VORGEHENSWEISE

1. Speichern Sie die aktuell im Key-Editor geöffneten Editoren auf eine der folgenden Arten als Key-Editor-Konfiguration:
 - Um eine neue Key-Editor-Konfiguration zu speichern, klicken Sie unten links im Key-Editor auf **Presets**  und wählen Sie **Konfiguration speichern**.
 - Um eine vorhandene Key-Editor-Konfiguration zu ersetzen, klicken Sie unten links im Key-Editor auf **Presets** , wählen Sie **Konfiguration ersetzen** und wählen Sie die Konfiguration aus, die Sie ersetzen möchten.
2. Wenn Sie eine neue Key-Editor-Konfiguration gespeichert haben, geben Sie im folgenden **Konfigurationsname**-Dialog einen Namen für die Konfiguration ein.

3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Editoren im Key-Editor hinzufügen/schließen](#) auf Seite 675


Key-Editor-Konfigurationen anwenden

Sie können Key-Editor-Konfigurationen auf Projekte anwenden. Dadurch werden die in diesen Konfigurationen gespeicherten Editoren zum Key-Editor hinzugefügt, und bereits geöffnete Editoren werden durch sie ersetzt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben mindestens eine Key-Editor-Konfiguration auf Ihrem Computer geöffnet.
-


VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie unten links im Key-Editor auf **Presets** .
 2. Wählen Sie die Konfiguration aus, die Sie anwenden möchten.
-


Key-Editor-Konfigurationen löschen

Sie können Key-Editor-Konfigurationen löschen, wenn Sie zum Beispiel eine bestimmte Konfiguration nach Abschluss eines Projekts nicht mehr brauchen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Key-Editor**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie unten links im Key-Editor auf **Presets** .
 2. Wählen Sie **Konfiguration löschen**.
 3. Wählen Sie die Konfiguration aus, die Sie löschen möchten.
-

Mixer

Im Mixer können Sie die Lautstärke, das Panorama und den Klang von Kanälen bei der Wiedergabe steuern.

Sie können an den folgenden Orten auf den Mixer zugreifen:

- Im Mixer-Bereich in der unteren Zone
- Im **Mixer**-Fenster

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 721


[Mixer-Kanäle](#) auf Seite 722

[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 39

Mixer-Bereich

Im Mixer-Bereich können Sie die Lautstärke und das Panorama von Kanälen bei der Wiedergabe steuern. Er befindet sich in der unteren Zone am unteren Fensterrand im Schreiben-Modus, im Notensatz-Modus und im Wiedergabe-Modus.

Wenn neben den aktuell sichtbaren Kanälen noch weitere Kanäle verfügbar sind, werden Kanäle am linken/rechten Rand vom Mixer in einem blässeren Ton angezeigt.

- Sie können den Mixer-Bereich anzeigen, indem Sie die untere Zone anzeigen und dann in der Werkzeugzeile auf **Mixer**  klicken.





Die Werkzeugzeile im Mixer-Bereich enthält die folgenden Optionen:

Kanalart-Schalter

Hiermit können Sie Kanäle gemäß ihrem Typ und in jeder beliebigen Kombination anzeigen.

Alle deaktivieren

Hiermit können Sie alle Stumm-  und Solo-Status  durch Klicken auf den entsprechenden Schalter deaktivieren. Zeigt an, ob Kanäle aktive Stumm- oder Solo-Status haben.

Größe der unteren Zone ändern



Hiermit können Sie die Höhe der unteren Zone ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Kanäle](#) auf Seite 722


[Zonen und Bereiche](#) auf Seite 39

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

Mixer-Fenster

Im Mixer können Sie die Lautstärke, das Panorama und den Klang von Kanälen bei der Wiedergabe steuern. Er gibt Ihnen Zugriff auf Kanalzüge, die im Mixer-Bereich nicht verfügbar sind.

Sie können das **Mixer**-Fenster auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:

- Drücken Sie **F3**.
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Mixer anzeigen** .





Das **Mixer**-Fenster besteht aus folgenden Elementen:

1 Kanalart-Schalter

Hiermit können Sie Kanäle gemäß ihrem Typ und in jeder beliebigen Kombination anzeigen.

2 Alle deaktivieren

Hiermit können Sie alle Stumm-  und Solo-Status  durch Klicken auf den entsprechenden Schalter deaktivieren. Zeigt an, ob Kanäle aktive Stumm- oder Solo-Status haben.

3 Kanalzüge

Hiermit können Sie den Klang des Kanals ändern, indem Sie zum Beispiel PlugIns laden oder die EQ-Einstellungen bearbeiten.

4 Kanäle

Hiermit können Sie die Lautstärke und Panoramaposition der entsprechenden Spur oder des entsprechenden Wiedergabeaspekts ändern. Es gibt Audio- und MIDI-Kanäle für jede Instrumenten-/Stimmspur sowie zusätzliche Kanäle, zum Beispiel für die Klick- und Masterausgabe.

TIPP

- 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.

- Wenn neben den aktuell sichtbaren Kanälen noch weitere Kanäle verfügbar sind, werden Kanäle am linken/rechten Rand vom Mixer in einem blässeren Ton angezeigt.

Änderungen, die Sie im **Mixer**-Fenster vornehmen, werden automatisch gespeichert und auf das Projekt angewandt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 32

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 724


[Spuren stummschalten/Solo schalten](#) auf Seite 544

[Lautstärke von Kanälen ändern](#) auf Seite 726

Mixer-Fenster ein-/ausblenden

Sie können das **Mixer**-Fenster jederzeit ein-/ausblenden, wenn Sie es zum Beispiel während der Arbeit an Noten im Notenbereich nicht sehen müssen.

VORGEHENSWEISE

- Sie können das **Mixer**-Fenster auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:
 - Drücken Sie **F3**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Mixer anzeigen** .
 - Wählen Sie **Fenster > Mixer**.

Mixer-Kanäle

Durch Mixer-Kanäle kann die mit ihnen verbundene Quelle, zum Beispiel eine Instrumentenspur, einen Klang erzeugen. Im Mixer-Bereich und im **Mixer**-Fenster können Sie auf alle Kanäle und im Spur-Inspector für die jeweilige Spur auf einzelne Kanäle zugreifen.



Jeder Kanal im Mixer-Bereich bietet die folgenden Steuerelemente und Anzeigen:

1 Panoramasteuerung

Hiermit können Sie den Klang/die MIDI-Ausgabe des Kanals im Stereospektrum für die Stereowiedergabe positionieren.

2 Fader-Wert

Zeigt die aktuelle Lautstärke als Wert an, der der Position des Faders entspricht.

- Für Audiokanäle wird dB verwendet.
- Für MIDI-Kanäle wird eine MIDI-Lautstärke von 0 bis 127 verwendet.

3 Fader

Hiermit können Sie das Lautstärkeniveau des Kanals steuern.

4 Kanalmeter

Zeigt die Ausgangslautstärke des Kanals in Echtzeit an.

5 Stumm

Hiermit können Sie den Kanal stummschalten. Zeigt an, ob der Stumm-Status für den Kanal aktiviert ist.

6 Solo

Hiermit können Sie den Kanal solo schalten. Zeigt an, ob der Solo-Status für den Kanal aktiviert ist.

7 Kanalname

Zeigt den Namen des Kanals an.

Instrumentenkanäle zeigen den vollständigen Instrumentnamen an, der im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für das jeweilige Instrument eingestellt ist. Außerdem wird, falls vorhanden, die Instrumentennummer angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spur-Inspector](#) auf Seite 524

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 187

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 137

Arten von Mixer-Kanälen

Im Mixer gibt es unterschiedliche Arten von Kanälen. Die Kanalart kann sich darauf auswirken, welche Steuerelemente für den jeweiligen Kanal verfügbar sind.

Instrumente

Es gibt einen Kanal für jede Instrumenten-/Stimmenspur in Ihrem Projekt. Wenn Instrumentenkanäle angezeigt werden, sind alle entsprechenden Kanäle enthalten, selbst wenn sie auf mehrere PlugIn-Instanzen verteilt sind.

Es gibt einen zusätzlichen Instrumentenkanal namens »DoricoBeep«, mit dem Sie die Lautstärke des Metronom-Klicks steuern können.

MIDI

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.

Video

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke der Audiospuren von Videos zu steuern.

FX

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke von Send-Effekten wie Hall zu steuern. Standardmäßig ist in diesem Kanal REVerence automatisch geladen.

TIPP

Weitere Informationen über REVerence finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.

Ausgabe

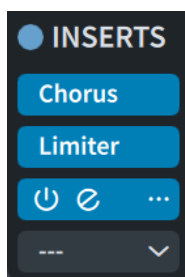
Ermöglicht es Ihnen, die Master-Ausgangslautstärke zu steuern. Der **Ausgang**-Kanal wird immer angezeigt.

Kanalzüge im Mixer

Jeder Kanal im Mixer hat seinen eigenen Kanalzug, der die Steuerelemente für den Kanal enthält. Kanalzüge befinden sich oben im **Mixer**-Fenster.

Jeder Kanalzug enthält die folgenden Steuerelemente:

Inserts



Jeder Kanal hat vier Slots, in die man Insert-Effekte laden kann. Sie können Insert-Effekte aus dem Menü laden.

Mit der Kopfzeile können Sie den Abschnitt für alle Kanäle erweitern/einklappen.

Die Anzeige kann einen der folgenden Status haben:

- **Deaktiviert** : Im Kanal sind keine Insert-Effekte geladen.
- **Aktiviert** : Mindestens ein Insert-Effekt ist im Kanal geladen und Insert-Effekte sind aktiviert.
- **Umgangen** : Mindestens ein Insert-Effekt ist im Kanal geladen und alle Insert-Effekte werden umgangen.

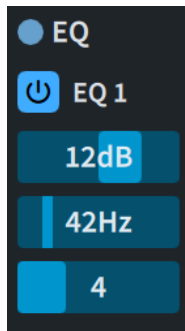
Die folgenden Steuerelemente sind für Slots mit geladenen Insert-Effekten verfügbar:

- **Insert aktivieren** : Aktiviert/Umgeht den Insert-Effekt-Slot.
- **Insert bearbeiten** : Öffnet das PlugIn-Fenster für das geladene PlugIn, so dass Sie dessen Einstellungen bearbeiten können.
- **Insert-Menü** : Öffnet das PlugIn-Menü, in dem Sie ein anderes PlugIn auswählen können, um es in den Insert-Effekt-Slot zu laden.

TIPP

- Weitere Informationen über die in Dorico Elements enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.
 - Im Spur-Inspector für die jeweilige Spur können Sie auf Insert-Effekte für einzelne Kanäle zugreifen.
-

EQ



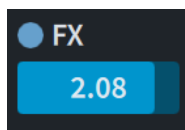
Jeder Kanal hat vier Bänder für Standard-Equalization.

Mit dem Zeiger können Sie den Abschnitt aktivieren und deaktivieren . Mit der Kopfzeile können Sie den Abschnitt für alle Kanäle erweitern/einklappen.

Für jedes EQ-Band sind die folgenden Steuerelemente verfügbar:

- **EQ aktivieren** : Aktiviert/Umgeht das entsprechende Band.
- **Verstärkung**: Legt das Maß an Abschwächung/Verstärkung für das entsprechende Band in dB fest.
- **Frequenz**: Stellt die Frequenz des entsprechenden Bands in Hz ein.
- **Q**: Steuert die Breite des Bands, also wie viele Frequenzen ober- und unterhalb der eingestellten Frequenz verändert werden, und in welchem Maß.

FX



Jeder Kanal hat einen einzelnen FX-Slot. Standardmäßig sendet dieser an den FX-Kanal, in dem ein Hall-PlugIn geladen ist.

Mit dem Zeiger können Sie den Abschnitt aktivieren und deaktivieren . Mit der Kopfzeile können Sie den Abschnitt für alle Kanäle erweitern/einklappen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Inserts in Kanäle laden](#) auf Seite 728

[Spur-Inspector](#) auf Seite 524

Kanäle anzeigen/ausblenden

Sie können Kanäle im Mixer nach ihrer Art anzeigen/ausblenden. So können Sie zum Beispiel MIDI-Kanäle ausblenden, wenn Sie an Instrumentenkanälen arbeiten.

VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

VORGEHENSWEISE

- Aktivieren/Deaktivieren Sie oben im Mixer jeden Kanal-Typ.

ERGEBNIS

Kanäle werden im Mixer angezeigt, wenn ihr Typ-Schalter aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn er deaktiviert ist.

Durch Kanäle scrollen

Wenn im Mixer viele Kanäle enthalten sind, können Sie durch sie scrollen, um Kanäle anzuzeigen, die nicht in die Ansicht passen.

VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

VORGEHENSWEISE

- Scrollen Sie im Mixer auf eine der folgenden Arten durch Kanäle:
 - Scrollen Sie mit einem Mausrad nach oben/unten oder streichen Sie auf einem Touchpad nach oben/unten.
 - Klicken Sie an eine beliebige Stelle außerhalb der Kanal-Fader und ziehen Sie nach rechts/links.
-

Höhe von Kanälen ändern

Sie können selbst einstellen, wie viel vertikalen Raum Kanäle und Kanalzüge im **Mixer**-Fenster einnehmen, um zum Beispiel Kanalzüge höher zu machen, wenn Sie Insert-Effekte laden oder EQ-Einstellungen ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Mixer auf die Linie zwischen Kanalzügen und Kanälen und ziehen Sie nach oben/unten.

Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird er als geteilter Pfeil angezeigt.



Lautstärke von Kanälen ändern

Sie können die Lautstärke einzelner Kanäle im Mixer ändern und zurücksetzen, um zum Beispiel die Instrumente in einem Orchesterprojekt aufeinander abzustimmen.

VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie im Mixer die Lautstärke von Kanälen auf eine der folgenden Arten:
 - Um ihre Lautstärke zu erhöhen, ziehen Sie ihre Fader nach oben.
 - Um ihre Lautstärke zu verringern, ziehen Sie ihre Fader nach unten.
 - Um ihre Lautstärke auf den Standardwert zurückzusetzen, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf ihre Fader-Werte oder doppelklicken Sie darauf.



ERGEBNIS

Die Lautstärke der entsprechenden Kanäle wird geändert.

TIPP

Sie können das standardmäßige Ausgabeniveau für alle zukünftigen Projekte auf der **Wiedergabe**-Seite in den **Programmeinstellungen** ändern. Standardmäßig ist es auf **-6 dB** eingestellt, um bei Projekten mit großen Ensembles Übersteuerungen zu vermeiden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Bereich](#) auf Seite 720

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 721

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Panorama von Kanälen verändern

Sie können die Panoramaposition einzelner Kanäle im Stereospektrum ändern, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass die Panoramapositionen von Instrumenten in einem Orchesterprojekt ihren Positionen auf einer echten Bühne entsprechen.

VORAUSSETZUNGEN

Der Mixer wird angezeigt, entweder in der unteren Zone oder im **Mixer**-Fenster.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im Mixer auf die gewünschte Position in der Panoramasteuerung im oberen Bereich eines Kanals.
Sie können auch in der Panoramasteuerung klicken und nach rechts/links ziehen.



Inserts in Kanäle laden

Sie können pro Kanal (ausgenommen MIDI-Kanäle) bis zu vier Insert-Effekte laden. Sie können zum Beispiel bestimmte EQ-PlugIns laden, statt die standardmäßigen EQ-Kanalzüge zu verwenden, und Amp-Modellierungs-PlugIns auf Kanäle mit unbehandelten Gitarrensensignalen anwenden.

TIPP

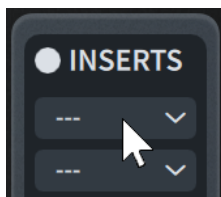
Weitere Informationen über die in Dorico Elements enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.


VORAUSSETZUNGEN

Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Mixer in einem beliebigen Kanalzug auf **Inserts**, um alle Insert-Slots zu erweitern.
2. Klicken Sie in einen Insert-Slot und wählen Sie im Menü das PlugIn aus, das Sie laden möchten.



3. Optional: Wenn Sie Einstellungen für das neue PlugIn bearbeiten möchten, klicken Sie auf **Insert bearbeiten** , um das PlugIn-Fenster zu öffnen.
 4. Optional: Wenn Sie EQ-PlugIns geladen haben, deaktivieren Sie den EQ-Kanalzug in den entsprechenden Kanälen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 721

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 724

[Klang für den Klick ändern](#) auf Seite 533



Inserts aktivieren/umgehen

Sie können einzelne Inserts aktivieren/umgehen, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Einstellungen hat, zum Beispiel wenn Sie vergleichen möchten, wie ein Kanal mit und ohne einen bestimmten Insert-Effekt klingt.

VORAUSSETZUNGEN

Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Mixer in einem beliebigen Kanalzug auf **Inserts**, um alle Insert-Slots zu erweitern.
 2. Führen Sie in jedem Insert-Slot, den Sie aktivieren/deaktivieren möchten, eine der folgenden Aktionen aus:
 - Um einzelne Inserts zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie in den entsprechenden Slots auf **Insert aktivieren** .
 - Um alle Inserts für Kanäle zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie auf die **Inserts**-Anzeige  in den entsprechenden Kanalzügen.
-

ERGEBNIS

Die entsprechenden Inserts werden aktiviert/umgangen.

- Aktivierte Inserts werden in Blau angezeigt.
- Umgangene Inserts werden in Gelb angezeigt.


Inserts entfernen

Sie können einzelne Insert-Effekte, die Sie in Kanäle geladen haben, entfernen.

VORAUSSETZUNGEN

Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Mixer in einem beliebigen Kanalzug auf **Inserts**, um alle Insert-Slots zu erweitern.
 2. Klicken Sie in dem Slot, dessen Insert-Effekt Sie entfernen möchten, auf das Insert-Menü , und wählen Sie --- aus dem Menü.
-

Das Hall-PlugIn ändern

Sie können das PlugIn ändern, das im FX-Kanal zum Erzeugen von Hall verwendet wird, zum Beispiel, wenn Sie einen bestimmten Hall-Sound verwenden möchten. Standardmäßig ist das Hall-PlugIn REVerence im FX-Kanal geladen.



TIPP

Weitere Informationen über die in Dorico Elements enthaltenen PlugIns finden Sie in der separaten **PlugIn-Referenz**.

VORAUSSETZUNGEN

- Das **Mixer**-Fenster wird angezeigt.
- Der FX-Kanal wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Mixer in einem beliebigen Kanalzug auf **Inserts**, um alle Insert-Slots zu erweitern.
2. Klicken Sie im FX-Kanalzug auf das Insert-Menü  im REVerence-Insert-Slot und wählen Sie im Menü das Hall-PlugIn aus, das Sie verwenden möchten.
3. Optional: Wenn Sie Einstellungen für das neue PlugIn bearbeiten möchten, klicken Sie auf **Insert bearbeiten** , um das PlugIn-Fenster zu öffnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster](#) auf Seite 721

[Kanalzüge im Mixer](#) auf Seite 724

[Kanäle anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 725

Bibliothek


In Dorico Elements ist die Bibliothek die Gesamtmenge von visuellen Objekten und Optionen, die in allen Projekten auf Ihrem Computer zur Verfügung stehen. Sie kombiniert werksseitige Standardeinstellungen, benutzerdefinierte Objekte/Optionen, die Sie als Standards gespeichert haben, sowie Objekte/Optionen, die nur im aktuellen Projekt zur Verfügung stehen.

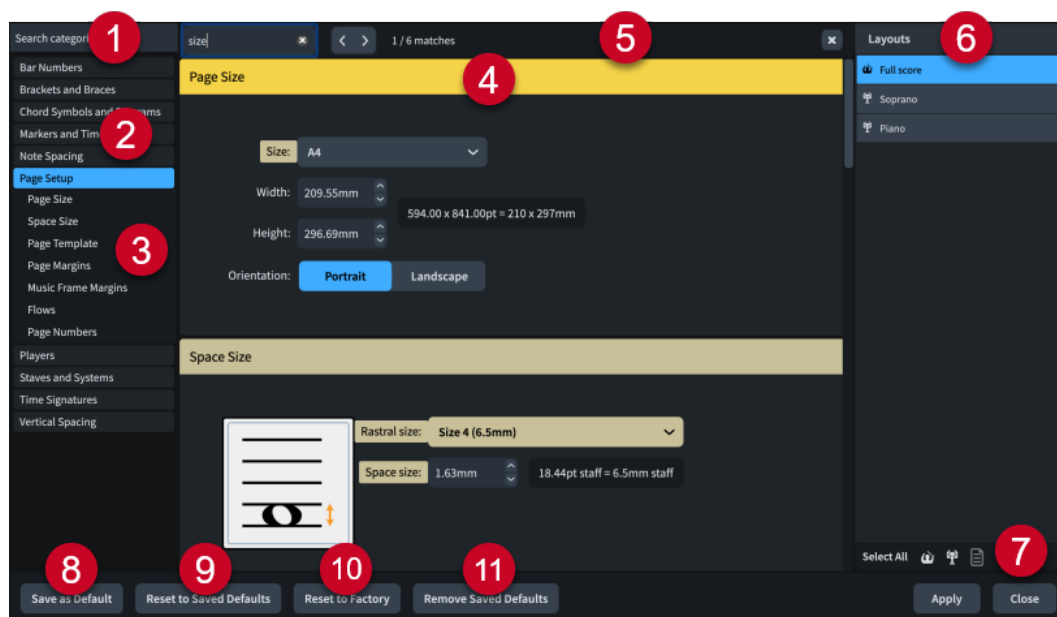
Layout-Optionen (Dialog)

Im Dialog **Layout-Optionen** können Sie verschiedene Aspekte jedes Layouts unabhängig von anderen Layouts ändern. Sie können zum Beispiel die physischen Layout-Eigenschaften wie Seitengröße, Notenzeilengröße oder Abstände ändern und festlegen, wie die Noten angezeigt und verteilt werden, zum Beispiel den Notenabstand oder Notenzeilenbeschriftungen.

Die Optionen unter **Layout-Optionen** betreffen nur die ausgewählten Layouts, gelten aber für alle Partien in diesen Layouts.

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

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



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

1 Kategoriesuche-Feld

Hiermit können Sie Kategorien und Abschnittsüberschriften entsprechend Ihrer Eingabe filtern.

TIPP

Sie können den Fokus auf das Feld **In Kategorien suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-L** drücken. Sie können den Fokus aus dem Feld entfernen, indem Sie die **Tab-Taste** drücken.

2 Kategorien-Liste

Enthält die Kategorien von Optionen, die Sie im Dialog anzeigen und ändern können. Wenn Sie in dieser Liste auf eine Kategorie klicken, werden relevante Abschnittsüberschriften unter der Kategorie in der Liste und ihre Optionen als Seiten im Hauptbereich des Dialogs angezeigt.

3 Abschnittsüberschriften

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

4 Abschnitt

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 aktive Einstellung hervorgehoben.

5 Seitensuche-Leiste

Hiermit können Sie die Abschnittsüberschriften und Optionen auf der aktuell ausgewählten Seite durchsuchen und die Suchergebnisse anwählen. Die Anzahl von Übereinstimmungen wird in der Leiste angezeigt. Übereinstimmungen werden auf der Seite hervorgehoben, die aktuelle Option in einem leuchtenderen Farbton als die anderen.

Sie können die **Seitensuche**-Leiste anzeigen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken. Die Leiste enthält die folgenden Optionen:

- **Auf Seite suchen (Feld):** Hier können Sie den Begriff eingeben, nach dem Sie suchen möchten. Sie können den Fokus auf das Feld **Auf Seite suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken.
- **Vorheriger Treffer:** Hiermit können Sie zur vorigen Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur vorigen Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-G** drücken.
- **Nächster Treffer:** Hiermit können Sie zur nächsten Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur nächsten Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-G** drücken.
- **Schließen:** Schließt die Leiste und entfernt alle Hervorhebungen. Sie können die Leiste auch schließen, indem Sie die **Esc-Taste** drücken.




6 Liste der Layouts

Enthält alle Layouts in Ihrem Projekt. Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. 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.
- Klicken und ziehen Sie über mehrere Layouts.

7 Aktionsleiste

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

- **Alles auswählen:** Wählt alle Layouts unabhängig von ihrem Typ aus.
- **Alle Gesamtpartitur-Layouts auswählen** : Wählt ausschließlich alle Gesamtpartitur-Layouts aus.
- **Alle Einzelstimmen-Layouts auswählen** : Wählt ausschließlich alle Einzelstimmen-Layouts aus.
- **Alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts auswählen** : Wählt ausschließlich alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts aus.

8 Als Standard speichern

Speichert alle Optionen, die aktuell im Dialog als Standard für die ausgewählten Layout-Typen in neuen Projekten eingestellt sind und angewandt werden. Sie können zum Beispiel neue Standardeinstellungen für Einzelstimmen-Layouts speichern, ohne dass dies Auswirkungen auf die Standardeinstellungen für Gesamtpartitur-Layouts hat. Nur verfügbar, wenn ein einzelnes Layout ausgewählt ist.

9 Auf gespeicherte Standards zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog für die ausgewählten Layouts gemäß ihrem Layout-Typ auf Ihre gespeicherten Standardwerte zurück.

10 Auf Werkseinstellung zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog für die ausgewählten Layouts gemäß ihrem Layout-Typ auf die Standard-Werkseinstellungen zurück. Dies wirkt sich nur auf das aktuelle Projekt aus und führt nicht zur Löschung Ihrer gespeicherten Standardwerte. Das bedeutet, dass bei künftigen Projekten nach wie vor Ihre gespeicherten Standardwerte voreingestellt sind.

11 Gespeicherte Standards entfernen

Löscht die zuvor gespeicherten Standardwerte für den ausgewählten Layout-Typ, ohne die Optionen im aktuellen Projekt zurückzusetzen. Nachdem die gespeicherten Standardwerte entfernt wurden, werden für alle Layouts des ausgewählten Layout-Typs für künftige Projekte zunächst die Werkseinstellungen festgelegt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 176

[Notenzeilen](#) auf Seite 1281

[Seitenformatierung](#) auf Seite 596

[Zusammenführen](#) auf Seite 640

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 53

[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 664

Partie-Optionen-Dialog


Im **Partie-Optionen**-Dialog können Sie für jede einzelne Partie festlegen, wie Musik standardmäßig notiert wird. Zum Beispiel gibt es Optionen für Balken-, Noten- und Pausengruppierung, Stimmen, Vorzeichen und Taktstriche.

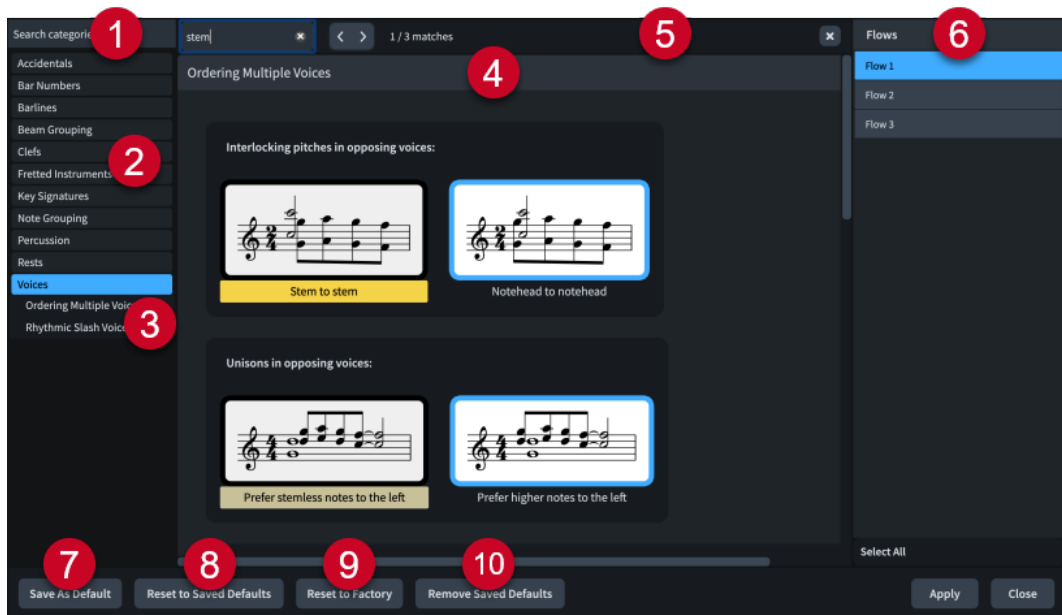
Die Optionen unter **Partie-Optionen** betreffen nur die ausgewählten Partien, gelten aber für alle Layouts, in denen diese Partien vorkommen.

TIPP

Wenn Sie Noten und Notationselemente einzeln ändern möchten, können Sie die Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich verwenden.

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

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**.
- Wählen Sie **Bibliothek > Partie-Optionen**.
- Klicken Sie im Einrichten-Modus auf **Partie-Optionen**  im **Partien**-Bereich.



Der **Partie-Optionen**-Dialog umfasst Folgendes:

1 **Kategoriesuche-Feld**

Hiermit können Sie Kategorien und Abschnittsüberschriften entsprechend Ihrer Eingabe filtern.

TIPP

Sie können den Fokus auf das Feld **In Kategorien suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-L** drücken. Sie können den Fokus aus dem Feld entfernen, indem Sie die **Tab-Taste** drücken.

2 **Kategorien-Liste**

Enthält die Kategorien von Optionen, die Sie im Dialog anzeigen und ändern können. Wenn Sie in dieser Liste auf eine Kategorie klicken, werden relevante Abschnittsüberschriften unter der Kategorie in der Liste und ihre Optionen als Seiten im Hauptbereich des Dialogs angezeigt.

3 **Abschnittsüberschriften**

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

4 **Abschnitt**

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 aktive Einstellung hervorgehoben.

5 **Seitensuche-Leiste**

Hiermit können Sie die Abschnittsüberschriften und Optionen auf der aktuell ausgewählten Seite durchsuchen und die Suchergebnisse anwählen. Die Anzahl von Übereinstimmungen wird in der Leiste angezeigt. Übereinstimmungen werden auf der Seite hervorgehoben, die aktuelle Option in einem leuchtenderen Farbton als die anderen.

Sie können die **Seitensuche**-Leiste anzeigen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken.

Die Leiste enthält die folgenden Optionen:

- **Auf Seite suchen (Feld):** Hier können Sie den Begriff eingeben, nach dem Sie suchen möchten. Sie können den Fokus auf das Feld **Auf Seite suchen** verlegen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-F** drücken.
- **Vorheriger Treffer:** Hiermit können Sie zur vorigen Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur vorigen Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-G** drücken.
- **Nächster Treffer:** Hiermit können Sie zur nächsten Übereinstimmung auf der Seite navigieren. Sie gelangen auch zur nächsten Übereinstimmung, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-G** drücken.
- **Schließen:** Schließt die Leiste und entfernt alle Hervorhebungen. Sie können die Leiste auch schließen, indem Sie die **Esc-Taste** drücken.

6 Partien-Liste

Enthält alle Partien in Ihrem Projekt. Standardmäßig wird beim Öffnen des Dialogs die Partie ausgewählt, in der Sie ein Objekt im Notenbereich ausgewählt haben oder die im **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus ausgewählt ist. Auf eine der folgenden Arten können Sie mehrere Partien auswählen:

- Klicken Sie auf **Alle auswählen** in der Aktionsleiste, um alle Partien im Projekt auszuwählen.
- Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste**, um mehrere Partien auszuwählen.
- Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste**, um mehrere benachbarte Partien auszuwählen.
- Klicken und ziehen Sie über mehrere Partien.

7 Als Standard speichern

Speichert alle im Dialog eingestellten und angewandten Optionen als Standard für neue Projekte. Nur verfügbar, wenn eine einzelne Partie ausgewählt ist.

8 Auf gespeicherte Standards zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog für die ausgewählten Partien auf Ihre gespeicherten Standardwerte zurück.

9 Auf Werkseinstellung zurücksetzen

Setzt alle Optionen im Dialog für die ausgewählten Partien auf die Standard-Werkseinstellungen zurück. Dies wirkt sich nur auf das aktuelle Projekt aus und führt nicht zur Löschung Ihrer gespeicherten Standardwerte. Das bedeutet, dass bei künftigen Projekten nach wie vor Ihre gespeicherten Standardwerte voreingestellt sind.

10 Gespeicherte Standards entfernen

Löscht die zuvor gespeicherten Standardwerte, ohne die Optionen im ausgewählten Projekt zurückzusetzen. Nachdem die gespeicherten Standardwerte entfernt wurden, werden für künftige Projekte zunächst die Werkseinstellungen festgelegt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 172

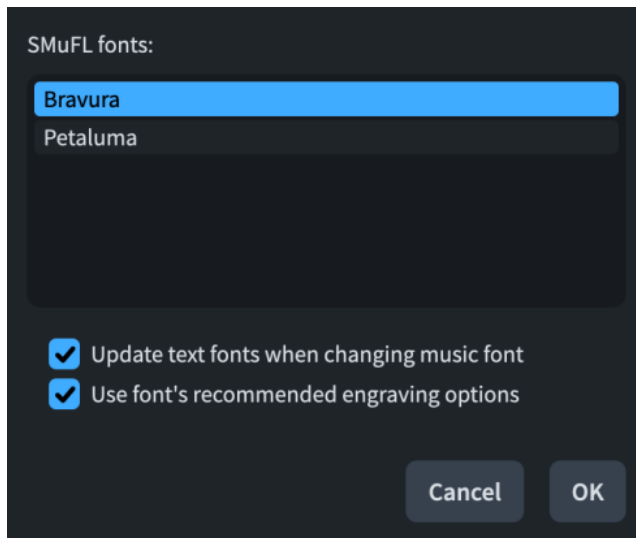
[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 53

[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 664

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 **Bibliothek > Notenschriften** wählen.



Der **Notenschriften**-Dialog enthält alle auf Ihrem Computer verfügbaren SMuFL-Schriften, die anhand ihrer Metadaten von Dorico Elements erkannt 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 dem traditionellen für Jazzmusik verwendeten Stil orientiert.

Wenn Sie die im **Notenschriften**-Dialog verwendete Schriftart ändern, werden die Schriften für Notationselemente, Glyphen und andere Objekte geändert, bei denen es sich nicht um Text handelt (z. B. Schlüssel, Dynamikanweisungen und fettgedruckte Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse).

Der **Notenschriften**-Dialog enthält außerdem folgende Optionen:

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 Notationselementen ändern, Partie-Überschriften und Notenzeilenbeschriftungen jedoch davon ausnehmen.

- Der Notenschriftstil Bravura entspricht dem Textschriftstil Academico.
- Der Notenschriftstil Petaluma entspricht dem Textschriftstil Petaluma Script.

Empfohlene Notensatz-Optionen für die Schrift verwenden

Ermöglicht den Import der mit der Schrift verbundenen Standardeinstellungen.

HINWEIS

Bestimmte Objekte, die in SMuFL-Schriften als optional gekennzeichnet sind (z. B. Notenschlüsseländerungen und nicht fettgedruckte Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse) sind von einer Änderung des Notenschriftstils nicht betroffen.

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 außerdem noch einen Controller verwenden.

Außerdem nutzt Dorico Elements Expression-Maps, um die Wiedergabe-Anweisungen anzugeben, die von den einzelnen Patches 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.

Neben den Expression-Maps von HALion Symphonic Orchestra gibt es die folgenden Expression-Maps in Dorico Elements:

- **CC11 (Dynamik):** Nutzt MIDI-Controller 11, um Dynamikanweisungen wiederzugeben.

HINWEIS

Dies gilt nur für Instrumente, die ihre Dynamik ändern können, während eine Note klingt, wie zum Beispiel Violine oder Flöte.

- **Standard:** Verwendet die Notenanschlagstärke, um die Lautstärkedynamik zu steuern.
- **Modulationsrad-Dynamik:** Verwendet ein Modulationsrad, um Lautstärkedynamik zu steuern.
- **Eine Oktave abwärts transponieren:** Von einigen Instrumenten-Patches verwendet, die eine Oktave höher als notiert klingen, damit 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. Diese Map wird allerdings auch von manchen Bassinstrument-Patches verwendet, die eine Oktave tiefer als notiert klingen, damit sie ohne ein Keyboard mit vollem Tastenumfang gespielt werden können.

Sie können Expression-Maps im Dialog **Expression-Maps** bearbeiten, erstellen und importieren/exportieren. Expression-Maps werden als `.dorico1ib`-Dateien gespeichert.

HINWEIS

Obwohl Dorico Elements mit Expression-Maps anders umgeht als Cubase, importiert Dorico Elements viele Switches von aus Cubase importierten Expression-Maps einwandfrei, darunter *Pizzicato*, Obertöne und Flatterzunge.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 757

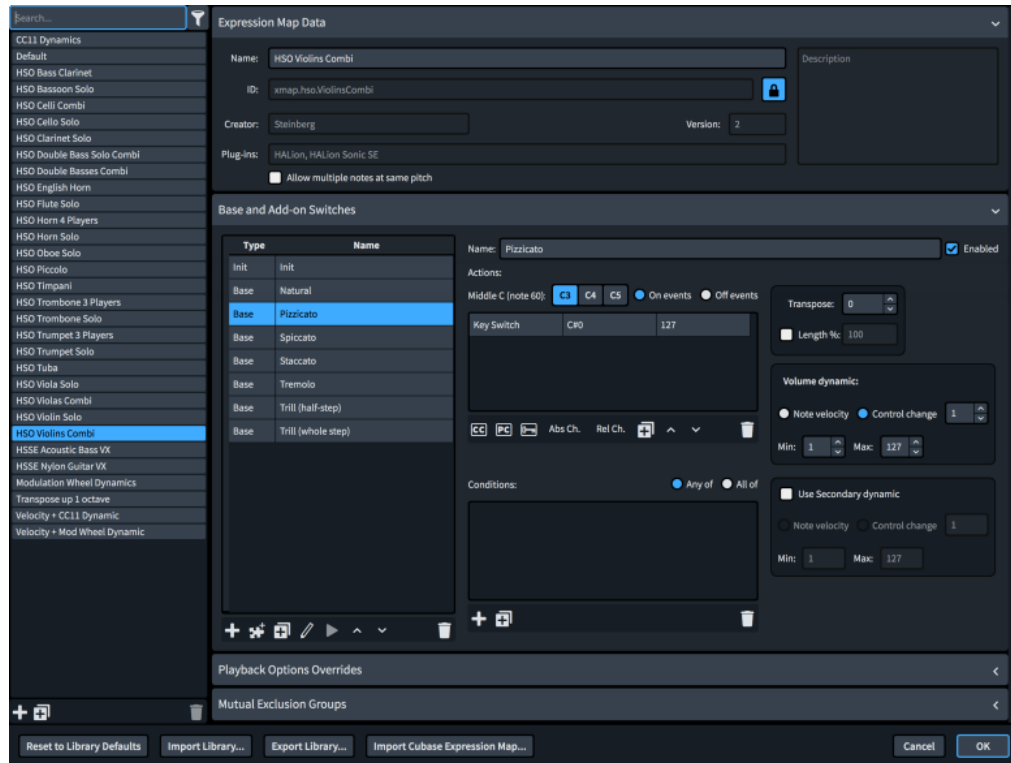
[Arten von Aktionen](#) auf Seite 751

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 752

Expression-Maps (Dialog)

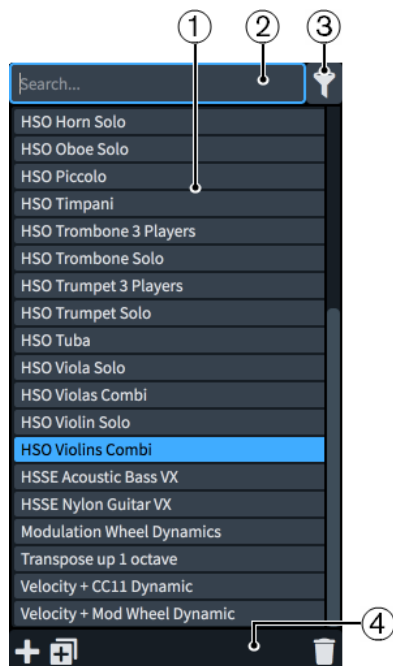
Im Dialog **Expression-Maps** können Sie neue Expression-Maps erstellen, bestehende Expression-Maps bearbeiten und Expression-Maps importieren/exportieren. Sie können auch in Cubase erstellte Expression-Maps importieren.




- Sie können den Dialog **Expression-Maps** öffnen, indem Sie **Bibliothek > Expression-Maps** wählen.



Der Dialog **Expression-Maps** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

Liste der Expression-Maps



- 1 Liste der Expression-Maps:** Enthält die derzeit in Ihrem Projekt verfügbaren Expression-Maps.
- 2 Suchen-Feld:** Hier können Sie Expression-Maps nach Ihrer Eingabe filtern.
- 3 Nur Expression-Maps anzeigen, die in diesem Projekt genutzt werden:** Hiermit können Sie die Liste der Expression-Maps filtern, so dass sie nur Expression-Maps enthält, die im aktuellen Projekt verwendet werden.
- 4 Aktionsleiste der Liste der Expression-Maps:** Enthält die folgenden Optionen:
 - **Expression-Map hinzufügen** : Fügt eine neue Expression-Map hinzu, die keine Einstellungen enthält.
 - **Expression-Map duplizieren** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Expression-Map, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
 - **Expression-Map löschen** : Löscht die ausgewählten Expression-Maps.

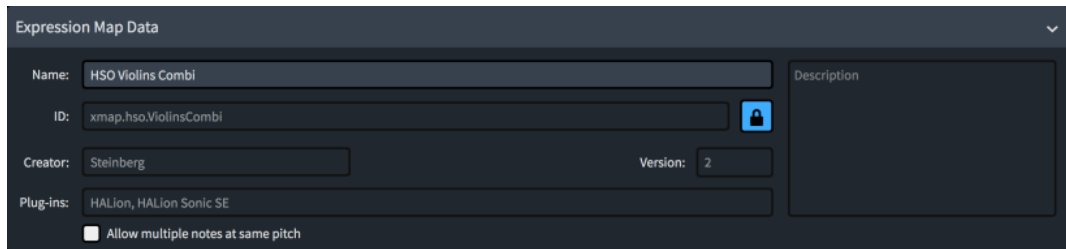
HINWEIS

Sie können nur benutzerdefinierte Expression-Maps löschen. Sie können keine Standard-Expression-Maps löschen.

Expression-Map-Daten

In diesem Abschnitt können Sie Informationen zur Identifizierung der ausgewählten Expression-Map angeben.

Sie können den Abschnitt **Expression-Map-Daten** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.



Der Abschnitt **Expression-Map-Daten** enthält die folgenden Optionen:

Name

Hier können Sie den Namen für die Expression-Map angeben, der im Programm angezeigt wird, zum Beispiel im **Endpunkteinrichtung**-Dialog.

ID

Hier können Sie der Expression-Map eine eindeutige Kennung zuweisen. Im 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

Hier können Sie angeben, wer die Expression-Map erstellt hat, wenn Sie sie mit anderen Nutzern teilen.

Version

Hier können Sie die Version der Expression-Map angeben, damit Sie die neueste finden können.

PlugIns

Hier können Sie die Namen von PlugIns auflisten, für die die Expression-Map gilt, wobei jeder Name durch ein Komma getrennt ist. Sie können dieses Feld leer lassen.



Mehrere Noten mit derselben Tonhöhe erlauben

Hiermit können Sie festlegen, ob das PlugIn identische Tonhöhen in mehreren Stimmen, die zum selben Instrument gehören, bei deaktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe als mehrere separate Noten behandeln kann oder nicht.

Beschreibung

Hier können Sie andere Informationen über die Expression-Map hinzufügen.

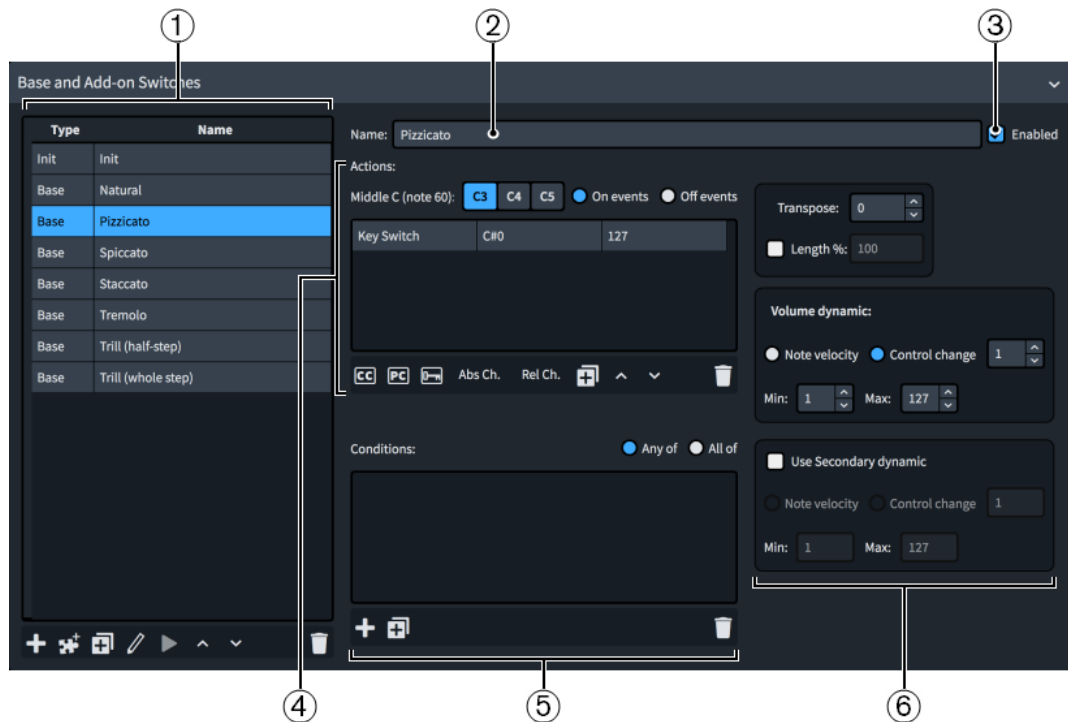
HINWEIS

Alle Felder im Abschnitt **Expression-Map-Daten** werden durch den Schalter **Info sperren**  gesperrt. Sie müssen auf diesen Schalter klicken, um den Schalter **Info sperren**  zu deaktivieren und die Daten in den Feldern zu ändern.

Basis- und zusätzliche Switches

In diesem Abschnitt können Sie die Switches für Wiedergabe-Anweisungen in der ausgewählten Expression-Map anzeigen, bearbeiten und steuern.

Sie können den Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.



Der Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** enthält Folgendes:

- 1 **Switches-Tabelle:** Enthält die Switches in der aktuell ausgewählten Expression-Map. Hiermit können Sie neue Switches hinzufügen und vorhandene bearbeiten.
- 2 **Name:** Hiermit können Sie den Namen ändern, der in der Switches-Tabelle für den aktuell ausgewählten Switch angezeigt wird, zum Beispiel damit dieser mit demselben Namen angezeigt wird wie in Ihrer Sound-Bibliothek.

TIPP

Sie können dennoch sehen, welche Wiedergabe-Anweisungen von Switches mit benutzerdefinierten Namen ausgelöst werden, indem Sie mit dem Mauszeiger über die jeweilige Zeile in der Switches-Tabelle fahren.







- 3 **Aktiviert:** Hiermit können Sie den aktuell ausgewählten Switch deaktivieren, ohne ihn aus der Expression-Map zu entfernen.
- 4 **Aktionen:** Enthält alle Aktionen, die zum Erzeugen der ausgewählten Wiedergabe-Anweisung erforderlich sind. Hiermit können Sie neue Aktionen hinzufügen und vorhandene bearbeiten.
- 5 **Bedingungen:** Enthält alle Bedingungen, die die Umstände vorgeben, unter denen der aktuell ausgewählte Switch verwendet wird. Hiermit können Sie neue Bedingungen hinzufügen und vorhandene bearbeiten. Nur für **Basis-Switches** verfügbar.
- 6 **Steuerelemente für Spielanweisungen:** Enthält Steuerelemente für den aktuell in der Switches-Tabelle ausgewählten Switch. Nur für **Basis-Switches** verfügbar.



Switches-Tabelle

Enthält die Switches in der aktuell ausgewählten Expression-Map.

Type	Name
Init	Init
Base	Natural
Base	Pizzicato
Base	Spiccato
Base	Staccato
Base	Tremolo
Base	Trill (half-step)
Base	Trill (whole step)

Die Switches-Tabelle enthält Folgendes:

- Typ-Spalte:** Zeigt die Art von Switch an. Switches können die folgenden Typen haben:
 - **Basis**
 - **Zusätzlich**
 - **Init**
- Name-Spalte:** Zeigt den Namen des Switches an. Standardmäßig entspricht er der Wiedergabe-Anweisung oder der Kombination von Wiedergabe-Anweisungen, die er auslöst. In einfachen Fällen löst jeder Switch eine einzelne Wiedergabe-Anweisung aus, zum Beispiel **Staccato** oder **Akzent**. Einige PlugIns haben separate Samples für unterschiedliche Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen. **Staccato + Akzent** erfordert zum Beispiel eventuell einen separaten Satz von einzelnen Keyswitches für **Staccato** und **Akzent**.
- Aktionsleiste der Switches-Tabelle:** Enthält die folgenden Optionen:
 - **Basis-Switch hinzufügen** : Hiermit können Sie einen neuen Basis-Switch zur Expression-Map hinzufügen, indem Sie im Dialog **Wiedergabe-Anweisungen-Kombinationen** die Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die der Switch auslösen soll.
 - **Zusätzlichen Spielanweisungs-Switch hinzufügen** : Hiermit können Sie einen neuen zusätzlichen Switch zur Expression-Map hinzufügen, indem Sie im Dialog **Wiedergabe-Anweisungen-Kombinationen** die Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die der Switch auslösen soll.
 - **Spielanweisung duplizieren** : Erstellt eine Kopie eines vorhandenen Switches, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
 - **Spielanweisung bearbeiten** : Öffnet den Dialog **Wiedergabe-Anweisungen-Kombinationen**, in dem Sie die Kombination von Wiedergabe-Anweisungen bearbeiten können, die vom ausgewählten Switch ausgelöst wird. Außerdem können Sie die Wiedergabe-Anweisungen vorhandener Switches bearbeiten, indem Sie in der Switches-Tabelle auf sie doppelklicken.
 - **Vorhören** : Spielt zwei Noten anhand des aktuell ausgewählten Switches und aller damit verbundenen Aktionen ab, um die Auswirkung auf die Wiedergabe zu demonstrieren. Nur für im Projekt verwendete Expression-Maps verfügbar.
 - **Eine Oktave aufwärts transponieren** : Hebt die Oktave aller Keyswitch-Aktionen für den ausgewählten Switch an.

- **Eine Oktave abwärts transponieren** : Vermindert die Oktave aller Keyswitch-Aktionen für den ausgewählten Switch.
- **Spielanweisung löschen** : Löscht den ausgewählten Switch.

Wenn Sie einen Switch in der Switches-Tabelle auswählen, können Sie seine Steuerelemente und Aktionen bearbeiten. Je nach Switch-Typ sind im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** unterschiedliche Optionen verfügbar.

HINWEIS

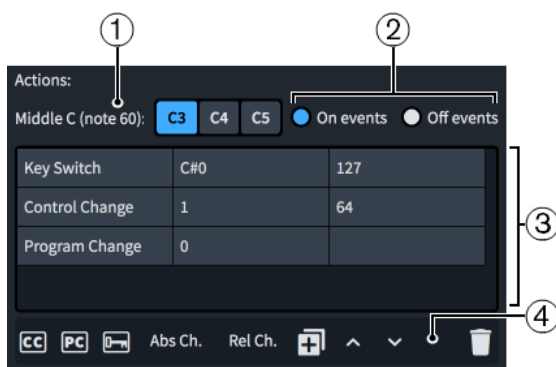
- Die meisten Instrumente haben eine »natürliche« Wiedergabe-Anweisung, d. h. die gebräuchlichste Art, das Instrument zu spielen. In Dorico Elements muss für jedes Instrument eine natürliche Wiedergabe-Anweisung definiert werden.
- Sie können in der Switches-Tabelle nur einen Switch auf einmal auswählen.

Aktionen

Zeigt in einer Tabelle alle Aktionen an, die zum Erzeugen der ausgewählten Wiedergabe-Anweisung erforderlich sind. Hiermit können Sie bestimmen, wie der Switch, der jede Wiedergabe-Anweisung auslöst, gesteuert wird; entweder durch Hinzufügen von neuen Aktionen oder durch Bearbeiten vorhandener.

HINWEIS

Abhängig von Ihrem PlugIn können für jeden Switch mehrere Arten von Aktionen erforderlich sein.



Der **Aktionen**-Unterabschnitt besteht aus Folgendem:








- 1 **Mittleres C (Note 60)**: Hiermit können Sie die Tonhöhe für das mittlere C auswählen, da es hierfür unterschiedliche Konventionen gibt. Wir empfehlen Ihnen, in den Dokumentationen für Ihre Sound-Bibliotheken zu prüfen, ob sie das mittlere C jeweils bei C3, C4 oder C5 ansetzen, und diese Einstellung entsprechend zu ändern.
- 2 **On-Events/Off-Events**: Hier können Sie festlegen, ob Aktionen sich auf den Anfang oder das Ende von Noten auswirken. Beispielsweise könnten Sie einstellen, dass ein Event, welches die Wiedergabe-Anweisung zurücksetzt, nur auf das Ende von Noten angewandt wird.
On-Events beeinflussen den Beginn von Noten. **Off-Events** beeinflussen das Ende von Noten.
- 3 **Aktionen-Tabelle**: Enthält die folgenden Spalten:
 - Erste Spalte: Zeigt den Aktionstyp an. Aktionen können Control-Changes, Program-Changes oder Keyswitches sein.

- Zweite Spalte: Steuert den ersten Parameter des MIDI-Events. Bei Keyswitches zeigt sie die Tonhöhe an. Bei Control-Changes wird hier die Control-Change-Nummer angegeben. Bei Program-Changes wird hier die Programmnummer angegeben.
- Dritte Spalte: Steuert den zweiten Parameter des MIDI-Events. Bei Keyswitches zeigt sie die Anschlagstärke an. Bei Control-Changes zeigt sie den Control-Change-Wert an, der zwischen 0 und 127 liegen kann. Program-Changes haben keinen zweiten Parameter.

HINWEIS

- Sie können die Werte von Zellen in der **Aktionen**-Tabelle ändern, indem Sie darauf doppelklicken oder sie auswählen und die **Eingabetaste** drücken.
- Sie können in der **Aktionen**-Tabelle nur eine Aktion auf einmal auswählen.

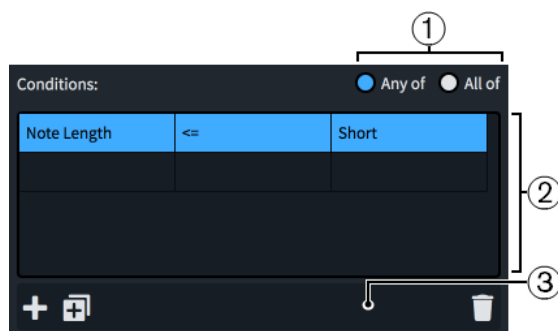
4 Aktionsleiste der Aktionen-Tabelle: Enthält die folgenden Optionen:

- **Control-Change-Aktion hinzufügen** : Fügt eine Control-Change-Aktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Program-Change-Aktion hinzufügen** : Fügt eine Program-Change-Aktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Keyswitch-Notenaktion hinzufügen** : Fügt eine Keyswitch-Aktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Absolute Kanaländerungsaktion hinzufügen**: Fügt eine absolute Kanaländerungsaktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Relative Kanaländerungsaktion hinzufügen**: Fügt eine relative Kanaländerungsaktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Aktion duplizieren** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Aktion, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
- **Aktion aufwärts verschieben** : Verschiebt die ausgewählte Aktion in der Tabelle nach oben, wodurch sich ihr Platz in der Befehlsreihenfolge ändert.
- **Aktion abwärts verschieben** : Verschiebt die ausgewählte Aktion in der Tabelle nach unten, wodurch sich ihr Platz in der Befehlsreihenfolge ändert.
- **Aktion löschen** : Löscht die ausgewählte Aktion.




Bedingungen

Zeigt in einer Tabelle alle Bedingungen an, die die Umstände bestimmen, unter denen der aktuell in der Tabelle ausgewählte Basis-Switch zum Einsatz kommt. Hiermit können Sie neue Bedingungen hinzufügen und vorhandene bearbeiten. Nur für **Basis**-Switches verfügbar.

Zum Beispiel können Sie Bedingungen festlegen, die die Expression-Map anweisen, für kürzere Noten automatisch einen anderen Legato-Klang mit schnellerer Attacke auszuwählen als für lange Noten.

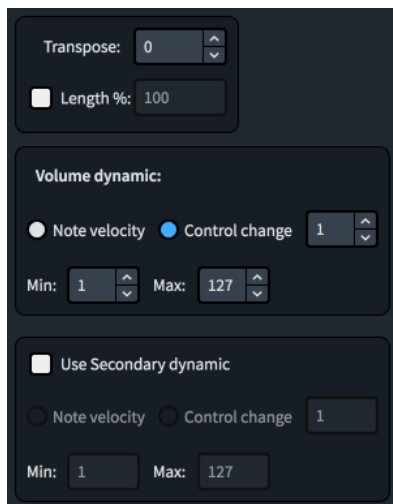


Der **Bedingungen**-Unterabschnitt besteht aus Folgendem:

- 1 **Beliebige davon/Alle davon:** Hiermit können Sie festlegen, ob der Switch eingesetzt wird, wenn eine oder mehrere Bedingungen erfüllt sind oder nur dann, wenn alle Bedingungen erfüllt sind.
 - 2 **Bedingungen-Tabelle:** Enthält die folgenden Spalten:
 - Erste Spalte: Zeigt den Bedingungs-Typ an.
 - Zweite Spalte: Steuert mit Hilfe von Operatoren, in welchem Bezug der Bedingungs-Typ in der ersten Spalte zu der in der dritten Spalte festgelegten Notenlänge steht. Die folgenden Operatoren sind verfügbar:
 - ==: Gleich
 - !=: Ungleich
 - <: Kleiner
 - <=: Kleiner oder gleich
 - >: Größer
 - >=: Größer oder gleich
 - Dritte Spalte: Steuert die von der Bedingung verwendete Notenlänge. Die folgenden Notenlängen-Werte sind verfügbar:
 - **Sehr kurz:** Eine punktierte 16tel-Note bei 120 bpm, oder 0,1875 Sekunden
 - **Kurz:** Eine punktierte Achtelnote bei 120 bpm, oder 0,375 Sekunden
 - **Mittel:** Eine punktierte Viertelnote bei 120 bpm, oder 0,75 Sekunden
 - **Lang:** Eine punktierte halbe Note bei 120 bpm, oder 1,5 Sekunden
 - **Sehr lang:** Alle längeren Notenwerte
- HINWEIS
- Sie können die Werte von Zellen in der **Bedingungen**-Tabelle ändern, indem Sie darauf doppelklicken oder sie auswählen und die **Eingabetaste** drücken.
 - Sie können in der **Bedingungen**-Tabelle nur eine Bedingung auf einmal auswählen.
- 3 **Bedingungen-Aktionsleiste:** Enthält die folgenden Optionen:
 - **Spielanweisung hinzufügen** : Fügt eine neue Spielanweisungs-Bedingung mit Standardeinstellungen hinzu.
 - **Spielanweisung duplizieren** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Spielanweisungs-Bedingung, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
 - **Spielanweisung löschen** : Löscht die ausgewählte Spielanweisungs-Bedingung.

Steuerelemente für Spielanweisungen

Enthält Steuerelemente für den aktuell in der Switches-Tabelle ausgewählten Basis-Switch. Nur für **Basis**-Switches verfügbar.



Die folgenden Steuerelemente für Spielanweisungen sind verfügbar:

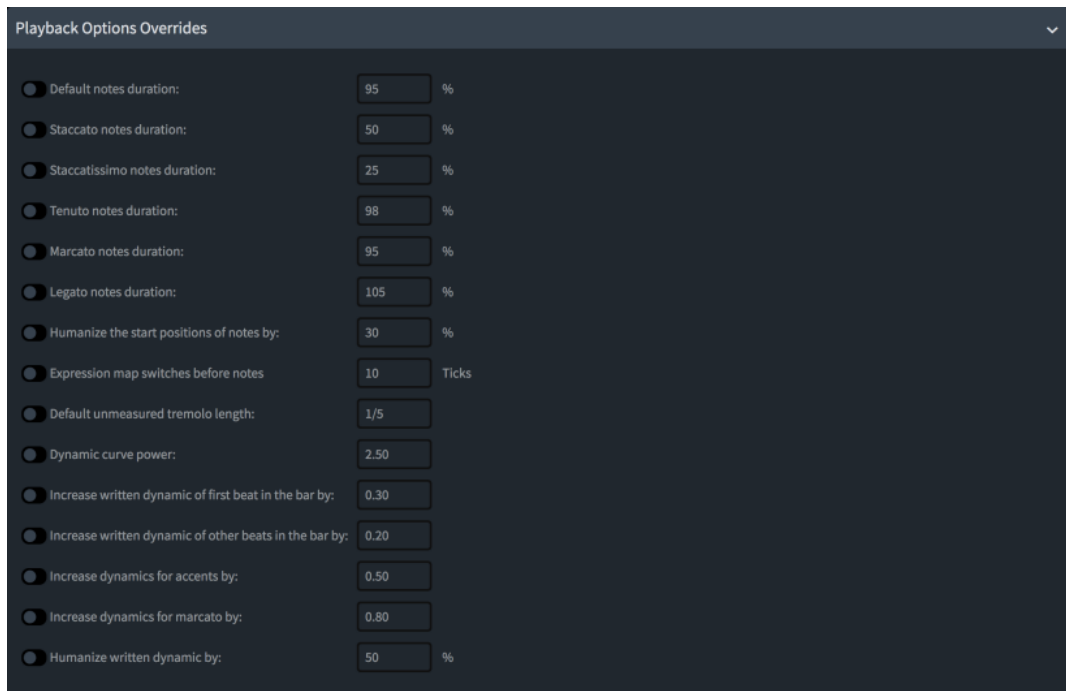
- **Transponieren:** Hiermit können Sie die MIDI-Transposition in Halbschritten (Halbtönen) festlegen.
- **Länge %:** Hiermit können Sie gespielte Notenwerte ändern und damit den Standardwert übergehen. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie möchten, dass der ausgewählte Switch kurze Abstände zwischen Noten erzeugt.
 - Bei Noten mit einem Wert von einer Viertelnote oder kürzer wird der Wert auf die gesamte Note angewandt.
 - Bei Noten, die länger als eine Viertelnote sind, wird der Wert nur auf die letzte Viertelnote des gesamten Notenwerts angewandt.
- **Lautstärke-Dynamik:** Hiermit können Sie auswählen, ob die Lautstärke-Dynamik für den ausgewählten Switch durch ihre **Noten-Anschlagstärke** oder einen **Control-Change** gesteuert wird.

HINWEIS

Wenn Sie **Control-Change** auswählen, müssen Sie den Controller als Nummer angeben. In der Dokumentation des verwendeten VST-Instruments und/oder MIDI-Controllers finden Sie die entsprechende Controller-Nummer.

- **Lautstärke-Dynamik Min/Max:** Hiermit können Sie den minimalen und maximalen Bereich für Dynamikanweisungen anhand von Noten-Anschlagstärke oder MIDI CC festlegen, je nach der verwendeten Sound-Bibliothek.
- **Sekundäre Dynamikanweisung verwenden:** Hiermit können Sie ein zusätzliches Lautstärke-Steuerelement für Sound-Bibliotheken festlegen, die sowohl Noten-Anschlagstärke als auch Control-Changes für die Lautstärkedynamik nutzen.
- **Sekundäre Dynamikanweisung Min/Max:** Hiermit können Sie den minimalen und maximalen Bereich für Dynamikanweisungen anhand von Noten-Anschlagstärke oder MIDI CC festlegen, je nach der verwendeten Sound-Bibliothek.

Abweichungen von Wiedergabe-Optionen



Hiermit können Sie bestimmte Wiedergabe-Optionen nur für die ausgewählte Expression-Map übergehen. Durch Aktivieren einer Wiedergabeoption übergehen Sie sie. Zu den verfügbaren Wiedergabe-Optionen gehören die Standardwerte von Noten mit unterschiedlichen Artikulationen, Noten mit freiem Tremolo und die Auswirkungen von Zählzeitposition und Artikulationen auf Dynamikanweisungen.

Sie können den Abschnitt **Abweichungen von Wiedergabe-Optionen** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.

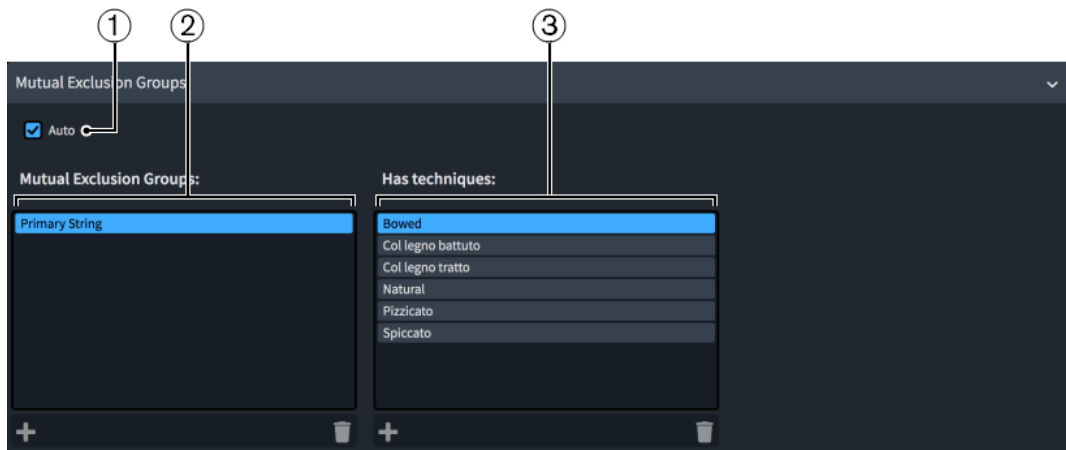
Gegenseitige Ausschlussgruppen

Hier können Sie Wiedergabe-Anweisungen festlegen, die sich gegenseitig ausschließen, also nicht gleichzeitig verwendet werden können. Spieler können zum Beispiel nicht gleichzeitig vibrato und nicht vibrato spielen. Wiedergabe-Anweisungen derselben Ausschlussgruppe zuzuweisen bedeutet, dass immer nur eine Anweisung dieser Gruppe auf einmal verwendet werden kann.

Sie können Dorico Elements erlauben, gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch zu definieren, oder sie selbst manuell definieren.

Gegenseitige Ausschlussgruppen gelten nur für die ausgewählte Expression-Map. So können Sie in jeder Expression-Map verschiedene gegenseitige Ausschlussgruppen einstellen. Das ist zum Beispiel nützlich, wenn eine Ihrer Sound-Bibliotheken eine bestimmte Kombination von Wiedergabe-Anweisungen für ein Instrument unterstützt, eine andere Sound-Bibliothek jedoch nicht.

Sie können den Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.





Der Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** enthält die folgenden Optionen und Spalten:

- 1 **Auto**: Erlaubt Dorico Elements, gegenseitige Ausschlussgruppen manuell zu definieren.

HINWEIS

Wenn Sie **Auto** aktivieren, werden manuell erstellte gegenseitige Ausschlussgruppen permanent gelöscht.



- 2 Spalte **Gegenseitige Ausschlussgruppen**: Hiermit können Sie gegenseitige Ausschlussgruppen manuell hinzufügen und löschen. Die Aktionsleiste am unteren Rand der Spalte enthält die folgenden Optionen:

- **Hinzufügen** : Öffnet einen Dialog, in dem Sie eine neue gegenseitige Ausschlussgruppe erstellen und einen Namen für sie eingeben können.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte gegenseitige Ausschlussgruppe.

HINWEIS

Sie können nur eine gegenseitige Ausschlussgruppe auf einmal auswählen.

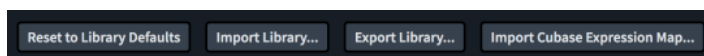
- 3 Spalte **Hat Spielanweisungen**: Hier können Sie festlegen, welche Wiedergabe-Anweisungen in der ausgewählten gegenseitigen Ausschlussgruppe enthalten sind. Die Aktionsleiste am unteren Rand der Spalte enthält die folgenden Optionen:

- **Hinzufügen** : Öffnet den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen**, in dem Sie Wiedergabe-Anweisungen auswählen können, die Sie zur ausgewählten gegenseitigen Ausschlussgruppe hinzufügen möchten.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung aus der gegenseitigen Ausschlussgruppe.

HINWEIS

Sie können nur eine Wiedergabe-Anweisung auf einmal auswählen.

Optionen zur Verwaltung von Expression-Maps/Bibliotheken



Am unteren Rand des Dialogs **Expression-Maps** finden Sie die folgenden Optionen zur Verwaltung von Expression-Maps und Bibliotheken:

Auf Bibliotheksstandards zurücksetzen

Ermöglicht es Ihnen, alle Änderungen, die Sie an den Expression-Maps aus der Standardbibliothek vorgenommen haben, rückgängig zu machen.

Bibliothek importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.doricolib`-Dateien auswählen können, die Sie als Expression-Maps importieren möchten.

Sie können Expression-Maps aus Dorico und Cubase auch importieren, indem Sie sie in den Dialog **Expression-Maps** ziehen.

Bibliothek exportieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie den Speicherort zum Exportieren der aktuell ausgewählten Expression-Maps als `.doricolib`-Datei auswählen können. Danach können Sie die `.doricolib`-Datei in andere Projekte importieren und mit anderen Benutzern teilen.

Cubase-Expression-Map importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.expressionmap`-Dateien von Cubase auswählen können, die Sie als Expression-Maps importieren möchten.

HINWEIS

Importierte Cubase-Expression-Maps erfordern oft ein gewisses Maß an Bearbeitung, um in Dorico Elements einwandfrei zu funktionieren. Die Switch-Daten bleiben jedoch erhalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Switches](#) auf Seite 750

[Arten von Aktionen](#) auf Seite 751

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564

[Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 765

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 752



[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 753

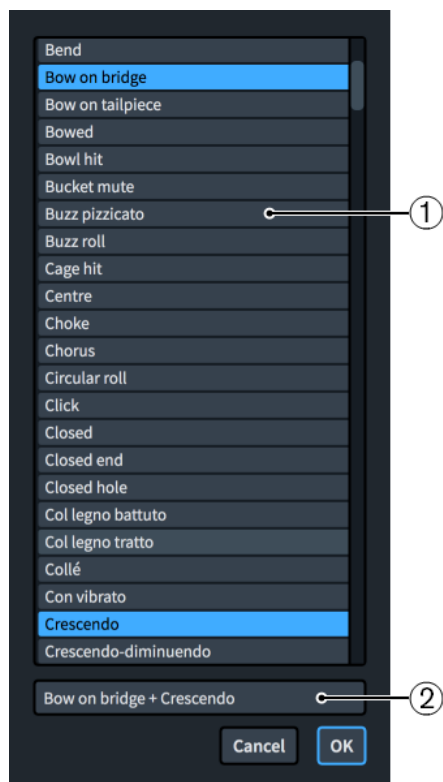
[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 755

Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen (Dialog)

Im Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** können Sie Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen erstellen, die Sie gleichzeitig anwenden möchten. Wiedergabe-Anweisungen werden von Expression-Maps genutzt, um der jeweiligen Spielanweisung in den Noten die richtigen Sounds zuzuordnen.

Sie können den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** auf die folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Dialog **Expression-Maps** in der Aktionsleiste der Switches-Tabelle auf **Spielanweisung hinzufügen** .
- Wählen Sie im Dialog **Expression-Maps** eine vorhandene Wiedergabe-Anweisung in der Switches-Tabelle aus und klicken Sie in der Aktionsleiste des **Spielanweisungen**-Abschnitts auf **Spielanweisung bearbeiten** . Sie können auch auf die Wiedergabe-Anweisung doppelklicken.



1 Liste der Spielanweisungen

Hier können Sie Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die Sie in einen neuen Switch aufnehmen möchten, oder die Wiedergabe-Anweisungen in einem vorhandenen Switch ändern.

Sie können mehrere Wiedergabe-Anweisungen zum Kombinieren auswählen, indem Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf die gewünschten Anweisungen klicken.

2 Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Wiedergabe-Anweisung an. Wenn Sie mehrere Wiedergabe-Anweisungen auswählen, werden ihre Namen automatisch durch ein Plus-Symbol getrennt.

HINWEIS

Sie können Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen im Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** nicht umbenennen. Sie können die Switches, die sie enthalten, im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** des Dialogs **Expression-Maps** umbenennen. Sie können einzelne Wiedergabe-Anweisungen im Dialog **Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten** umbenennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 738

[Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 765

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 753

Arten von Switches

Switches werden in Expression-Maps eingesetzt, um die erforderlichen Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen. Dorico Elements unterstützt mehrere Arten von Switches.

Basis

Eine grundlegende Veränderung der Spielanweisung oder Artikulation, etwa ein Wechsel von *arco* zu *pizzicato* oder ungedämpft zu gedämpft. Basis-Switches schließen sich gegenseitig aus, d. h. ein neuer Basis-Switch ersetzt den vorigen.

Zusätzlich

Ein Switch, der zusätzlich zu dem vorhandenen Basis-Switch gilt. Einige Sound-Bibliotheken ermöglichen Ihnen zum Beispiel die Verwendung desselben Legato-Switches neben unterschiedlichen Basis-Switches. Zusätzliche Switches führen nicht dazu, dass Basis-Switches entfernt oder geändert werden. Zusätzliche Switches können nur einfache Keyswitch-Noten und Controller-Werte auslösen.

Init

Ein Switch, der beim Starten der Wiedergabe Anweisungen sendet, um zum Beispiel sicherzustellen, dass ein MIDI-Controller immer mit einem bestimmten Wert beginnt. Standardmäßig enthält jede Expression-Map einen leeren Init-Switch. Init-Switches können nur einfache Keyswitch-Noten und Controller-Werte auslösen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 738

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 753

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 755

Arten von Aktionen

Aktionen werden in Expression-Maps eingesetzt, um festzulegen, wie einzelne Switches gesteuert werden, um die erforderlichen Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen. Dorico Elements unterstützt mehrere Arten von Aktionen, da unterschiedliche Sound-Bibliotheken auch unterschiedliche Aktionen erfordern.

Control-Change-Aktionen

Control-Change-Aktionen nutzen MIDI-CC-Events, um Klänge zu modulieren. Sie sind besonders nützlich, wenn Sie Sound-Bibliotheken verwenden, deren Klänge schrittweise moduliert werden können. Ein Beispiel dafür wäre die Verstärkung/ Verminderung der Intensität des Saiten-Vibratos.

Program-Change-Aktionen

Program-Change-Aktionen nutzen MIDI-PC-Events, um auf andere Klänge umzuschalten. Sie sind besonders nützlich, wenn Sie Sound-Bibliotheken wie General MIDI verwenden, die separate Programme für jede Wiedergabe-Anweisung oder Kombinationen von Instrumentenklängen und Effekt-Presets nutzen.

Keyswitch-Aktionen

Keyswitch-Aktionen nutzen MIDI-Noten-Events, um auf andere Klänge umzuschalten. Sie sind besonders nützlich, wenn Sie MIDI-Daten live aufnehmen, da Sie die jeweiligen Noten auf einem MIDI-Keyboard drücken können, um Keyswitch-Aktionen auszulösen und gleichzeitig die Noten zu spielen, die Sie aufnehmen möchten. Normalerweise werden Keyswitch-Aktionen Noten in der untersten Oktave des MIDI-Keyboards zugeordnet, da diese nur selten für die Noteneingabe verwendet werden.

Absolute Kanaländerungs-Aktionen

Absolute Kanaländerungs-Aktionen schalten auf einen bestimmten, anhand seiner Nummer festgelegten Kanal um. Sie sind besonders nützlich für Sound-Bibliotheken, die separate PlugIn-Instanzen für jedes einzelne Instrument haben. Zum Beispiel könnten Sie eine absolute Kanaländerungs-Aktion nutzen, um in der PlugIn-Instanz

für Ihre Bratschensektion von »natürlich« auf Kanal **1** zu »Pizzicato« auf Kanal **2** umzuschalten.

Relative Kanaländerungs-Aktionen

Relative Kanaländerungs-Aktionen schalten auf einen Kanal um, der relativ zum Anfangskanal nummeriert ist. Sie sind besonders nützlich für Sound-Bibliotheken, die mehrere Instrumente mit separaten Wiedergabe-Anweisungs-Kanälen in derselben PlugIn-Instanz haben, da diese gemäß ihrer relativen Kanalnummer statt einer absoluten Nummer zwischen Wiedergabe-Anweisungen umschalten. Wenn Sie zum Beispiel vier Trompeten-Instrumente in derselben PlugIn-Instanz geladen haben, von denen jedes drei Kanäle für unterschiedliche Wiedergabe-Anweisungen hat, und dieselben Switches für alle vier Trompeten nutzen möchten, könnten Sie eine relative Kanaländerungs-Aktion nutzen, um vom ursprünglichen Kanal (»natürlich«) zum Kanal für »gedämpft« zu wechseln, der relativ gesehen als Kanal **+1** bezeichnet werden kann.

Relative Kanalnummern beziehen sich auf die ursprüngliche Kanalnummer des Endpunkts für das jeweilige Instrument. Eine relative Kanaländerung von **0** schaltet wieder zum ursprünglichen Kanal zurück.




TIPP

Im Dialog **Expression-Maps** können Sie einzelnen Switches Aktionen hinzufügen.

Neue Expression-Maps erstellen

Sie können Expression-Maps von Grund auf neu erstellen oder bestehende Expression-Maps duplizieren und die Einstellungen bearbeiten. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Sound-Bibliotheken oder MIDI-Geräte anderer Anbieter verwenden, die keine Expression-Maps bieten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
2. Erstellen Sie auf eine der folgenden Arten eine neue Expression-Map:
 - Um eine leere Expression-Map zu erstellen, klicken Sie in der Aktionsleiste der Expression-Maps-Liste auf **Expression-Map hinzufügen** .
 - Um eine Kopie einer vorhandenen Expression-Map zu erstellen, wählen Sie sie in der Liste der Expression-Maps aus und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Expression-Map duplizieren** .
3. Klicken Sie im Abschnitt **Expression-Map-Daten** auf **Info sperren** , um die Felder zu entsperren.
4. Geben Sie in die relevanten Felder im Abschnitt **Expression-Map-Daten** Informationen zu Ihrer Expression-Map ein.
5. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Mehrere Noten mit derselben Tonhöhe erlauben**.
6. Optional: Fügen Sie im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** neue Switches hinzu, die Sie brauchen, um Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen.
7. Wählen Sie in der Switches-Tabelle einen Switch aus, dessen Aktionen, Bedingungen und/oder Steuerelemente Sie bearbeiten möchten.
8. Ändern Sie die Einstellungen für den ausgewählten Switch nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel Aktionen für alle Arten von Switches hinzufügen oder, nur für Basis-Switches, auswählen, ob die Lautstärke eines ausgewählten Basis-Switches durch seine **Noten-Anschlagstärke** oder ein **Control-Change** gesteuert wird.

9. Optional: Wiederholen Sie Schritte 7 und 8 für alle Switches, deren Einstellungen Sie ändern möchten.
 10. Aktivieren Sie im Abschnitt **Abweichungen von Wiedergabe-Optionen** jede Wiedergabeoption, von der Sie in der Expression-Map abweichen möchten, und ändern Sie die Werte.
 11. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** die **Auto-Option**.
 12. Optional: Wenn Sie **Auto** deaktiviert haben, fügen Sie gegenseitige Ausschlussgruppen manuell hinzu oder bearbeiten Sie vorhandene.
 13. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 738

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564

[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 749





[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 755

Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten

Sie können in einzelnen Expression-Maps neue Switches erstellen, die Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen aus Wiedergabe-Anweisungen auslösen, und vorhandene Switches bearbeiten. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel einen zusätzlichen Switch zu einem vorhandenen Basis-Switch hinzufügen oder einen neuen Basis-Switch mit Notenlängen-Bedingungen erstellen.





Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen eignen sich zum Beispiel für Expression-Maps, die unterschiedliche Sätze von Keyswitches für **Staccato + Akzent** im Vergleich zu den einzelnen Anweisungen **Staccato** und **Akzent** erfordern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste der Expression-Maps die Expression-Map aus, zu der Sie Switches hinzufügen möchten oder deren vorhandene Switches Sie bearbeiten möchten.
3. Optional: Fügen Sie in der Switches-Tabelle im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches** auf eine der folgenden Arten einen neuen Switch hinzu, um eine Wiedergabe-Anweisung oder eine Kombination aus Wiedergabe-Anweisungen auszulösen, oder bearbeiten Sie einen vorhandenen Switch:
 - Um einen neuen Basis-Switch hinzuzufügen, klicken Sie auf **Basis-Switch hinzufügen** .
 - Um einen neuen zusätzlichen Switch hinzuzufügen, klicken Sie auf **Zusätzlichen Spielanweisungs-Switch hinzufügen** .
 - Um eine Kopie eines vorhandenen Switches zu erstellen, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf **Spielanweisung duplizieren** .
 - Um die von einem vorhandenen Switch ausgelösten Spielanweisungen zu ändern, wählen Sie ihn aus und klicken Sie auf **Spielanweisung bearbeiten** .
4. Optional: Wenn Sie einen neuen Basis- oder zusätzlichen Switch hinzugefügt oder einen vorhandenen Switch bearbeitet haben, wählen Sie im Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** die Wiedergabe-Anweisungen aus, die der Switch auslösen soll.



TIPP

Sie können eine einzelne Wiedergabe-Anweisung auswählen oder mehrere Wiedergabe-Anweisungen kombinieren. Um mehrere Wiedergabe-Anweisungen auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf jede von ihnen.

5. Optional: Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung hinzuzufügen und den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu schließen.
6. Wählen Sie in der Switches-Tabelle den Switch aus, dessen Aktionen, Bedingungen und/oder Steuerelemente Sie bearbeiten möchten.
7. Wählen Sie im **Aktionen**-Unterabschnitt den Event-Typ aus einer der folgenden Optionen aus:
 - **On-Events**
 - **Off-Events**
8. Fügen Sie in der **Aktionen**-Tabelle auf eine der folgenden Arten eine Aktion des ausgewählten Event-Typs für den aktuell ausgewählten Switch hinzu:
 - Klicken Sie auf **Control-Change-Aktion hinzufügen** .
 - Klicken Sie auf **Program-Change-Aktion hinzufügen** .
 - Klicken Sie auf **Keyswitch-Notenaktion hinzufügen** .
 - Klicken Sie auf **Absolute Kanaländerungsaktion hinzufügen**.
 - Klicken Sie auf **Relative Kanaländerungsaktion hinzufügen**.
 - Wählen Sie eine vorhandene Aktion aus und klicken Sie auf **Aktion duplizieren** .
9. Doppelklicken Sie auf jede Zelle, deren Wert Sie ändern möchten, und ändern Sie die Werte.
10. Wählen Sie eine der folgenden Tonhöhen für **Mittleres C (Note 60)** aus:
 - **C3**
 - **C4**
 - **C5**

HINWEIS

Schritte 11 bis 15 gelten nur für Basis-Switches. Für Init- und zusätzliche Switches können Sie mit Schritt 16 fortfahren.

11. Optional: Wiederholen Sie Schritte 6 bis 10 für jede Aktion, die Sie für den aktuell ausgewählten Switch benötigen.
12. Fügen Sie in der **Bedingungen**-Tabelle auf eine der folgenden Arten eine Bedingung für den aktuell ausgewählten Basis-Switch hinzu:
 - Um eine neue Bedingung zu erstellen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spielanweisung hinzufügen** .
 - Um eine Kopie einer vorhandenen Bedingung zu erstellen, wählen Sie sie aus und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spielanweisung duplizieren** .
13. Doppelklicken Sie auf jede Zelle, deren Wert Sie ändern möchten, und wählen Sie die gewünschte Option aus dem Menü aus.
14. Optional: Wiederholen Sie Schritte 12 und 13 für jede Bedingung, die Sie zum ausgewählten Basis-Switch hinzufügen möchten.
15. Wählen Sie eine der folgenden Bedingungs-Optionen:

- Um den Switch zu verwenden, wenn mindestens eine Bedingung erfüllt ist, wählen Sie **Beliebige davon**.
 - Um den Switch zu verwenden, wenn alle Bedingungen erfüllt sind, wählen Sie **Alle davon**.
16. Ändern Sie nach Bedarf beliebige weitere Einstellungen im Abschnitt **Basis- und zusätzliche Switches**.
Hier können Sie zum Beispiel auswählen, ob die Lautstärke des ausgewählten Basis-Switches von seiner **Noten-Anschlagstärke** oder einem **Control-Change** beeinflusst wird.
17. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Expression-Maps** zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764




[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 738

[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 749

Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten

Standardmäßig definiert Dorico Elements gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch. Sie können in einzelnen Expression-Maps jedoch auch manuell neue Ausschlussgruppen erstellen und vorhandene bearbeiten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste der Expression-Maps die Expression-Map aus, zu der Sie gegenseitige Ausschlussgruppen hinzufügen möchten bzw. deren vorhandene gegenseitige Ausschlussgruppen Sie bearbeiten möchten.
3. Optional: Wenn im Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** die **Auto**-Option aktiviert ist, deaktivieren Sie sie.
4. Optional: Wenn Sie eine neue gegenseitige Ausschlussgruppe hinzufügen möchten, klicken Sie in der Aktionsleiste der Spalte **Gegenseitige Ausschlussgruppen** auf **Hinzufügen** .
5. Geben Sie im folgenden Dialog einen Namen für die neue gegenseitige Ausschlussgruppe ein.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die Gruppe hinzuzufügen und den Dialog zu schließen.
7. Wählen Sie in der Spalte **Gegenseitige Ausschlussgruppen** die gegenseitigen Ausschlussgruppen aus, deren Wiedergabe-Anweisungen Sie ändern möchten.
8. Ändern Sie die Wiedergabe-Anweisungen in der ausgewählten gegenseitigen Ausschlussgruppe auf eine der folgenden Arten:
 - Um neue Wiedergabe-Anweisungen zu der gegenseitigen Ausschlussgruppe hinzuzufügen, klicken Sie in der Spalte **Hat Spielanweisungen** auf **Hinzufügen** , um den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu öffnen, wählen Sie die Wiedergabe-Anweisungen aus, die Sie hinzufügen möchten, und klicken Sie dann auf **OK**.
 - Um Wiedergabe-Anweisungen aus der gegenseitigen Ausschlussgruppe zu entfernen, wählen Sie sie in der Spalte **Hat Spielanweisungen** aus und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Löschen** .

9. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog **Expression-Maps** zu schließen.
-

Expression-Maps importieren

Sie können Expression-Maps in Projekte importieren, darunter aus Cubase exportierte `.expressionmap`-Dateien. Aus Dorico exportierte Expression-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
 2. Klicken Sie auf **Bibliothek importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 3. Suchen und wählen Sie die Expression-Map-Datei aus, die Sie importieren möchten.
 4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Expression-Map wird in Ihr Projekt importiert. Sie erscheint in der Liste der Expression-Maps.

HINWEIS

- Sie können Expression-Maps aus Dorico und Cubase auch importieren, indem Sie sie in den Dialog **Expression-Maps** ziehen.
 - Obwohl Dorico Elements mit Expression-Maps anders umgeht als Cubase, importiert Dorico Elements viele Switches von aus Cubase importierten Expression-Maps einwandfrei, darunter *Pizzicato*, Obertöne und Flatterzunge.
-

Expression-Maps exportieren

Sie können Expression-Maps exportieren, um sie in anderen Projekten zu verwenden. Expression-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Expression-Maps**, um den Dialog **Expression-Maps** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der Liste der Expression-Maps die Expression-Maps aus, die Sie exportieren möchten.
 3. Klicken Sie auf **Bibliothek exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.
 5. Klicken Sie auf **Speichern**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Expression-Maps werden als `.doricolib`-Datei exportiert und am ausgewählten Speicherort abgelegt.

Percussion-Maps

Ungestimmte Perkussionsinstrumente werden anhand von Patches wiedergegeben, die ungestimmte Sounds verschiedenen MIDI-Noten zuordnen. Die Tonhöhen, die benötigt werden, um verschiedene ungestimmte Sounds zu erzeugen, variieren je nach Gerät, Sound-Bibliothek, Hersteller und so weiter. Sie haben keinen Bezug zu der Position von Perkussionsinstrumenten in fünfzeiligen Notensystemen.

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 nutzt Percussion-Maps, um die schriftliche Darstellung von Noten und Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente mit den Samples zu verbinden, die zum Abspielen der entsprechenden Sounds erforderlich sind.

HINWEIS

Eine Percussion-Map beschreibt, welche ungestimmten Perkussionsinstrumente mitsamt Wiedergabe-Anweisungen in einem bestimmten Patch vorhanden sind und wie sie wiedergegeben werden. Es wird zum Beispiel beschrieben, welche MIDI-Note gespielt werden muss 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1379

[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1401

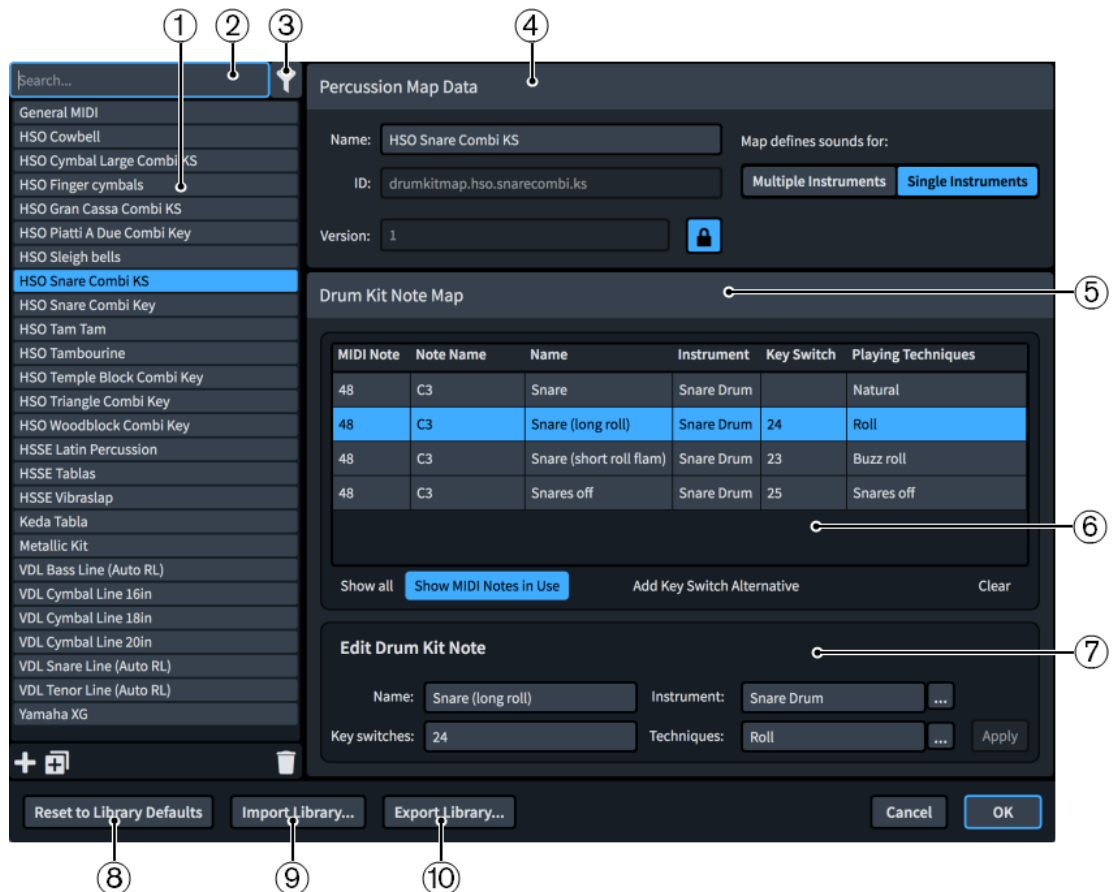
[Percussion-Maps importieren](#) auf Seite 762

[Percussion-Maps exportieren](#) auf Seite 762

Percussion-Maps (Dialog)

Im Dialog **Percussion-Maps** können Sie benutzerdefinierte Percussion-Maps für Sound-Bibliotheken oder MIDI-Geräte von Drittanbietern definieren, um eine einwandfreie Wiedergabe zu gewährleisten.

- Sie können den Dialog **Percussion-Maps** öffnen, indem Sie **Bibliothek > Percussion-Maps** wählen.






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** : Fügt eine neue Percussion-Map hinzu, die keine Einstellungen enthält.
- **Percussion-Map duplizieren** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Percussion-Map, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
- **Percussion-Map löschen** : Löscht die ausgewählten Percussion-Maps.

HINWEIS

Sie können nur benutzerdefinierte Percussion-Maps löschen. Sie können keine Standard-Percussion-Maps löschen.

2 Suchen-Feld

Ermöglicht es Ihnen, Percussion-Maps entsprechend Ihrer Eingabe zu filtern.

3 Nur Percussion-Maps anzeigen, die in diesem Projekt genutzt werden

Hiermit können Sie die Liste der Percussion-Maps filtern, so dass sie nur Percussion-Maps enthält, die im aktuellen Projekt verwendet werden.

4 Abschnitt Percussion-Map-Daten

Hier können Sie die folgenden Informationen für die ausgewählte Percussion-Map angeben:

- **Name:** Hier können Sie den Namen für die Percussion-Map angeben, der im **Endpunkteinrichtung**-Dialog angezeigt wird.
- **ID:** Hier können Sie der Percussion-Map eine eindeutige Kennung zuweisen. Im 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**.
- **Version:** Hier können Sie die Version der Percussion-Map angeben, damit Sie die neueste finden können.
- **Map definiert Klänge für:** Hiermit können Sie je nach Anforderungen der aktuellen Percussion-Map eine der folgenden Optionen auswählen:
 - **Mehrere Instrumente:** Wählen Sie diese Option, wenn der Patch, für den Sie eine Map erstellen, viele verschiedene Perkussionsinstrumente enthält, wie zum Beispiel die General-MIDI-Drum-Map.
 - **Einzelne Instrumente:** Wählen Sie diese Option, wenn der Patch, für den Sie eine Map erstellen, nur ein einziges Perkussionsinstrument und eventuell verschiedene Wiedergabe-Anweisungen für dieses Instrument enthält. Beispiele dafür wären ein Snaredrum-Patch in Virtual Drumline oder einer anderen spezialisierten Sound-Bibliothek.
Dies kann auch nützlich sein, wenn Ihr VST-Instrument mehrere Patches mit denselben zugewiesenen Wiedergabe-Anweisungen hat. So gibt es in HALion Symphonic Orchestra beispielsweise Patches sowohl für große als auch für kleine Becken, die natürliche Schlag- und Wirbelklänge enthalten. Wenn Sie eine Map für einzelne Perkussionsinstrumente erstellen, können Sie dieselbe Soundzuordnung für mehrere Patches verwenden.

HINWEIS

- **ID** und **Version** werden durch den Schalter **Info sperren** gesperrt. Sie müssen auf diesen Schalter klicken, um die Daten in diesen Feldern zu ändern.
- Im **Endpunkteinrichtung**-Dialog können Sie einstellen, welche Percussion-Map Dorico Elements für jeden Kanal Ihres VST-Instruments oder MIDI-Ausgabegeräts verwendet.

5 Schlagzeugnoten-Map-Abschnitt

Enthält Unterabschnitte, in denen Sie die Schlagzeugnoten in der ausgewählten Percussion-Map anzeigen, bearbeiten und steuern können.

6 Schlagzeugnoten-Map-Tabelle

Standardmäßig zeigt die Tabelle die von der ausgewählten Percussion-Map genutzten Schlagzeugnoten in numerischer Reihenfolge an. Außerdem enthält die Tabelle die folgenden Spalten, in denen die entsprechenden verfügbaren Daten zur ausgewählten Schlagzeugnote angezeigt werden:

- **MIDI-Note:** Zeigt die MIDI-Notennummer an, zum Beispiel »48«.
- **Notenname:** Zeigt die Tonhöhe und Oktave der Note an, zum Beispiel »C3«.
- **Name:** Zeigt den Namen der Spielanweisung an, zum Beispiel Snare »(langer Wirbel)«.
- **Instrument:** Zeigt das ungestimmte Perkussionsinstrument an, zum Beispiel »Kleine Trommel«.
- **Keyswitch:** Zeigt die Nummer des Keyswitches an, der die Note auslöst, zum Beispiel »24«.
- **Wiedergabe-Anweisungen:** Zeigt die Wiedergabe-Anweisungen an, die von der Note ausgelöst werden, zum Beispiel »Roll«.

Am unteren Rand der Tabelle gibt es die folgenden Optionen:

- **Alle anzeigen:** Listet alle MIDI-Noten von 0 bis 127 auf.
- **Verwendete MIDI-Noten anzeigen:** Zeigt nur die MIDI-Noten an, die von der ausgewählten Percussion-Map genutzt werden.
- **Keyswitch-Alternative hinzufügen:** Dupliziert die ausgewählte Schlagzeugnote.
- **Löschen:** Löscht die ausgewählte Schlagzeugnote.

Sie können die Daten für die ausgewählte Schlagzeugnote im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** ändern.

7 Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten**

Hier können Sie in den folgenden Feldern Daten für die in der Tabelle **Schlagzeugnoten-Map** ausgewählte Schlagzeugnote angeben:

- **Name:** Der angezeigte Name für die spezifische Kombination von Instrument und Wiedergabe-Anweisung. Sie können den Namen eingeben, der in der Dokumentation des Herstellers für Ihr VST-Instrument oder MIDI-Ausgabegerät verwendet wird.
- **Instrument:** Hier können Sie aus einer Liste aller ungestimmten Perkussionsinstrumente, die man in Dorico Elements erstellen kann, ein Instrument für die Schlagzeugnote auswählen, die im Abschnitt **Schlagzeugnoten-Map** ausgewählt ist.
- **Keyswitches:** Hier können Sie die MIDI-Notennummer der Taste festlegen, die Sie als Keyswitch verwenden möchten, falls dieser Sound das Spielen einer anderen MIDI-Note erfordert, um die spezifische Kombination aus Instrument und Wiedergabe-Anweisungen zu triggern.

HINWEIS

Keyswitches sind nicht zwingend erforderlich.

- **Spielanweisungen:** Hier können Sie Wiedergabe-Anweisungen aus einer Liste der verfügbaren Wiedergabe-Anweisungen auswählen, die auf das im **Instrument**-Feld ausgewählte Instrument angewandt werden sollen.

8 Auf Bibliotheksstandards zurücksetzen

Ermöglicht es Ihnen, alle Änderungen, die Sie an den Percussion-Maps aus der Standardbibliothek vorgenommen haben, rückgängig zu machen.

9 Bibliothek importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.doricolib`-Dateien auswählen können, die Sie als Percussion-Maps importieren möchten.

10 Bibliothek exportieren






Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie den Speicherort zum Exportieren der aktuell ausgewählten Percussion-Maps als `.doricolib`-Datei auswählen können. Danach können Sie die `.doricolib`-Datei in andere Projekte importieren und mit anderen Benutzern teilen.

Neue Percussion-Maps erstellen

Sie können Percussion-Maps von Grund auf neu erstellen oder bestehende Percussion-Maps duplizieren und die Einstellungen bearbeiten. Dies ist zum Beispiel nützlich, um eine einwandfreie Wiedergabe zu erzielen, wenn Sie Sound-Bibliotheken oder MIDI-Geräte anderer Anbieter verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Percussion-Maps**, um den Dialog **Percussion-Maps** zu öffnen.

2. Erstellen Sie auf eine der folgenden Arten eine neue Percussion-Map:
 - Um eine leere Percussion-Map zu erstellen, klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Percussion-Map hinzufügen** .
 - Um eine Kopie einer vorhandenen Percussion-Map zu erstellen, wählen Sie sie in der Liste der Percussion-Maps aus und klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Percussion-Map duplizieren** .
 3. Klicken Sie im Abschnitt **Percussion-Map-Daten** auf **Info sperren** , um die Felder zu entsperren.
 4. Geben Sie den gewünschten Anzeigenamen für die Percussion-Map in das **Name**-Feld ein. Dieser Name wird im **Endpunkteinrichtung**-Dialog angezeigt.
 5. Geben Sie eine beliebige eindeutige Kennung in das **ID**-Feld ein.
Es kann sinnvoll sein, das Instrument und die Sound-Bibliothek, für die Sie die Map erstellt haben, sowie Ihren Namen in der Kennung einer Percussion-Map anzugeben, zum Beispiel **xmap.user.paulsmith.hso.cowbell**.
 6. Wählen Sie je nach Beschaffenheit der aktuellen Percussion-Map eine der Optionen für **Map definiert Klänge für** aus:
 - **Mehrere Instrumente**
 - **Einzelne Instrumente**
 7. Klicken Sie im Abschnitt **Schlagzeugnoten-Map** auf **Alle anzeigen**, um nicht zugeordnete Noten anzuzeigen.
 8. Wählen Sie die Zeile aus, die der MIDI-Note entspricht, für die Sie eine neue Zuordnung erstellen möchten.
 9. Klicken Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** auf  neben dem **Instrument**-Feld, um einen Dialog mit einer Liste von Perkussionsinstrumenten zu öffnen.
 10. Wählen Sie das Instrument aus, das dem Klang entspricht, der von der ausgewählten MIDI-Note erzeugt wird.
 11. Klicken Sie auf **OK**.
 12. Klicken Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** auf  neben dem **Spielanweisungen**-Feld, um den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu öffnen.
 13. Wählen Sie die geeigneten Wiedergabe-Anweisungen für den Klang aus, der von der ausgewählten MIDI-Note erzeugt wird.
Klicken Sie zum Beispiel mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf **Buzz Roll** und **Rim**.
 14. Klicken Sie auf **OK**.
 15. Geben Sie im Unterabschnitt **Schlagzeugnote bearbeiten** im **Name**-Feld den Anzeigenamen an, den Sie dieser Kombination aus Instrument und Spielanweisung geben möchten.
 16. Optional: Wenn der Keyswitch für diesen Klang eine MIDI-Notennummer erfordert, geben Sie sie im **Keyswitches**-Feld an.
 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

Die neue Percussion-Map wird erstellt.

WEITERE SCHRITTE

- Sie müssen 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 757

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 570

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 564

Percussion-Maps importieren

Sie können Percussion-Maps in Projekte importieren. Percussion-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Percussion-Maps**, um den Dialog **Percussion-Maps** zu öffnen.
2. Klicken Sie auf **Bibliothek importieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
3. Wählen Sie 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. Percussion-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bibliothek > Percussion-Maps**, um den Dialog **Percussion-Maps** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der Liste der Percussion-Maps die Percussion-Maps aus, die Sie exportieren möchten.
3. Klicken Sie auf **Bibliothek exportieren**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.
5. Klicken Sie auf **Speichern**.





ERGEBNIS

Die ausgewählten Percussion-Maps werden als `.doricolib`-Datei exportiert und am ausgewählten Speicherort abgelegt.

Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen

Für Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, können Sie ein spezifisches Wiedergabeverhalten für bestimmte Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos einstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  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 das Instrumenten-Menü  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie im Hauptbearbeitungsbereich das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie 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** , um den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu öffnen.
5. Wählen Sie die gewünschten Wiedergabe-Anweisungen aus.

TIPP

Sie können eine einzelne Wiedergabe-Anweisung auswählen oder mehrere Wiedergabe-Anweisungen kombinieren. Um mehrere Wiedergabe-Anweisungen auszuwählen, klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf jede von ihnen.

6. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung hinzuzufügen und den Dialog **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** zu schließen.
 7. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Ersetzen**: Hiermit können Sie diese Spielanweisung anstelle der für diese Kombination aus Notenkopf und Notenzeilenposition voreingestellten Spielanweisung verwenden.
 - **Hinzufügen**: Hiermit können Sie diese Spielanweisung zusätzlich zu der für diese Kombination aus Notenkopf und Notenzeilenposition voreingestellten Spielanweisung einfügen.
 8. Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen die gewünschten Artikulationen und einen Tremolo-Strich aus.
 9. 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 1388

[Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen](#) auf Seite 1391
[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 749

Wiedergabe-Anweisungen

Wiedergabe-Anweisungen verbinden die Notationselemente, die Sie in Ihre Noten einfügen, mit entsprechenden Spieltechniken/Artikulationen in Sound-Bibliotheken, um bei der Wiedergabe die richtigen Klänge zu erzeugen. Sie werden von Expression- und Percussion-Maps genutzt, um die entsprechenden Befehle wie Keyswitches oder Control-Changes auszulösen.

Wenn Sie Notationselemente wie Wiedergabe-Anweisungen, Tremolos, Jazz-Artikulationen oder Artikulationen eingeben, suchen die jeweiligen Expression-Maps nach den geeigneten Wiedergabe-Anweisungen. Wenn Sie zum Beispiel *pizz.*-Spielanweisungen eingeben, nutzen Expression-Maps die Wiedergabe-Anweisung **Pizzicato**, um bei der Wiedergabe auf den *Pizzicato*-Sound umzuschalten. Wenn die Expression-Map den Klang nicht finden kann, wird entweder die vorige Wiedergabe-Anweisung oder aber die natürliche Wiedergabe-Anweisung angewandt.

Benutzerdefinierte Spielanweisungen, die Wiedergabe-Anweisungen nutzen, 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 Switch, der die Spielanweisung auslöst, gesteuert wird.

Sie können Wiedergabe-Anweisungen im Dialog **Expression-Maps** nach Bedarf für verschiedene Sound-Bibliotheken zuordnen. Dazu zählt unter anderem die Möglichkeit, neue Kombinationen von vorhandenen Wiedergabe-Anweisungen wie **Legato** und **Tremolo** zu erstellen, so dass sie gleichzeitig verwendet werden können.

In der Wiedergabe-Anweisungen-Spur der entsprechenden Instrumentenspur können Sie erkennen, welche Wiedergabe-Anweisungen an einer bestimmten rhythmischen Position verwendet werden.

TIPP

- Wenn Sie eine Spielanweisung eingegeben haben, aber keine Veränderung des Klangs hören können, verwenden Sie möglicherweise eine Kombination von Wiedergabe-Anweisungen, 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 entsprechenden Wiedergabe-Anweisungen nicht gemeinsam verarbeiten, wenn sie keinen Eintrag für die spezifische Kombination dieser beiden Anweisungen hat.

Um Konflikte zwischen Wiedergabe-Anweisungen zu vermeiden, können Sie Wiedergabe-Anweisungen, die nicht gleichzeitig verwendet werden können, in den entsprechenden Expression-Maps zur selben gegenseitigen Ausschlussgruppe hinzufügen. Alternativ können Sie eine Kombination dieser Wiedergabe-Anweisungen erstellen, um sie gleichzeitig zu verwenden.

- Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Spielanweisungen, Tremolos, Jazz-Artikulationen oder Artikulationen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps](#) auf Seite 737

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 738

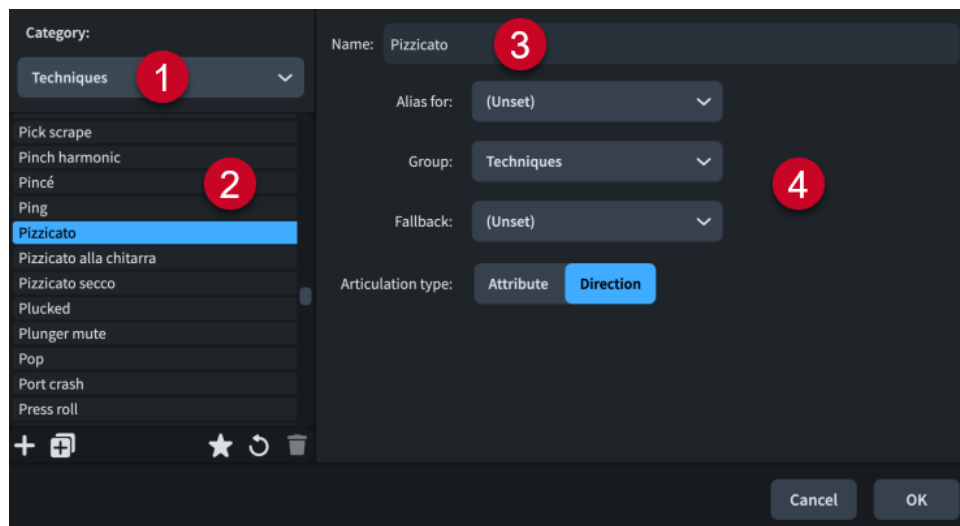
[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 749

- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543
- [Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 752
- [Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 755
- [Spielanweisungen-Editor](#) auf Seite 691
- [Spielanweisungen](#) auf Seite 1138
- [Tremolos](#) auf Seite 1359
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1103
- [Artikulationen](#) auf Seite 781

Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten** können Sie neue Wiedergabe-Anweisungen definieren und vorhandene bearbeiten. Wiedergabe-Anweisungen werden von Expression-Maps genutzt, um den jeweiligen Notationselementen wie Spielanweisungen, Tremolos, Jazz-Artikulationen und Artikulationen in den Noten die richtigen Sounds zuzuordnen.

- Sie können den Dialog **Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten** öffnen, indem Sie **Bibliothek > Wiedergabe-Anweisungen** wählen.



Der Dialog **Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:





1 Kategorie-Menü



Ermöglicht das Filtern der Liste der Wiedergabe-Spielanweisungen, indem Sie eine Kategorie aus dem Menü auswählen, z. B. **Spielanweisungen** oder **Dynamik**.

2 Liste der Wiedergabe-Anweisungen

Enthält alle Wiedergabe-Anweisungen im Projekt, die in die aktuell ausgewählte Kategorie fallen.

Die Aktionsleiste am unteren Rand der Liste enthält die folgenden Optionen:

- Neu** : Fügt eine neue leere Wiedergabe-Anweisung hinzu.
- Neu aus Auswahl** : Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Wiedergabe-Anweisung, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.
- Als Standard speichern** : Speichert die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung in Ihrer Nutzerbibliothek, so dass Sie sie in mehreren Projekten verwenden können. Wird für als Standard gespeicherte Wiedergabe-Anweisungen mit einem  angezeigt.

- **Auf Werkseinstellung zurücksetzen** : Entfernt all Ihre Änderungen an der ausgewählten Wiedergabe-Anweisung und setzt sie so auf ihre gespeicherten Einstellungen zurück.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung.

HINWEIS

Sie können Spielanweisungen nicht löschen, wenn diese vordefiniert sind oder derzeit in Ihrem Projekt verwendet werden.

3 Name

Hier können Sie den Namen der Wiedergabe-Anweisung bearbeiten oder eingeben. Dies ist der Name, der in den Listen der Dialoge **Spielanweisungen bearbeiten**, **Expression-Maps**, **Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen** und **Percussion-Maps** angezeigt wird.

4 Wiedergabe-Optionen

- **Alias für:** Hiermit können Sie eine andere Wiedergabe-Anweisung auswählen, deren Sound-Zuordnung Sie auch auf die ausgewählte Wiedergabe-Anweisung anwenden möchten.
- **Gruppe:** Legt die Gruppe fest, in der diese Wiedergabe-Anweisung erscheint.
- **Alternative:** Ermöglicht Ihnen, eine andere Wiedergabe-Anweisung anzugeben, die verwendet werden kann, wenn die ausgewählte nicht zur Verfügung steht.
- **Artikulationsart:** Legt die Dauer fest, für die die Wiedergabe-Anweisung gilt. **Attribut** gilt nur für die Note an der rhythmischen Position, an der sich die Spielanweisung befindet, wie z. B. eine Stakkato-Artikulation, während **Richtung** für alle folgenden Noten gilt, bis sie durch eine andere Spielanweisung, wie z. B. *Pizzicato*, ersetzt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 738

[Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 749

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 755

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 Standardeinstellungen – 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 in den **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.

Ausführlichere Standardoptionen, zum Beispiel für die Art und Weise der Verbalkung von Noten in unterschiedlichen Metren oder für die Abstände zwischen verschiedenen Objekten, finden Sie in Dorico Pro.

Grundlegende Eingabemethoden für Notationselemente finden Sie im Kapitel zum Schreiben-Modus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 199

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 278

Vorzeichen

Vorzeichen werden neben Noten angezeigt, um ihre Tonhöhe anzugeben – sowohl beim Notieren in einer Notenzeile als auch beim Ausschreiben in Textform. Bei Musik, die die westliche Tonalität nutzt, geben sie für gewöhnlich an, dass die Tonhöhe einer Note geändert wurde, so dass sie nicht mehr der geltenden Tonart entspricht.

In Dorico Elements hat jede Note ihre eigene feste Tonhöhe, die von der geltenden Tonart unabhängig ist. Vorzeichen werden nach Bedarf automatisch ausgeblendet und angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel F#s eingeben und diesen Noten daraufhin eine D-Dur-Tonart voranstellen, werden sie nicht in F#s umgewandelt, sondern bleiben F#s und werden mit Auflösungszeichen angezeigt. Wenn Sie jedoch die D-Dur-Tonart zuerst eingeben, werden alle daraufhin ohne Vorzeichen eingegebenen Fs als F#s notiert.



Es gibt unterschiedliche Konventionen für Regeln zur Vorzeichendauer. Eine häufige Regel gibt beispielsweise vor, dass dasselbe Vorzeichen an aufeinander folgenden Noten derselben Tonhöhe im selben Takt nicht wiederholt angezeigt wird. Im Fall von Musik ohne Tonart erfordern möglicherweise einige oder alle Noten Vorzeichen, je nach geltender Notationskonvention.

Sie können Regeln für Vorzeichendauer nutzen, um zu bestimmen, wann Vorzeichen angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 777

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 251

Vorzeichen löschen

Sie können Vorzeichen gemäß ihrem Typ löschen und außerdem alle Vorzeichen aus einer Auswahl von Noten mit unterschiedlichen Vorzeichen gleichzeitig löschen. Dadurch wird die Tonhöhe der ausgewählten Noten geändert.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Erinnerungsvorzeichen, die zum Beispiel bei Noten angezeigt werden, die den Vorzeichen in der Tonartangabe folgen, aber in einer anderen Oktave notiert sind. In Dorico Elements können Sie Erinnerungsvorzeichen einzeln anzeigen, ausblenden oder in Klammern setzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Vorzeichen Sie löschen möchten.
 2. Löschen Sie Vorzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Um Auflösungszeichen zu löschen, drücken Sie **0**.
 - Um Bes zu löschen, drücken Sie **B**.
 - Um Kreuze zu löschen, drücken Sie **?**.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf die Vorzeichen, die Sie löschen möchten.
-

ERGEBNIS

Die betreffenden Vorzeichen werden von den ausgewählten Noten gelöscht. Dadurch ändert sich die Tonhöhe der Noten. Indem Sie zum Beispiel das Kreuz aus einem G# löschen, wird es zu einem G \flat .

HINWEIS

- Das Löschen von Vorzeichen führt dazu, dass Vorzeichen an folgenden Noten derselben Tonhöhe im selben Takt angezeigt werden. Wenn Sie einzelne oder mehrere Noten in derselben Stimme an derselben rhythmischen Position auswählen, werden ihre Tonhöhen in der Statuszeile und als gedrückte Tasten im Klaviatur-Bereich angezeigt.
 - Um Vorzeichen aus einer Auswahl von Noten mit unterschiedlichen Vorzeichen zu löschen, empfehlen wir Ihnen, sie alle auf die geltende 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. Zum Beispiel werden zwei G# gefolgt von zwei G \flat 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 251

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204


[Statuszeile](#) auf Seite 41

[Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211

Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können einzelne Vorzeichen anzeigen/ausblenden oder in runden oder eckigen Klammern anzeigen. Dies gilt auch für standardmäßig angezeigte Erinnerungsvorzeichen. Zum Beispiel können Sie Erinnerungsvorzeichen an Folgenoten in Haltebogenketten anzeigen, die System-/Rahnumbrüche überqueren, indem Sie Vorzeichen in runden Klammern anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Einzelne Notenköpfe innerhalb von Haltebogenketten können nur im Notensatz-Modus ausgewählt werden.

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:
 - **Ausblenden**
 - **Anzeigen**
 - **Runde Klammern**
 - **Eckige Klammern**

ERGEBNIS

Vorzeichen an den ausgewählten Noten werden angezeigt, ausgeblendet oder in runden bzw. eckigen Klammern dargestellt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

- Das Ausblenden von Vorzeichen wirkt sich nicht auf die Tonhöhe der Noten bei der Wiedergabe aus.
- Wenn Sie viele Vorzeichen ausblenden/anzeigen, empfehlen wir Ihnen, die Regel für Vorzeichendauer zu ändern.
- Sie können Tastaturbefehle für verschiedene Befehle zum Ausblenden, Anzeigen und Einklammern von Vorzeichen auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** zuweisen.

WEITERE SCHRITTE

Außerdem können Sie Vorzeichen an den normalen Notenköpfen, die die gegriffene Tonhöhe für künstliche Obertöne (durch rautenförmige Notenköpfe dargestellt) angeben, ausblenden/ anzeigen oder in Klammern setzen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
- [Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 777
- [Erinnerungsvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 778
- [Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 1042
- [Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60
- [Haltebögen](#) auf Seite 1325
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Größe von Vorzeichen ändern

Sie können die Größe von einzelnen Vorzeichen unabhängig von den Notenköpfen verändern, für die sie gelten. So können Sie zum Beispiel editorische Vorzeichen kleiner anzeigen als normale Vorzeichen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Vorzeichen aus, deren Größe Sie verändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorzeichenskala** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der Skalierungsfaktor der ausgewählten Vorzeichen wird geändert. Indem Sie den Wert zum Beispiel auf 50 setzen, werden die Vorzeichen auf die Hälfte ihrer normalen Größe skaliert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

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.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spalte von Vorzeichen ändern](#) auf Seite 774

[Vorzeichen grafisch verschieben](#) auf Seite 774

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.

Spalte von Vorzeichen ändern

Sie können die Spalte einzelner Vorzeichen zum Beispiel so ändern, dass sie näher am Hals angezeigt werden als andere Vorzeichen im Akkord. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Noten oder Vorzeichen aus, deren Vorzeichenspalte Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Vorzeichenspalte**-Option in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Spalte der ausgewählten Vorzeichen wird geändert. Vorzeichen mit niedrigeren Werten für **Vorzeichenspalte** werden näher an Notenköpfen, Vorzeichen mit höheren Werten weiter entfernt von Notenköpfen platziert. Falls nötig, ändert Dorico Elements automatisch die Spalte anderer Vorzeichen an derselben rhythmischen Position.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Vorzeichen stapeln](#) auf Seite 772

[Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge](#) auf Seite 890

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 644


Vorzeichen grafisch verschieben

Sie können einzelne Vorzeichen grafisch nach rechts oder links verschieben, um zum Beispiel die horizontalen Abstände zwischen Vorzeichen in einem sehr dichten Akkord zu verringern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

HINWEIS

Sie können Vorzeichen nicht rhythmisch verschieben. Wenn Sie die Noten ändern möchten, auf die sich Vorzeichen beziehen, müssen Sie sie von ihren ursprünglichen Noten löschen und an den neuen Noten neue Vorzeichen eingeben oder die Tonhöhe vorhandener Noten ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Vorzeichen aus, die Sie verschieben möchten. Sie können auch ihre Notenköpfe auswählen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Vorzeichen X-Versatz** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
 3. Verschieben Sie die Vorzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nach rechts zu verschieben, erhöhen Sie den Wert im Wertefeld.
 - Um sie nach links zu verschieben, verringern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Vorzeichen werden grafisch verschoben. Falls nötig, vergrößert Dorico Elements automatisch den Notenabstand, um die Vorzeichen unterzubringen und Kollisionen zu vermeiden.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 251

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

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 wird dies standardmäßig durch einen aufgetrennten Hals notiert. Getrennte Hälse zeigen den Hauptkorpus eines Akkords mit einem zweiten, vom Haupthals abzweigenden Notenhals an, der Notenköpfe in alterierten Primen mit dem Akkord verbindet. So können Vorzeichen direkt neben den Noten angezeigt werden, auf die sie sich beziehen.

Sie können einzelne alterierte Primen aber auch mit einem einzelnen Hals notieren. In diesem Fall werden die Notenköpfe direkt nebeneinander und die beiden Vorzeichen nebeneinander links vom Akkord angezeigt.

Sie können die Standard-Darstellung aller alterierten Primen in jeder einzelnen Partie auf der **Vorzeichen**-Seite der **Partie-Optionen** ändern.

HINWEIS

Wenn ein Akkord Noten mit einem Intervall von einer Sekunde 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 Clustern gewährleistet werden.

BEISPIEL



Alterierte Prime mit individuellem Notenhals



Alterierte Prime mit geteiltem Notenhals

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Akkorde eingeben](#) auf Seite 258

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

Darstellung von alterierten Primen ändern

Sie können die Darstellung von einzelnen alterierten Primen ändern, auch innerhalb von Akkorden, die andere alterierte Primen enthalten, und unabhängig von Ihren Partie-spezifischen Einstellungen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die alterierten Primen aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

- **Hals trennen** wirkt sich auf einzelne Noten aus. Sie können alterierte Primen innerhalb desselben Akkords unterschiedlich darstellen, indem Sie ihre Eigenschaften einzeln anpassen.
- Sie können die Standard-Darstellung aller alterierten Primen in jeder Partie einzeln unter **Notationsoptionen > Vorzeichen > Alterierte Primen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

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 ermöglicht Ihnen die Verwendung verschiedener Regeln für die Vorzeichendauer.

- Sie finden die verfügbaren Regeln für die Vorzeichendauer auf der **Vorzeichen**-Seite der **Partie-Optionen**.

Klassisch

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.

Es ist üblich, Erinnerungsvorzeichen unter bestimmten Umständen an Folgenoten anzuzeigen. Zum Beispiel wird in G-Dur an einem F♯ in einem Takt nach einem F♯ ein Erinnerungs-Kreuz angezeigt, obwohl das Kreuz in der Tonart enthalten ist.

Wenn Sie die klassische Regel für Vorzeichendauer verwenden, können Sie auswählen, dass Erinnerungsvorzeichen unter verschiedenen Bedingungen angezeigt, ausgeblendet oder in Klammern gesetzt werden sollen.

In Dorico Elements wird standardmäßig die klassische Regel für Vorzeichendauer verwendet.

Zweite Wiener Schule

Die Zweite-Wiener-Schule-Regel für Vorzeichendauer gibt an, dass jedes Vorzeichen nur für eine einzelne Note gilt. An allen Noten wird, unabhängig von der Tonart, ein Vorzeichen angezeigt, einschließlich Auflösungszeichen.

Diese Regel für die Vorzeichendauer wurde von Schönberg und anderen Komponisten der Zweiten Wiener Schule verwendet.

Sie können die Optionen innerhalb der Vorzeichendauer-Regel der Zweiten Wiener Schule anpassen, wenn Sie die Regel für die Vorzeichendauer ändern, und gleichzeitig festlegen, ob eine sofortige Wiederholung derselben Note innerhalb desselben Taktes eine Wiederholung des Vorzeichens erfordert.

Modern

Die moderne Regel für die Vorzeichendauer besagt, dass nur Noten, die von der Tonart abweichen, Vorzeichen erfordern. Auflösungszeichen werden nicht angezeigt. Angezeigte Vorzeichen gelten jedoch, ebenso wie im Fall der Zweiten Wiener Schule, nur für die Noten, an denen sie notiert sind.

Diese Variation wurde von Charles Ives und Robert Crumb verwendet.

Sie können die Optionen innerhalb der modernen Vorzeichendauer-Regel anpassen, wenn Sie die Regel für die Vorzeichengültigkeit ändern. Dabei können Sie unter anderem festlegen, ob dasselbe Vorzeichen in derselben Tonhöhe später im Takt erneut angegeben wird, wenn folgende Tonhöhen sofort eintreten und wenn folgende Tonhöhen nach anderen, unterschiedlichen Noten eintreten. Entsprechend gibt es Optionen für Vorzeichen an Noten in unterschiedlichen Oktaven im selben und im folgenden Takt. Es gibt auch eine Option, die die Wiederholung von Vorzeichen innerhalb von Balkengruppen steuert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

Regel für Vorzeichendauer ändern

Sie können die Regel für Vorzeichendauer in jeder einzelnen Partie ändern, zum Beispiel wenn die moderne Vorzeichendauer-Regel für einige Parteien in Ihrem Projekt geeignet ist, andere aber die klassische Regel erfordern. In Dorico Elements wird standardmäßig die klassische Regel für Vorzeichendauer verwendet.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Parteien aus, in denen Sie den Regel für die Vorzeichendauer ändern möchten.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Parteien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Parteien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Parteien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Parteien klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vorzeichen**.
4. Wählen Sie im **Einfach**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Regel für Vorzeichendauer**:
 - **Klassisch**
 - **Zweite Wiener Schule**
 - **Modern**
5. Optional: Passen Sie die Optionen für die gewählte Regel zur Vorzeichendauer an.

TIPP

Sie können die Optionen im **Einfach**-Bereich auf alle Regeln für Vorzeichendauer anwenden.

6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Erinnerungsvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können Erinnerungsvorzeichen unter bestimmten Bedingungen in Parteien, die die klassische Regel für Vorzeichendauer nutzen, standardmäßig ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Parteien, in denen Sie Erinnerungsvorzeichen anzeigen, ausblenden oder in Klammern setzen möchten, nutzen die klassische Regel für Vorzeichendauer.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Parteien aus, in denen Sie Erinnerungsvorzeichen anzeigen, ausblenden oder in Klammern setzen möchten.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Parteien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Parteien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf

angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vorzeichen**.
 4. Ändern Sie die Optionen im **Erinnerungsvorzeichen**-Abschnitt nach Bedarf.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Erinnerungsvorzeichen werden unter den entsprechenden Bedingungen in den ausgewählten Partien angezeigt, ausgeblendet oder in Klammern gesetzt.

TIPP

Für Partien, die die moderne Vorzeichendauer-Regel nutzen, stehen Optionen für Erinnerungsvorzeichen im Abschnitt **Optionen für Modern** der **Vorzeichen**-Seite zur Verfügung.

Aufhebung von doppelten Vorzeichen ändern

Sie können die Konvention für die Aufhebung doppelter Vorzeichen in jeder einzelnen Partie ändern, zum Beispiel wenn einige Partien in Ihrem Projekt die alte Aufhebungskonvention erfordern. Sie können dies in Kombination mit jeder Vorzeichendauer-Regel tun.

Standardmäßig wird in Dorico Elements die moderne Aufhebung verwendet.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen Sie die Konvention für die Aufhebung doppelter Vorzeichen ändern möchten.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vorzeichen**.
 4. Wählen Sie im **Einfach**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Einzelne Vorzeichen, die doppelte Vorzeichen aufheben**:
 - Um Auflösungszeichen direkt vor einzelnen Vorzeichen, die auf doppelte Vorzeichen folgen, anzuzeigen, wählen Sie **Alte Aufhebung verwenden**.
 - Um doppelte Vorzeichen durch einzelne Vorzeichen zu ersetzen, ohne Auflösungszeichen anzuzeigen, wählen Sie **Moderne Aufhebung verwenden**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Konvention für die Aufhebung doppelter Vorzeichen wird in den ausgewählten Partien geändert.

BEISPIEL



Alte Aufhebung



Moderne Aufhebung

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.



Eine musikalische Phrase mit Akzent-, Staccato- und Staccatissimo-Artikulationen

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.

Dorico Elements positioniert Artikulationen je nach musikalischem Kontext automatisch an der Notenkopf- oder Halsseite von Noten und Akkorden. An Noten oder Akkorden kann jeweils eine Artikulation einer Artikulationsart angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 278

[Artikulationen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 786

[Positionen von Artikulationen](#) auf Seite 782

[Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 784

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764

Artikulationen kopieren und einfügen

Sie können eine vorhandene Phrase kopieren und nur ihre Bindebögen, Artikulationen und Jazz-Artikulationen in eine andere Phrase einfügen, ohne die Tonhöhen der Noten zu verändern.

VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Schreiben-Modus eine Auswahl vor, die die Bindebögen, Artikulationen und Jazz-Artikulationen enthält, die Sie kopieren möchten.
2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die ausgewählte Phrase zu kopieren.
3. Wählen Sie die erste Note aus, für die Sie Artikulationen einfügen möchten.
4. Wählen Sie **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > Artikulationen einfügen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Bindebögen, Artikulationen und Jazz-Artikulationen, die in der Auswahl enthalten sind, werden ab der ausgewählten Note in die Noten eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 465

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 481

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 463

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

[Noten-Bereich](#) auf Seite 204

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Tastaturbefehle für Artikulationen](#) auf Seite 279

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 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

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 784

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern](#) auf Seite 785

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 in Haltebogenketten 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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die gehaltenen Noten/Akkorde aus, für die Sie die Artikulationsposition ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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**

ERGEBNIS

Die Position von Artikulationen in den ausgewählten Haltebogenketten wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

Platzierung von Artikulationen relativ zu Noten ändern

Sie können wählen, ob einzelne Artikulationen an der Notenkopf- oder an der Notenhalsseite platziert werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, für die Sie die Platzierung von Artikulationen ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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**
-

ERGEBNIS

Die Artikulationen werden an der ausgewählten Seite der Noten oder Akkorde platziert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus. 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.


Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern

Sie können festlegen, ob einzelne Längenartikulationen innerhalb oder außerhalb der Endpunkte von Haltebögen platziert werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Längenartikulationen. Sie gelten nicht für Dynamik- bzw. Betonungsartikulationen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, für die Sie die Platzierung von Artikulationen ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Innerhalb Bindebogen-Endpunkt** in der **Artikulationen**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Längenartikulationen werden innerhalb von Bindebogen-Endpunkten platziert, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und außerhalb von Bindebogen-Endpunkten, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenvernetzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebogen-Endpunkte relativ zu Artikulationen](#) auf Seite 1243

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenvernetzungen kopieren](#) auf Seite 644

Artikulationen bei der Wiedergabe

Artikulationen wirken sich auf den Klang von Noten bei der Wiedergabe aus. Je nachdem, ob Ihre Sound-Bibliothek über bestimmte Samples für verschiedene Artikulationen verfügt, ändert Dorico Elements die Wiedergabe auf unterschiedliche Arten, um Artikulationen umzusetzen.

- Wenn Ihre Sound-Bibliothek Samples für Artikulationen umfasst, lädt Dorico Elements die erforderlichen Samples mit Hilfe von Wiedergabe-Anweisungen. Außerdem lässt Dorico Elements Noten mit Staccato kürzer und Noten mit Akzent lauter klingen.
- Wenn Ihre Sound-Bibliothek keine Samples für Artikulationen enthält, passt Dorico Elements Noten gemäß der jeweiligen Artikulation an, ohne andere Samples zu laden. Zum Beispiel lässt es Noten mit Staccatos kürzer und Noten mit Akzenten lauter klingen.

Da sich Artikulationen auf ganze Noten beziehen, werden Samples zu Beginn von Noten ausgelöst, auch in Haltebogenketten.

TIPP

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

Takte

Takte geben ein üblicherweise regelmäßiges Muster von Zählzeiten auf Basis der vorliegenden Taktart an. Takte werden durch vertikale Taktstriche von angrenzenden Takten getrennt und jeder Takt hat eine eindeutige Taktnummer.

Dorico Elements nutzt die vorliegende Taktart, um Takte automatisch zu nummerieren und Taktstriche zwischen Takten anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche](#) auf Seite 792

[Taktzahlen](#) auf Seite 801

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Taktarten](#) auf Seite 1344

[Auftake](#) auf Seite 1348

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

Taktlängen

Takte haben für gewöhnlich dieselbe Dauer und beginnen und enden für alle Spieler an denselben Positionen. In manchen Werken fallen jedoch Takte mit unterschiedlicher Länge zusammen und es gibt Situationen, in denen für einige Spieler gar keine Takte angegeben werden.

Sie können die Dauer eines Takts ändern, indem Sie seine Taktartangabe ändern oder, bei Noten mit offenem Metrum, indem Sie Taktstriche an den gewünschten Stellen eingeben. Sie können Taktartangaben ausblenden, die Sie nicht in den Noten anzeigen möchten. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie Noten mit unregelmäßigem Metrum schreiben und Taktstriche nur benötigen, um Notenmaterial in Gruppen anzuordnen, aber nicht, um eine Regelmäßigkeit anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1356

Takte/Zählzeiten löschen

Sie können ganze Takte und einzelne Zählzeiten, die Noten enthalten, 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. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-B**.

- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
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 Viertelnoten-Zählzeiten 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. Genau wie im aktivierten Einfügen-Modus werden Noten rechts von der Auswahl vorgezogen, um die Lücke zu füllen.

HINWEIS

- Alle Hinweise in der Auswahl werden ebenfalls gelöscht.
 - Wenn Sie einige, aber nicht alle Zählzeiten aus Takten gemäß der vorliegenden Taktart löschen, wird nur der Inhalt dieser Zählzeiten gelöscht. Um die Dauer eines Takts zu verringern (zum Beispiel am Ende von Partien, die mit einem Auftakt beginnen), müssen Sie stattdessen entweder eine Taktart mit der erforderlichen Anzahl von Zählzeiten eingeben und dann die Taktartangabe ausblenden oder einen Taktstrich eingeben und überflüssige Takte gegebenenfalls löschen. Sie können auch den Gültigkeitsbereich **Globale Anpassung des aktuellen Takts** für den Einfügen-Modus verwenden und Noten/Pausen löschen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 309

[Auftake](#) auf Seite 1348

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1356

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen

Sie können ganze Takte und ausgewählte Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur vollständig aus Ihrem Projekt löschen.

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. Der Schalter kann auch über der Systemspur angezeigt werden, wenn Ihre Auswahl sehr schmal 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 vorgezogen, um die Lücke zu füllen.

HINWEIS

- Alle Hinweise in der Auswahl werden ebenfalls gelöscht.
 - Wenn Sie einige, aber nicht alle Zählzeiten aus Takten gemäß der vorliegenden Taktart löschen, wird nur der Inhalt dieser Zählzeiten gelöscht. Um die Dauer eines Takts zu verringern (zum Beispiel am Ende von Partien, die mit einem Auftakt beginnen), müssen Sie stattdessen entweder eine Taktart mit der erforderlichen Anzahl von Zählzeiten eingeben und dann die Taktartangabe ausblenden oder einen Taktstrich eingeben und überflüssige Takte gegebenenfalls löschen. Sie können auch den Gültigkeitsbereich **Globale Anpassung des aktuellen Takts** für den Einfügen-Modus verwenden und Noten/Pausen löschen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur](#) auf Seite 435

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 436

[Takte mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 436

[Zählzeiten mit der Systemspur auswählen](#) auf Seite 437



[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Hinweise](#) auf Seite 457

Leere Takte/Zählzeiten am Ende von Partien löschen

Sie können Partien kürzen, indem Sie leere Takte bzw. Zählzeiten an ihrem Ende löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreibmodus ein Objekt in der Partie, die Sie trimmen möchten.
 2. Öffnen Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-B**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Takte und Taktstriche** .
 3. Geben Sie im Einblendfeld **trim** ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Leere Takte/Zählzeiten am Ende der ausgewählten Partie werden gelöscht.

TIPP

Sie können Partien auch trimmen, indem Sie **Schreiben > Partie trimmen** wählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 309

[Partien trennen](#) auf Seite 505

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

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 **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Der Inhalt der ausgewählten Takte wird gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Filter](#) auf Seite 438

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 an der jeweiligen rhythmischen Position ändern. Neue Taktarten gelten bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

HINWEIS

Wenn Sie die Taktart mitten in einem vorhandenen Takt ändern, empfehlen wir Ihnen, zu Beginn des vorigen Takts eine andere Taktart einzugeben, die dessen neuer rhythmischer Dauer entspricht, um Verwirrungen zu vermeiden.

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 die vorliegende 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.

An allen Positionen von Taktstrichen, die Sie manuell innerhalb von Takten hinzugefügt haben, werden Hinweise angezeigt.



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 Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 631

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 634

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 242

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463

Taktstriche

Taktstriche sind vertikale Linien, die durch Notenzeilen verlaufen, um anzugeben, wie die Noten entsprechend der Taktbezeichnung in Takte unterteilt sind. Die am häufigsten verwendete Art von Taktstrich ist der einfache Taktstrich zwischen angrenzenden Takten. Es gibt aber auch andere Arten, zum Beispiel doppelte Taktstriche oder Wiederholungs-Taktstriche.



Das letzte System in einem Stück im 12/8-Takt mit einem Tonartwechsel mit doppeltem Taktstrich, drei normalen Taktstrichen und einem Schlusstaktstrich am Ende

Dorico Elements zeigt Taktstriche automatisch gemäß der vorliegenden Taktart an. Zum Beispiel zeigt Dorico Elements automatisch gestrichelte Taktstriche zwischen den einzelnen Metren in verbundenen Taktarten an. Wenn Sie die Taktart ändern, verschiebt Dorico Elements die Taktstriche so, dass die folgenden Noten entsprechend auf Takte verteilt werden.

Standardmäßig nutzt Dorico Elements einfache Taktstriche in Partien und Schlusstaktstriche am Ende von Partien. Sie können unabhängig voneinander ändern, welche Taktstricharten standardmäßig in und am Ende von Partien verwendet werden sollen.

Taktstriche dehnen sich automatisch über Notenzeilengruppen aus, die durch Klammern oder Akkoladen miteinander verbunden sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 793

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 798

[Standard-Taktstrichtyp in Partien ändern](#) auf Seite 794

[Standard-Taktstrich am Ende von Partien ändern](#) auf Seite 795

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1198

[Takte](#) auf Seite 787

[Taktzahlen](#) auf Seite 801

[Taktarten](#) auf Seite 1344

[Taktarttypen](#) auf Seite 1345

[Eingabemethoden für Taktangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463

Partie-Optionen für Taktstriche

Sie finden Optionen zur Partie-bezogenen Darstellung von Taktstrichen auf der **Taktstrich**-Seite in den **Partie-Optionen**.

Sie können zum Beispiel festlegen, welcher Taktstrichtyp standardmäßig in und am Ende jeder Partie verwendet wird und ob einfache Taktstriche zwischen Notenzeilen nur außerhalb der Notenzeilen angezeigt werden oder auch durch sie hindurch verlaufen. Außerdem können Sie

festlegen, ob Taktstriche alle Notenzeilen am Ende jedes Systems und am Ende des letzten Systems in einer Partie verbinden sollen.

Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

Arten von Taktstrichen

Es gibt mehrere Arten von Taktstrichen in Dorico Elements, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

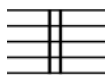
Normal (einfach)

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.



Letzter

Ein finaler Taktstrich besteht aus zwei Strichen: einem mit normaler Breite und einem dicken Taktstrich. Er kennzeichnet das Ende der Noten.

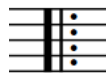
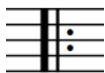


Wiederholung beginnen

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:

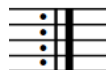
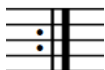
- Zwei Punkte, je einer in den beiden mittleren freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile
- Vier Punkte, je einer in allen freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile

Er zeigt den Beginn eines wiederholten Abschnitts an. Er wird zusammen mit einem Strich »Wiederholung-beenden« verwendet, der das Ende eines wiederholten Abschnitts anzeigt.



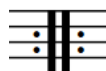
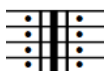
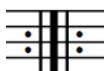
Wiederholung beenden

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, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1198

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 798

Standard-Taktstrichtyp in Partien ändern

Standardmäßig nutzt Dorico Elements einfache Taktstriche, um Takte in Partien zu trennen. Sie können in jeder einzelnen Partie festlegen, welcher Taktstrichtyp zur automatischen Trennung von Takten verwendet werden soll. In Choralnotation werden zum Beispiel häufig kurze oder Tick-Taktstriche verwendet.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, deren Standard-Taktstrichart Sie ändern möchten.

Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktstriche**.

4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Standard-Taktstrichtyp** aus:
 - **Normal**
 - **Doppelt**
 - **Gestrichelt**
 - **Letzter**
 - **Tick (oben)**
 - **Tick (unten)**
 - **Kurz (Mitte)**
 - **Kurz (oben)**
 - **Dick**
 - **Wiederholung beginnen**
 - **Wiederholung beenden**
 - **Wiederholung beenden und beginnen**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Der Standard-Taktstrichtyp wird in den ausgewählten Partien geändert. Dies hat keine Auswirkungen auf explizite von Ihnen eingegebene Taktstriche, etwa Wiederholungs-Taktstriche in Wiederholungsenden, oder auf Schlusstaktstriche in den ausgewählten Partien.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 793

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1187

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

Standard-Taktstrich am Ende von Partien ändern

Standardmäßig nutzt Dorico Elements Schlusstaktstriche am Ende von Partien. Sie können für jede einzelne Partie festlegen, welche Taktstrichart automatisch am Partieende verwendet werden soll. Zum Beispiel können Sie doppelte Taktstriche am Ende von Partien anzeigen, um anzugeben, dass vor der nächsten Partie keine Lücke entstehen soll.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, deren Standard-Schlusstaktstrich Sie ändern möchten.

Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktstriche**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Automatischer Taktstrich am Ende der Partie** aus:
 - **Schlusstaktstrich**
 - **Doppelter Taktstrich**

- **Normaler Taktstrich**
- **Gestrichelter Taktstrich**
- **Dicker Taktstrich**
- **Kein Taktstrich**

5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Der standardmäßige abschließende Taktstrich am Ende der ausgewählten Partien wird geändert.

HINWEIS


Sie können den Typ für einzelne Schlusstaktstriche ändern, indem Sie einen anderen Taktstrichtyp eingeben, aber Sie können einzelne Schlusstaktstriche nicht löschen.

Vor Wiederholungs-Taktstrichen angezeigten Taktstrich ändern

Sie können den Taktstrich ändern, der am Ende von einzelnen Systemen angezeigt wird, auf die einleitende Wiederholungs-Taktstriche am Beginn des nächsten Systems folgen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie normale, von einleitenden Wiederholungs-Taktstrichen gefolgte Taktstriche am Ende einiger Systeme, aber doppelte Taktstriche am Ende von anderen Systemen anzeigen möchten.

Diese Schritte können auch auf Taktstriche angewandt werden, die vor Tonartwechselln angezeigt werden, die mit einleitenden Wiederholungs-Taktstrichen zusammenfallen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktstriche am Ende von Systemen aus, auf die einleitende Wiederholungs-Taktstriche folgen, deren Taktstrich-Art Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Taktstrich am Ende des Systems** in der **Taktarten**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Normal**
 - **Doppelt**
 - **Letzter**
 - **Gestrichelt**
 - **Tick (oben)**
 - **Kurz (Mitte)**
 - **Dick**
 - **Dreifach**
 - **Kurz (oben)**
 - **Tick (unten)**
 - **Keiner**
-

ERGEBNIS

Die an den ausgewählten Taktstrichen angezeigte Taktstrich-Art wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Verteilen](#) auf Seite 625

[Systemumbrüche](#) auf Seite 630

Systemtaktstriche in Systemen mit einer Notenzeile ein-/ausblenden

Standardmäßig werden Systemtaktstriche am Anfang von Systemen mit zwei oder mehr Notenzeilen eingeblendet und in Systemen mit einer Notenzeile ausgeblendet. Sie können Systemtaktstriche in jeder einzelnen Partie in Systemen mit einer Notenzeile im ersten System und nach dem ersten System ein- bzw. ausblenden.

Die Darstellung von Systemtaktstrichen in Systemen mit einer Notenzeile ist eine Konvention, die in handschriftlichen Leadsheets Anwendung findet – üblicherweise werden in solchen Leadsheets auch Schlüssel und Tonarten ab dem zweiten System ausgeblendet.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen nach dem ersten System Systemtaktstriche ein- bzw. ausgeblendet werden sollen.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktstriche**.
4. Wählen Sie im Unterbereich **System-Taktstrich** eine der folgenden Optionen für **Taktstrich am Anfang des ersten Systems** aus:
 - **Bei einer oder mehreren Notenzeilen anzeigen**
 - **Bei zwei oder mehreren Notenzeilen anzeigen**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Taktstrich am Anfang eines Systems nach dem ersten System** aus:
 - **Bei einer oder mehreren Notenzeilen anzeigen**
 - **Bei zwei oder mehreren Notenzeilen anzeigen**
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 872

[Schlüssel am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 883

[Tonarten am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 980

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 snippet showing 16 instrument staves. Each staff has a single bar line at the end of the line, indicating that the bar lines are not continuous across the group.

Taktstriche an einzelnen Notenzeilen

A musical score snippet showing 16 instrument staves. The bar lines are continuous across the entire group of staves, indicating that the bar lines are shared across the instrument families.

Durchgehende Taktstriche innerhalb von Instrumentengruppen

Taktstriche dehnen sich automatisch über Notenzeilengruppen aus, die durch Klammern oder Akkoladen miteinander verbunden sind. Ausgenommen davon sind Gesangsnotenzeilen, über die Taktstriche niemals automatisch ausgedehnt werden. 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.

Dorico Elements verklammert Notenzeilen automatisch gemäß der Art von Ensemble, die für das jeweilige Layout festgelegt ist.

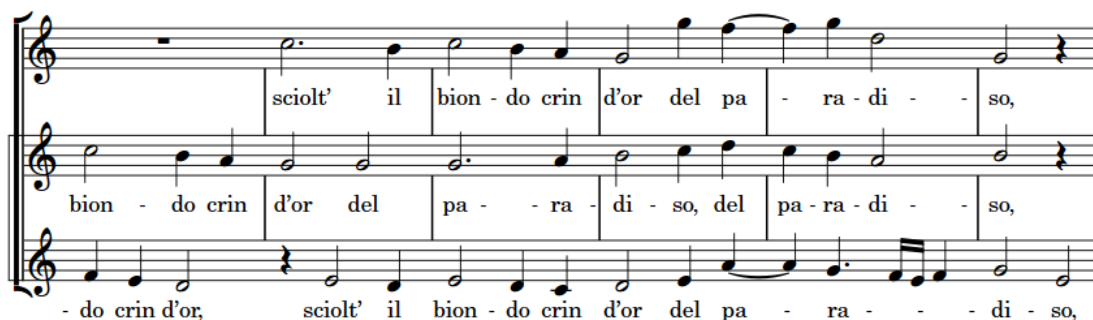
Akkoladen-übergreifende Taktstriche

Dorico Elements verbindet Taktstriche zwischen den Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten automatisch. Da Notenzeilen nicht gleichzeitig durch Akkoladen und normale Klammern verbunden werden können, werden bei in Akkoladen notierten Instrumenten keine Klammern verwendet, so dass sie nicht durch Taktstriche mit anderen Notenzeilen verbunden werden können.

Taktstrichverbindungen zwischen Notenzeilen

Auf der **Taktstriche**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie für jede Partie festlegen, ob einzelne Taktstriche nur zwischen Notenzeilen angezeigt werden oder auch durch die

Notenzeilen verlaufen. Barline joins only between staves are known as »Mensurstriche«. Sie werden häufig beim Notensatz von Alter Musik verwendet, um die Lesbarkeit für heutige Instrumentalisten zu verbessern und die visuellen Auswirkungen auf die ursprünglich taktfreie Notation zu minimieren.



The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is a vocal line with lyrics: "sciolt' il bion - do crin d'or del pa - ra - di - so,". The middle staff is a piano accompaniment with lyrics: "bion - do crin d'or del pa - - ra - di - so, del pa - ra - di - - so,". The bottom staff is another piano accompaniment with lyrics: "- do crin d'or, sciolt' il bion - do crin d'or del pa - ra - - - di - so,". Vertical lines (mensural lines) connect the bar lines across all three staves, illustrating how they are used to connect staves in historical notation.

Taktstriche zwischen Notenzeilen

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 der Art von Ensemble](#) auf Seite 839

[Spielergruppen hinzufügen](#) auf Seite 169

[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 170


[Spielergruppen löschen](#) auf Seite 171

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

Notenzeilen an Taktartänderungen durch Taktstriche verbinden

Sie können in einzelnen Layouts alle Notenzeilen an Taktartänderungen durch einen Taktstrich verbinden, unabhängig von Ihrem Verklammerungsstil.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartänderungen aus, an denen Sie alle Notenzeilen durch einen Taktstrich verbinden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

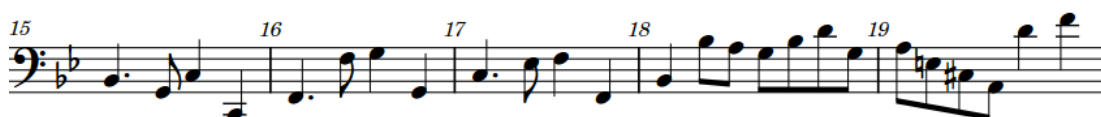
Taktzahlen

Taktzahlen dienen als wichtige Referenzpunkte in Noten und verdeutlichen ihre chronologische Abfolge. Da sie jedem Takt eine eindeutige Nummer zuordnen, kann auf bestimmte Teile von Stücken Bezug genommen werden und Spieler können sich bei Proben und Konzerten einfach untereinander abstimmen.

In Dorico Elements werden Taktzahlen automatisch unter Verwendung der gängigsten Praxis angezeigt: Standardmäßig stehen Taktzahlen in allen Layouts am Beginn jedes Systems. Sie können Taktzahlen in jedem einzelnen Layout beliebig aus- und einblenden, um sie zum Beispiel in einem bestimmten regelmäßigen Intervall oder in jedem einzelnen Takt anzuzeigen, wie es bei Filmmusikpartituren üblich ist.

TIPP

Die meisten Optionen in Bezug auf Taktzahlen befinden sich auf der **Taktzahlen**-Seite in den **Layout-Optionen**. Der Grund dafür ist, dass es üblich ist, Taktzahlen in unterschiedlichen Layouts unterschiedlich anzuzeigen, etwa an jedem einzelnen Takt in Gesamtpartitur-Layouts, aber nur zu Beginn jedes Systems in Einzelstimmen-Layouts.



Taktzahlen, die in einem Einzelstimmen-Layout in jedem Takt angezeigt werden

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Taktzahlen](#) auf Seite 805

[Taktzahländerungen](#) auf Seite 809

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Takte](#) auf Seite 787

[Auftake](#) auf Seite 1348

[Taktstriche](#) auf Seite 792

[Spur-Übersicht](#) auf Seite 522

Taktzahlen ausblenden/anzeigen

Sie können Taktzahlen in jedem einzelnen Layout unabhängig aus- bzw. einblenden und sie auch unterschiedlich häufig anzeigen. Sie können zum Beispiel in Gesamtpartitur-Layouts Taktzahlen an jedem Takt anzeigen, in Einzelstimmen-Layouts jedoch nur am Beginn jedes Systems.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts, in denen Sie Taktzahlen ausblenden/anzeigen möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei

gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
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

Taktzahlen werden in den ausgewählten Layouts ausgeblendet, wenn Sie **Keine** wählen, und mit der entsprechenden Häufigkeit angezeigt, wenn Sie eine andere Option wählen.

Indem Sie den **Intervall**-Wert ändern, legen Sie fest, wie häufig Taktzahlen angezeigt werden. Wenn Sie zum Beispiel einen Intervallwert von **10** einstellen, werden Taktzahlen an jedem zehnten Takt angezeigt.

TIPP

Außerdem können Sie einzelne Taktzahlen in Layouts ausblenden, in denen Taktzahlen eigentlich angezeigt werden, indem Sie sie auswählen und **Taktzahl ausblenden** in der **Taktarten**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs wählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abstand zwischen Taktzahlen und Notenzeile/anderen Objekten ändern](#) auf Seite 807

[Systemabhängige Positionierung von Taktzahlen ändern](#) auf Seite 808

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 803

[Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 806

[Hilftaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 804

[Positionen von Taktzahlen](#) auf Seite 805

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1209

Taktzahl-Einfassungen ausblenden/anzeigen

Sie können Taktzahlen optional in jedem Layout entweder in einer rechteckigen oder runden Einfassung anzeigen. Dies ist zum Beispiel praktisch, wenn Sie möchten, dass Taktzahlen im Gesamtpartitur-Layout mit rechteckigen Einfassungen angezeigt werden, damit der Dirigent sie einfach erkennen kann, jedoch in Einzelstimmen-Layouts, die meistens übersichtlicher sind, ganz ohne Einfassungen stehen.

Bei Taktzahlen in Einfassungen werden die Hintergründe automatisch gelöscht.

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
 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

Die Art der Einfassung aller Taktzahlen in den ausgewählten Layouts wird geändert.

BEISPIEL

10

Taktzahl ohne Einfassung

10

Taktzahl mit rechteckiger Einfassung

10

Taktzahl mit kreisförmiger Einfassung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/ anzeigen

Sie können Taktzahlenbereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen, um zum Beispiel in Einzelstimmen-Layouts zu verdeutlichen, welche Takte Spieler nicht zu spielen haben. Mehrtaktpausen können Taktwiederholungsregionen beinhalten, wenn Sie festgelegt haben, dass sowohl Taktwiederholungsregionen als auch leere Takte zu Mehrtaktpausen verbunden 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 Sie Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen aus- bzw. einblenden möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.

4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Unterabschnitt **Anzeigen und Ausblenden** die Option **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

[Taktzahlen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 801
[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1237
[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1209

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

Hilfstaktzahlen werden für jeden Takt und über jeder Notenzeile in der jeweiligen Ansichtsart angezeigt/ausgeblendet.

BEISPIEL

The image shows a musical score for two staves, treble and bass clef, in 2/4 time with two flats in the key signature. The measures are numbered 43 through 50. Above the treble staff, the measure numbers 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, and 50 are printed. Below the bass staff, the measure numbers 44, 45, 46, 47, 48, 49, and 50 are printed. The score consists of chords and notes. The bass staff has a '8va' marking with a dashed line under the first few measures. The treble staff has a 'pp' dynamic marking at the beginning.

Hilfstaktzahlen in der Seitenansicht

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 52

Absatzstile für Taktzahlen ändern, die in Layouts verwendet werden

Sie können den Absatzstil für Taktzahlen in jedem Layout einzeln auswählen. Standardmäßig nutzen Gesamtpartitur-Layouts und Einzelstimmen-Layouts unterschiedliche Absatzstile für Taktzahlen.

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 für Taktzahlen verwendeten Absatzstil ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
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.

Positionen von Taktzahlen

Taktzahlen werden normalerweise am Anfang jedes Systems angezeigt, über der Notenzeile und am anfänglichen Taktstrich ausgerichtet.

Auf der **Taktzahlen**-Seite der **Layout-Optionen** können Sie die Standardpositionen und die Häufigkeit von Taktzahlen in jedem Layout einzeln ändern. Außerdem können Sie einzelne 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.

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei

gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
 4. Wählen Sie im **Horizontale Position**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Horizontale Position**:
 - Wählen Sie **Auf Taktstrich zentriert**, um Taktzahlen über Taktstrichen oben links vom Takt anzuzeigen.
 - Wählen Sie **Auf Takt zentriert**, um Taktzahlen über der Notenzeile in der Mitte des Takts anzuzeigen.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die horizontale Position der Taktzahlen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 806

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen

Sie können festlegen, über welchen Notenzeilen Taktzahlen eingeblendet werden sollen, um Taktzahlen in jedem System an mehreren vertikalen Positionen anzuzeigen. In großen Orchesterpartituren zum Beispiel möchten Sie Taktzahlen möglicherweise sowohl am oberen Rand des Systems als auch über der Streichersektion 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 vertikalen Positionen von Taktzahlen ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
 4. Aktivieren Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt das Kontrollkästchen für jeden Spieler in der Liste **Über bestimmten Spielern anzeigen**, über dessen oberster Notenzeile Sie Taktzahlen anzeigen möchten.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die vertikalen Positionen von Taktzahlen werden in den ausgewählten Layouts geändert. Bei Spielern mit mehreren Instrumenten werden Taktzahlen über der Notenzeile des obersten Instruments angezeigt.

HINWEIS

Sie können die Abstände zwischen Taktzahlen und der Notenzeile/anderen Objekten sowie Ihre Einstellungen für die vertikalen Abstände zwischen Notenzeilen ändern, um Platz für die Anzeige von Taktzahlen zwischen Notenzeilen zu schaffen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 601

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 620

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 145

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
 4. Optional: Ändern Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt den Wert für **Mindestabstand von Notenzeilen**.
 5. Optional: Ändern Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt den Wert für **Mindestabstand von anderen Objekten**.
 6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Taktzahlen über gesamte Breite des Systems ausrichten**.
 7. 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.

Wenn **Taktzahlen über gesamte Breite des Systems ausrichten** aktiviert ist, werden Taktzahlen automatisch vertikal in Systemen ausgerichtet. Ihre Position wird dabei von der Taktzahl bestimmt, die am weitesten von der Notenzeile entfernt ist.

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.
 - Wenn Sie möchten, dass Taktzahlen innerhalb von Systemen näher an der Notenzeile angezeigt werden als Taktzahlen am Anfang von Systemen, etwa in Einzelstimmen-Layouts mit Violinschlüsseln, empfehlen wir Ihnen, **Taktzahlen über gesamte Breite des Systems ausrichten** zu deaktivieren.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 801

Systemabhängige Positionierung von Taktzahlen ändern

Sie können Taktzahlen in jedem einzelnen Layout entweder über oder unter jedem System anzeigen. Zum Beispiel können Taktzahlen in Gesamtpartitur-Layouts unter dem System und in Einzelstimmen-Layouts über dem System angezeigt werden.

HINWEIS

Dies wirkt sich nicht auf die Positionierung von Taktzahlen aus, die über bestimmten Notenzeilen 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
 4. Wählen Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Positionierung relativ zum System** aus:
 - **Über oberster Notenzeile des Systems anzeigen**
 - **Unter unterster Notenzeile des Systems anzeigen**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Positionierung von Taktzahlen relativ zum System wird 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.

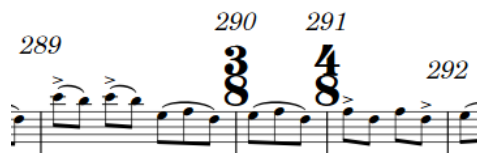
VORGEHENSWEISE

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktzahlen**.
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 1344

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1349

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 811

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 im Schreiben- oder Notensatz-Modus 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** > **Notationselemente** > **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 **Rücktaste oder 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 kann auch nützlich sein, wenn Sie unterschiedliche Taktzahlen für ein Wiederholungsende verwenden möchten.

Untergeordnete Taktzahlen werden mit Kleinbuchstaben angezeigt.

Sie können in untergeordneten Taktzahlenfolgen sowohl primäre Taktzahlen als auch untergeordnete Buchstaben oder nur untergeordnete Buchstaben anzeigen.

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 im Schreiben- oder Notensatz-Modus 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** > **Notationselemente** > **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. Optional: Wenn Sie die primäre Taktzahl ändern möchten, die untergeordnete Taktzahlen begleitet, aktivieren Sie **Primär** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.
Dies ist zum Beispiel hilfreich, wenn Sie die Taktzahlabfolge **6, 7a, 7b** statt **6, 7, 7a** möchten.
 5. 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.
 6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Primäre Taktzahlen ausblenden**.
 7. 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.

- Wenn Sie **Primär** aktiviert und den Wert geändert haben, wird die primäre, neben untergeordneten Taktzahlen angezeigte Taktzahl geändert.
- Wenn Sie **Primäre Taktzahlen ausblenden** deaktiviert haben, werden Taktzahlen in der untergeordneten Abfolge sowohl mit einer Zahl als auch mit einem Buchstaben angezeigt. Wenn Sie **Primäre Taktzahlen ausblenden** aktiviert haben, werden sie nur mit Buchstaben angezeigt.

Wenn Sie z. B. eine untergeordnete Taktzahlabfolge ab dem ursprünglichen Takt 5 beginnen, ohne den **Primär**-Wert zu ändern, 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 im Schreiben- oder Notensatz-Modus 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** > **Notationselemente** > **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

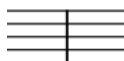
Sie müssen untergeordnete Taktzahländerungen nicht in chronologischer Reihenfolge hinzufügen. Sie können eine Rückkehr zur primären Taktzahlenabfolge eingeben, bevor Sie die untergeordnete Taktzahlenabfolge hinzufügen.

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.

Indem Sie Wiederholungen in die Taktanzahl einbeziehen, so dass die Taktzahlen die Gesamtzahl der gespielten Takte anstatt der Anzahl der ausgeschriebenen Takte auf der Seite widerspiegeln, können Sie Noten mit mehreren Durchläufen verständlicher machen, da Sie sich auf eine bestimmte Taktnummer für jeden Durchlauf beziehen können, anstatt beispielsweise Angaben wie »Takt acht im dritten Durchlauf« zu machen.

2 (12)



Taktzahl für die folgende Wiederholung in Klammern neben der anfänglichen Taktzahl

In Dorico Elements können Sie nicht Wiederholungen nicht automatisch bei der Zählung der Taktnummern einbeziehen. Sie können jedoch Taktzahländerungen manuell eingeben, wenn Sie möchten, dass die Taktzahlen die Gesamtanzahl von gespielten Takten wiedergeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

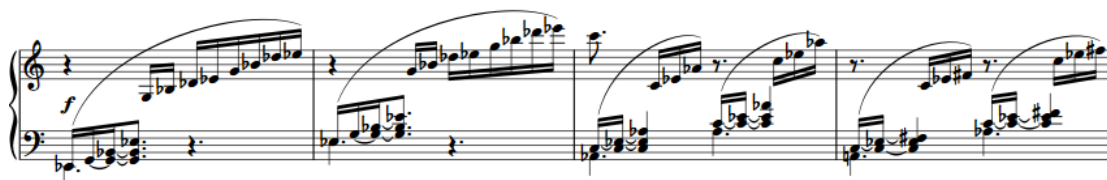
[Taktzahländerungen hinzufügen](#) auf Seite 810

Verbalkung

Ein Balken ist eine Linie, die Noten miteinander verbindet, um eine rhythmische Gruppierung anzuzeigen; diese Gruppierung variiert entsprechend der metrischen Struktur der vorliegenden Taktart.

Diese Art der Gruppierung von Noten hilft Musizierenden 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

Dorico Elements nutzt ausgeklügelte Regeln für die Erstellung von Balkengruppierungen gemäß anerkannter musiktheoretischer Konventionen. Dazu zählen die Überquerung des Halbtakts bei Taktarten wie 4/4, die gemeinsame Verbalkung aller Achtelnoten in 3/4, Balkengruppen mit Triolen und N-tolen sowie viele andere Situationen.

Sie können in Dorico Elements Noten auf unterschiedliche Weise verbalken.

- Auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Notationsoptionen** können Sie Standardeinstellungen für die Balkengruppierung für jede Partie in Ihrem Projekt einzeln vornehmen.
- Sie können Balkengruppen festlegen, indem Sie die Unterteilung von Taktarten steuern.
- Sie können Noten manuell verbalken und die Balken manuell auftrennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Sekundäre Balken](#) auf Seite 828

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 831

[Pausen innerhalb von Balken](#) auf Seite 832

Partie-Optionen für Balkengruppierung

Sie finden die Optionen zur unabhängigen Einstellung der Standardregeln für Balkengruppierung in jeder Partie auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen**.

Zu den verfügbaren Optionen zählen Balken, die den Halbtakt in Taktarten wie 4/4 überkreuzen, die Verbalkung aller Achtelnoten in 3/4, die Handhabung von sekundären Balkengruppen, Halsstummeln und Balken über Pausen.

Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Balkenneigungen](#) auf Seite 820

Balkengruppierung nach Metren

Laut anerkannten Konventionen werden Noten in verschiedenen Taktarten unterschiedlich verbalkt, um das Metrum klar und einfach lesbar zu machen. In Dorico Elements werden die Standard-Balkengruppierungen durch Taktarten bestimmt.

Dorico Elements hat Standard-Verbalkungseinstellungen für häufig genutzte Taktarten, die auf allgemeinen Konventionen und Ihren persönlichen Einstellungen 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.



Standardmäßige Achtel-Balkengruppierung in 3/4



Standardmäßige Achtel-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

Wenn Sie die Gruppierung von Zählzeiten 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.

HINWEIS

Die Notenwerte von Balkengruppen in Dorico Elements hängt von der Balkengruppierung in der vorliegenden Taktart sowie von Ihren Partie-bezogenen Balkengruppierungs-Einstellungen in den **Partie-Optionen** ab.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 835

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 294

Noten manuell verbalken

Sie können Noten innerhalb derselben Stimme manuell verbalken, auch Noten, die über Taktstriche und System-/Rahmenumbrüche hinaus gehen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie eine Phrase anders verbalken möchten, als sie in der geltenden Taktart normalerweise verbalkt werden würde.

Balken bleiben standardmäßig innerhalb von Takten und Systemen. Damit also Balken Taktstriche, Systemumbrüche und Rahmenumbrüche überqueren, müssen Sie eine Verbalkung der entsprechenden Phrase erzwingen.

TIPP

Wenn Sie möchten, dass ein einzelner Balken über mehrere Notenzeilen hinaus verläuft, können Sie Notenzeilen-übergreifende Balken erstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie verbalken möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Verbalkung > Verbalken**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Ausgewählte Noten in derselben Stimme 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 und von den Balkengruppierungs-Einstellungen der Partie.

HINWEIS

- Selbst wenn ein Teil der verbalkten Gruppe zuvor einen zentrierten Balken hatte, ist der neue Balken nicht zentriert.
 - Sie können der **Verbalken**-Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1371

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475

[Zentrierte Balken](#) auf Seite 822

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 815

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 835

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

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 Sie Notensatz für Vokalmusik machen, bei der eine Verbalkung von Silben erforderlich ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Verbalkung Sie aufheben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Verbalkung > Verbalkung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden entbalkt und mit ihren Fahnen angezeigt.

TIPP

Sie können der Option **Verbalkung aufheben** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Balkengruppen trennen

Sie können 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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Trennen Sie den Balken oder sekundären Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Verbalkung > Balken trennen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > 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.

TIPP

- Um die gesamte Auswahl zu entbalken und allen Noten in der Gruppe einzelne Fahnen zu geben, können Sie die Verbalkung für alle Noten aufheben.
 - Sie können auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** für jede einzelne Partie festlegen, wie Balken und sekundäre Balken standardmäßig getrennt werden.
 - Sie können auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle für **Balken trennen** und **Sekundären Balken unterbrechen** zuweisen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen für Balkengruppierung](#) auf Seite 814

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 815

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Verbalkung** > **Verbalkung zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.


ERGEBNIS

Die Balkengruppierung wird für die aktuelle Partie und Taktart auf Ihre Standardeinstellungen in den **Partie-Optionen** zurückgesetzt.

Stärke von Balken ändern

Sie können die Stärke einzelner Balken ändern, was unter bestimmten Umständen im Notensatz hilfreich sein kann. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus alle Notenköpfe innerhalb der Balken aus, deren Stärke Sie ändern möchten.

HINWEIS

Für optimale Ergebnisse empfehlen wir Ihnen, alle Noten in den jeweiligen Balken auszuwählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stärke**-Option in der **Verbalkung**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Stärke aller Balkenlinien in den ausgewählten Balken wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Balkenneigungen](#) auf Seite 820

[Abstände zwischen Balkenlinien ändern](#) auf Seite 831

Balkenplatzierung relativ zur Notenzeile

Die notenzeilenabhängige Standardplatzierung von Balken wird von den Notenzeilenpositionen der Noten innerhalb der Balkengruppe und den daraus resultierenden Halsrichtungen 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 notenzeilenabhängige Platzierung von Balken auswirken können.

Bei einer Änderung der notenzeilenabhängigen Platzierung von Balken wird die Richtung der Notenhäse innerhalb des Balkens geändert. Daher interpretiert Dorico Elements Änderungen der notenzeilenabhängigen Platzierung von Balken als Notenhalsänderung.

Notenzeilenabhängige Platzierung von Balken ändern

Sie können ändern, an welcher Seite der Notenzeile ein Balken angezeigt wird, indem Sie eine Änderung der Halsrichtung erzwingen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jeder der verbalkten Phrasen aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Erzwingen Sie die Halsrichtung von Noten in den ausgewählten Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Hals aufwärts erzwingen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Hals abwärts erzwingen**.

TIPP

- Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- Sie können die Positionierung von ausgewählten Balken relativ zur Notenzeile auch ändern, indem Sie **F** drücken.

ERGEBNIS

Der Balken wird auf der Seite der Notenzeile angezeigt, die der erzwungen Halsrichtung entspricht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Änderungen der Balkenplatzierung entfernen

Sie können Änderungen an der notenzeilenabhängigen Platzierung von Balken 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, deren notenzeilenabhängige Platzierungsänderung Sie entfernen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > 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.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen innerhalb von Balken](#) auf Seite 832

Balkenneigungen ändern

Sie können die Neigungen, d. h. die Winkel, einzelner Balken ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die quadratischen Griffe an den Rändern der Balken aus, deren Neigungen Sie ändern möchten.
2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Um Balkengriffe um einen Standardwert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um sie um je 1/4 Spatium nach oben zu verschieben.
 - Um Balkengriffe um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Balkengriffe um je 1 Spatium verschoben.
 - Um Balkengriffe um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Balkengriffe um je 1/2 Spatium verschoben.
 - Um Balkengriffe um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Umschalttaste-Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Balkengriffe um je 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.
3. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2, um das andere Ende der ausgewählten Balken zu verschieben.

ERGEBNIS

Die Neigungen der ausgewählten Balken werden geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können auch die **Balkenrichtung** in der **Verbalkung**-Gruppe des **Eigenschaften**-Bereichs nutzen, um die Neigung von Balken zu ändern. Die Eigenschaft ist verfügbar, wenn Sie

Notenköpfe innerhalb der Balkengruppe auswählen, wobei ihre Optionen dafür sorgen, dass Balkenenden relativ zu Notenzeilenlinien richtig positioniert werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Zentrierte Balken

Zentrierte Balken sind Balken, die vertikal zwischen Noten innerhalb derselben verbalkten Gruppe positioniert werden, wobei die Hälse von Noten oberhalb des Balkens nach unten und die Hälse von Noten unterhalb des Balkens nach oben zeigen.



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.

Standardmäßig erlaubt Dorico Elements die zentrierte Darstellung von Balken, die Noten ober- und unterhalb der mittleren Notenzeilenlinie enthalten. Sie können auch benutzerdefinierte zentrierte Balken für Balken erstellen, die ausschließlich Noten auf einer Seite der mittleren Notenzeilenlinie enthalten.



Eine Phrase mit hohen und tiefen Noten mit Standardverbalkung



Dieselbe Phrase mit hohen und tiefen Noten, aber mit einem zentrierten Balken

TIPP

Um Balken zwischen den einzelnen Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten zu zentrieren, können Sie Notenzeilen-übergreifende Balken erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Balken ändern](#) auf Seite 819

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824

Zentrierte Balken erzeugen

Sie können Balken zwischen den Noten in der verbalkten Gruppe zentrieren. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

HINWEIS

Da diese Aktion eine Änderung der Richtung einiger Notenhälse erfordert, um einwandfrei angezeigt zu werden, befindet sie sich im **Hals**-Untermenü und nicht im **Verbalkung**-Untermenü.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jedem der Balken, die sie zentrieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Erzeugen Sie einen zentrierten Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wenn die ausgewählten Balken sowohl Noten über als auch unter der mittleren Notenzeilenlinie enthalten, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Hals > Zentrierten Balken erzwingen**.
 - Wenn die ausgewähltem Balken nur Noten auf einer Seite der mittleren Notenzeilenlinie enthalten, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Hals > Benutzerdefinierter zentrierter Balken**, um den Dialog **Benutzerdefinierter zentrierter Balken** zu öffnen.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

3. Optional: Wenn Sie einen benutzerdefinierten zentrierten Balken erzeugt haben, ändern Sie die Halsrichtung aller Noten in den ausgewählten Balken gemäß den Anforderungen im Dialog **Benutzerdefinierter zentrierter Balken** und klicken Sie dann auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Die Balken werden zwischen den Noten in den ausgewählten Balkengruppen zentriert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

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.
 - Sie können der Option **Zentrierten Balken erzwingen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 816

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 821

[Änderungen der Halsrichtung entfernen](#) auf Seite 1036

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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Hals > Zentrierten Balken entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die zentrierten Balken werden entfernt.

TIPP

Sie können der Option **Zentrierten Balken entfernen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen

Balken und Tremolos, die Notenzeilen überkreuzen, haben eine ähnliche Funktion wie normale Balken und Tremolos, ermöglichen aber die Anzeige einer Phrase mit einem großen Tonumfang in mehreren Notenzeilen. Sie können Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos 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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie können Noten nur in andere Notenzeilen versetzen, die zum selben Spieler gehören.

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.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenzeile überkreuzen > In Notenzeile oberhalb versetzen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenzeile überkreuzen > In Notenzeile unterhalb versetzen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

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.
 - Wenn Sie Noten in eine andere Notenzeile versetzen möchten, können Sie sie in die gewünschte Notenzeile verschieben.
-

BEISPIEL



Noten, die in ihren ursprünglichen Notenzeilen angezeigt werden



Notenzeilen-übergreifende Balken, die durch den Übergang einiger Noten in die andere Notenzeile entstehen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen](#) auf Seite 828

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 472

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden](#) auf Seite 1408

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1405

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1034

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1403

[Tremolos](#) auf Seite 1359

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. Dadurch kann ein

stärkerer Eindruck von Gleichmäßigkeit bei der rhythmischen Spationierung in Notenzeilen-übergreifenden Balken entstehen als bei gleichmäßiger Verteilung der Notenköpfe.

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenabstand**.
 4. **Optische Spationierung für Balken zwischen Notenzeilen verwenden** aktivieren.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

In den ausgewählten Layouts wird die optische Notenzeilen-übergreifende Balkenspationierung aktiviert.

BEISPIEL



Standard-Spationierung: Der Abstand zwischen Notenköpfen ist gleichmäßig.



Optische Spationierung für Notenzeilen-übergreifende Verbalkung: Der Abstand zwischen Notenhälsen ist gleichmäßig.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 623

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.

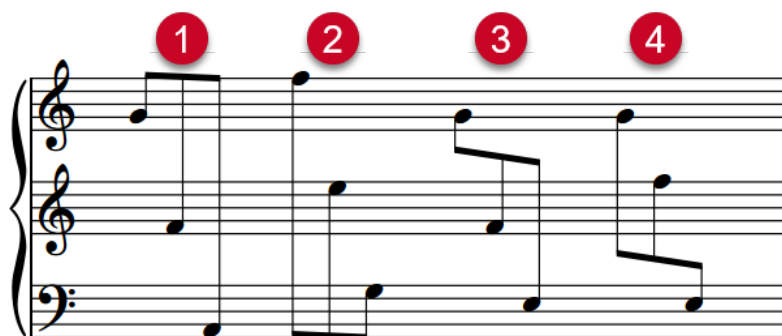


Ein Notenzeilen-übergreifender Balken in den oberen beiden Notenzeilen eines Instruments mit drei Notenzeilen



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 1034

In andere Notenzeilen versetzte Noten zurücksetzen

Sie können Noten, die in andere Notenzeilen versetzt wurden, zurücksetzen, so dass sie nur in ihrer Standard-Notenzeile angezeigt werden. Wir empfehlen Ihnen, in andere Notenzeilen versetzte Noten zurückzusetzen, bevor Sie sie kopieren und in andere Notenzeilen einfügen, um unerwünschte Verbalkung zu vermeiden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenzeilen-übergreifenden Noten aus, die Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenzeile überkreuzen > Auf ursprüngliche Notenzeile zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Notenzeilen-übergreifenden Noten werden zurückgesetzt und in ihrer ursprünglichen Notenzeile angezeigt.

TIPP

Sie können dieser Option auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

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

Auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie Optionen für die Trennung und Darstellung von sekundären Balken für jede Partie einzeln festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen innerhalb von Balken](#) auf Seite 832


[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Abstände zwischen Balkenlinien ändern](#) auf Seite 831

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie die Richtung der Teilbalken ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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**

Anzahl von Balkenlinien in sekundären Balken ändern

Sie können die Anzahl von Balkenlinien im Rahmen von sekundären Balken einzeln ändern, unabhängig von Ihrer Standardeinstellung für die aktuelle Partie.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten rechts von der Stelle aus, an der Sie die Anzahl von sekundären Balkenlinien ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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** > **Notationselemente** > **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

- Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Noten zurückgesetzt und mit der Standardanzahl von Balkenlinien angezeigt.
- 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.
- Auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie die Standardanzahl angezeigter sekundärer Balkenlinien für jede Partie einzeln ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Balkengruppierung zurücksetzen](#) auf Seite 818

Abstände zwischen Balkenlinien ändern

Sie können bei einzelnen Verbalkungen die Abstände zwischen Balkenlinien ändern, was unter bestimmten Umständen im Notensatz hilfreich sein kann. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus alle Notenköpfe innerhalb der Balken aus, bei denen Sie die Abstände zwischen den Balkenlinien ändern möchten.

HINWEIS

Für optimale Ergebnisse empfehlen wir Ihnen, alle Noten in den jeweiligen Balken auszuwählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Trennung**-Option in der **Verbalkung**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Abstände zwischen den Balkenlinien in den ausgewählten Balken werden geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 644

[Stärke von Balken ändern](#) auf Seite 818

[Balkenneigungen](#) auf Seite 820

Triolen und N-tolen innerhalb von Balken

Triolen und N-tolen, die Balken erzeugen, zum Beispiel Achtelnoten, werden zusammen verbalkt. Für Triolen und N-tolen innerhalb von Balken, die auch nicht-triolische/-N-tolische Noten enthalten, gelten jedoch spezifische Regeln für die Balkengruppierung.

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. Falls nötig können Sie Triolen-/N-tolen-Klammern einzeln ein-/ausblenden.

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. Sie können diese Einstellung jedoch auf der **Balkengruppierung-Seite** der **Partie-Optionen** ändern.



Sechzehntelnoten-Triole, die zusammen mit nicht-n-tolischen Sechzehntelnoten verbalkt ist



Achtelnoten-Triole, die getrennt von nicht-n-tolischen Achtelnoten verbalkt ist

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1367

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1372

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1376

Pausen innerhalb von Balken

Es gibt unterschiedliche Konventionen für die Interaktion zwischen Balken und Pausen, unter anderem dafür, ob Balken über Pausen verlaufen oder durch Pausen unterbrochen werden.

Auf der **Balkengruppierung**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie für jede Partie einzeln festlegen, wie primäre und sekundäre Balken mit Pausen interagieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Balkenneigungen](#) auf Seite 820

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Richtung von Teilbalken ändern](#) auf Seite 829

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 Notenhälse 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 oder öffnen, das Halsstummel enthält.

Fächerbalken

Fächerbalken 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 Fächerbalken 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 weder erstellen noch ihre Richtung ändern. Fächerbalken werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das Fächerbalken enthält.

BEISPIEL



Fächerbalken-Accelerando mit drei Linien



Fächerbalken-Accelerando mit zwei Linien



Fächerbalken-Rallentando mit drei Linien

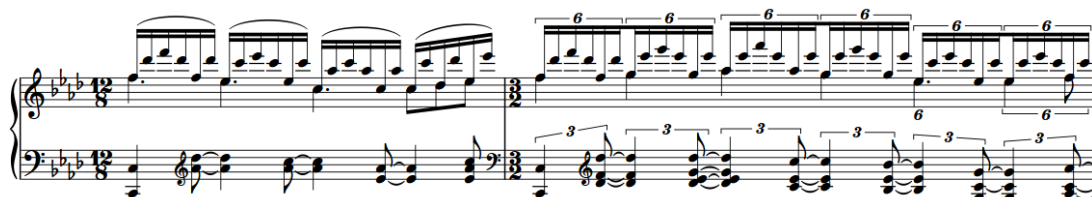


Fächerbalken-Rallentando mit zwei Linien

Gruppieren von Noten und Pausen

Es gibt allgemein anerkannte Konventionen für die Notation und Gruppierung von Noten und Pausen unterschiedlicher Dauer unter unterschiedlichen Umständen und in unterschiedlichen Metren. 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.



Eine Passage mit unterschiedlichen Metren. Noten werden in unterschiedlichen Metren unterschiedlich gruppiert und verbalkt, und Noten, die über Zählzeiten und Taktstriche hinausgehen, werden automatisch als durch Haltebögen verbundene Noten angezeigt.

Gehaltene Noten werden durch Ihre Einstellungen zum Gruppieren von Noten und Pausen beeinflusst, da es unterschiedliche Konventionen zur Teilung der Noten innerhalb von Haltebogenketten gibt, anhand derer wichtige Zählzeitgrenzen innerhalb von Takten verdeutlicht werden sollen. Außerdem gibt es Konventionen darüber, unter welchen Umständen ein Überschreiten 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.

TIPP

- Sie können die Standardeinstellungen für Notengruppierung und Balkengruppierung für jede einzelne Partie auf den Seiten **Notengruppierung** und **Balkengruppierung** in den **Notationsoptionen** ändern.
Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.
- Sie können auch benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 814

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 269

[Taktarttypen](#) auf Seite 1345

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1209

Überlappen von Notenköpfen in gegenüberliegenden Stimmen erlauben/nicht erlauben auf Seite 1404




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. Sie können Taktarten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

Die Notenwerte von Balkengruppen in Dorico Elements hängt von der Balkengruppierung in der vorliegenden Taktart sowie von Ihren Partie-bezogenen Balkengruppierungs-Einstellungen in den **Partie-Optionen** ab. Wenn Sie z. B. **[1+1+1+1]/4** in das Taktarten-Einblendfeld eingeben, wird eine Taktart mit vier Viertelnotengruppen eingestellt. Da dadurch eine Taktart mit einem halben Takt erzeugt wird, gelten Balkengruppierungs-Optionen für Taktarten mit einem halben Takt.

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 eine Taktart mit benutzerdefinierter Balkengruppierung eingeben möchten. Wenn Sie eine Taktart mit benutzerdefinierter Balkengruppierung in einer einzelnen Notenzeile eingeben möchten, wählen Sie ein Element aus, das nur zu dieser Notenzeile gehört.
 2. Optional: Wenn Sie eine Taktart mit benutzerdefinierter Balkengruppierung in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 3. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico Elements bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, aktivieren Sie den Einfügen-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **I**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Einfügen** .
 4. Öffnen Sie das Taktarten-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-M**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Taktartangaben (Metrum)** .
 5. 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.
 6. 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 eine Taktart nur in die ausgewählte Notenzeile oder in die von der Eingabemarke umfassten Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Alt/Opt-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 ändern, so dass sie entweder eine einzelne Zahl oder Zählzeitgruppen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 290

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1352

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 Elements werden 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, üblicherweise zu einem in Notensystemen notierten Instrument wie 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 können nicht gleichzeitig durch Akkoladen und Klammern verbunden werden. Daher werden durch Akkoladen verbundene Notenzeilen aus verklammerten Gruppen ausgeschlossen. Außerdem können für sie keine Unterklammern oder untergeordnete Unterklammern angezeigt werden.
- Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind.
- In leeren Notenzeilen können nur Klammern/Akkoladen angezeigt werden, wenn sie nach letzten Partien angezeigt werden. In leeren Notenzeilen in Notenrahmen können Sie keine Klammern/Akkoladen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 798

[Spielergruppen](#) auf Seite 169

[Spielergruppen hinzufügen](#) auf Seite 169

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 839

[Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern](#) auf Seite 838

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1277

Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern

Sie können festlegen, welche Notenzeilen in Klammern eingeschlossen werden, indem Sie die Art von Ensemble für einzelne Layouts ändern. Dies ist nützlich, wenn ein Einzelstimmen-Layout mit allen Perkussions-Spielern eine andere Verklammerung erfordert als diejenige, die für Perkussions-Notenzeilen im Gesamtpartitur-Layout verwendet wird.

Die Standardeinstellung ist **Orchestral**. Wir empfehlen Ihnen, diese Einstellungen für Projekte mit kleineren Ensembles zu 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 Art von Ensemble für die Klammergruppierung ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei

gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Klammern und Akkoladen**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Art des Ensembles** aus:
 - **Keine Klammern**
 - **Orchestral**
 - **Kleines Ensemble**
 - **Blasorchester**
 - **Big Band**
 - **Britische Brassband**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Standard-Klammergruppierung wird in den ausgewählten Layouts geändert.

TIPP

- Auf der Seite **Klammern und Akkoladen** gibt es weitere Optionen für die Verklammerung, etwa zum Anzeigen/Ausblenden von Klammern, wenn sich nur ein einzelnes Instrument in der Klammergruppe befindet, und zum Anzeigen/Ausblenden von Akkoladen, wenn nur eine einzelne Notenzeile angezeigt wird.
- Auch Spielergruppen und Solisten haben Einfluss darauf, welche Notenzeilen zusammen verklammert werden.
- Außerdem können Sie unabhängig von der Einstellung für Klammergruppierung im Layout eine benutzerdefinierte Klammer-/Akkoladengruppierung eingeben. Sie können jedoch keine Klammern/Akkoladen in leeren Notenzeilen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 798

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 606

[Spielergruppen](#) auf Seite 169

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1268

[Spielergruppen-Beschriftungen](#) auf Seite 1277

Klammern gemäß der Art von Ensemble

In Dorico Elements wird die standardmäßige Notenzeilengruppierung durch die Art von Ensemble bestimmt, die für jedes Layout ausgewählt ist. Dies wirkt sich darauf aus, welche Notenzeilen in Klammern zusammengefasst und durch Taktstriche verbunden werden.

Die folgenden Arten von Ensembles sind auf der Seite **Klammern und Akkoladen** in den **Layout-Optionen** verfügbar:

Keine Klammern

Alle Notenzeilen werden separat und ohne Klammern aufgeführt. In Akkoladen notierte Instrumente werden trotzdem mit Klammern dargestellt.

Dies ist die Standardeinstellung für Gesamtpartitur-Layouts in Projekten, die aus **Solo**- und kleinen **Jazz**-Projektvorlagen heraus erstellt werden.

Orchestral

Notenzeilen werden gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert. So werden zum Beispiel benachbarte Streichinstrumente getrennt von benachbarten Holzblasinstrumenten verklammert. Stimm-Notenzeilen werden jedoch nicht durch Taktstriche verbunden.

Dies ist die Standardeinstellung für alle Layouts in neuen Projekten und in Projekten, die aus den Projektvorlagen **Orchestral**, **Choral und Vokal** und **Concert Band** heraus erstellt werden, sowie für benutzerdefinierte Partitur- und Einzelstimmen-Layouts in Projekten, die aus anderen Projektvorlagen heraus erstellt werden.

Kleines Ensemble

Alle Notenzeilen im Projekt, mit Ausnahme von durch Akkoladen verbundene Notenzeilen, werden unabhängig von der Instrumentenfamilie miteinander verklammert.

Dies ist die Standardeinstellung für Gesamtpartitur-Layouts in Projekten, die aus den Projektvorlagen **Kammermusik** und **Musical-Orchester** heraus erstellt werden.

Blasorchester

Notenzeilen werden gemäß ihrer Instrumentenart verklammert. Z. B. werden Flöte 1 und Flöte 2 miteinander verklammert, aber separat von den anderen Holzblasinstrumenten.

Big Band

Notenzeilen werden gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert, ausgenommen Blechblasinstrumente, die alle gemäß ihrer Instrumentenart verklammert werden.

Rhythmusgruppen-Instrumente werden miteinander verklammert.

Perkussion und Pauken werden miteinander verklammert.

Britische Brassband

Blechblasinstrumente werden gemäß ihrer Instrumentenart verklammert, ausgenommen Hörner und Trompeten, welche miteinander verklammert werden.

Alle anderen Instrumente in der Partitur werden gemäß ihrer Instrumentenfamilie verklammert.

Perkussion und Pauken werden separat verklammert.

Dies ist die Standardeinstellung für Gesamtpartitur-Layouts in Projekten, die aus der Projektvorlage **Big Band** heraus erstellt werden.

HINWEIS

- Notenzeilen können nicht gleichzeitig durch Akkoladen und Klammern verbunden werden. Daher sind durch Akkoladen verbundene Notenzeilen, zum Beispiel für Klavier und andere in Akkoladen notierte Instrumente, von der Verbindung durch Klammern ausgeschlossen. Außerdem trennen sie Klammern auf, wenn sie in einer verklammerten Gruppe platziert werden.
- Damit eine Klammer angezeigt wird, müssen standardmäßig mindestens zwei benachbarte Instrumente vorhanden sein. Auf der Seite **Klammern und Akkoladen** in den **Layout-Optionen** können Sie in jedem einzelnen Layout festlegen, dass Klammern an einzelnen Instrumenten angezeigt werden.
- Auch Spielergruppen und Solisten haben Einfluss darauf, welche Notenzeilen zusammen verklammert werden.
- Vokal-Notenzeilen werden niemals durch Taktstriche verbunden, selbst dann nicht, wenn sie durch Klammern verbunden sind.

- Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Projektvorlagen](#) auf Seite 82

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

Sekundäre Klammern

Sekundäre Klammern sind eine zweite Ebene der Notenzeilengruppierung. Sie befinden sich links von Klammern und ermöglichen es Ihnen, Gruppen von Notenzeilen innerhalb einer verklammerten Gruppe herauszustellen. In Dorico Elements können sekundäre Klammern als Akkolade oder als Unterklammer angezeigt werden.

Standardmäßig werden sekundäre Klammern als Unterklammern angezeigt: dünne Linien mit rechtwinkligen Ecken, die sich links von der Klammer befinden. Sie können die Darstellung von sekundären Klammern ändern und sie für angrenzende identische Instrumente in verklammerten Gruppen in jedem Layout unabhängig anzeigen/ausblenden.



Sekundäre Klammer als Unterklammer



Sekundäre Klammer als Akkolade

HINWEIS

Sie können verschachtelte Unterklammern nicht zusätzlich zu Akkoladen anzeigen, sondern nur zusätzlich zu Unterklammern.

Sekundäre Klammern anzeigen/ausblenden

Sie können sekundäre Klammern für angrenzende identische Instrumente in verklammerten Gruppen für jedes Layout unabhängig anzeigen/ausblenden. Sie können außerdem auswählen, dass sekundäre Klammern nur angezeigt werden, wenn unterverklammerte Gruppen mindestens zwei Notenzeilen 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 sekundäre Klammern aus- bzw. einblenden wollen.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Klammern und Akkoladen**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Instrumente derselben Art innerhalb einer verklammerten Gruppe**:
 - **Sekundäre Klammern verwenden**
 - **Keine sekundären Klammern**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Wenn nur eine Notenzeile der in Unterklammern gesetzten Gruppe angezeigt wird**:
 - **Unterklammer zeichnen**
 - **Unterklammer nicht zeichnen**
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Sekundäre Klammern werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie **Sekundäre Klammern verwenden** auswählen, und ausgeblendet, wenn Sie **Keine sekundären Klammern** auswählen.

Wenn Sie **Sekundäre Klammern verwenden** und **Unterklammer nicht zeichnen** auswählen, werden sekundäre Klammern nur angezeigt, wenn unterverklammerte Gruppen mindestens zwei Notenzeilen enthalten.

Sekundäre Klammern als Unterklammern/Akkoladen anzeigen

Sekundäre Klammern stehen außerhalb von Klammern und ermöglichen es Ihnen, Notenzeilengruppen innerhalb einer verklammerten Gruppe zu markieren. Sie können sekundäre Klammern in jedem Layout unabhängig entweder als Klammern außerhalb der Klammer oder als Unterklammern 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 Darstellung von sekundären Klammern ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Klammern und Akkoladen**.
 4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Erscheinungsbild sekundärer Klammern** aus:
 - **Akkolade**
 - **Unterklammer**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Darstellung aller sekundären Klammern in den ausgewählten Layouts wird geändert.

HINWEIS

Da Sie verschachtelte Unterklammern nicht zusätzlich zu Akkoladen anzeigen können, werden sie in Layouts, wo Unterklammern als Akkoladen dargestellt werden, nicht angezeigt.

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 hinaus erstrecken und können an Notenzeilen mit Akkoladen weder als primäre noch als sekundäre Gruppe angezeigt werden.



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.

The image shows a musical score in 4/4 time with a key signature of one flat (B-flat). The score consists of two systems, each with a treble clef staff (top) and a bass clef staff (bottom). Above the treble clef staff, chord symbols are written: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F, C7. The treble clef staff contains a melodic line with various notes, including triplets. The bass clef staff contains a bass line with chords and single notes. The chord symbols are positioned above the treble clef staff, indicating they are for the piano and clarinet.

Über Strichen angezeigte Akkordsymbole auf den Notenzeilen für Klavier und Klarinette, um den Spielern die Improvisation um die notierte Kornettmelodie herum zu erleichtern.

Sie können Akkordsymbole mit Hilfe des Akkordsymbole-Einblendfelds eingeben und Akkordsymbole auf Basis von vorhandenen Noten automatisch erzeugen.

In Dorico Elements befinden sich Akkordsymbole standardmäßig global an ihren jeweiligen rhythmischen Positionen. Das bedeutet, dass Sie Akkordsymbole nur einmal eingeben müssen, sie aber je nach Bedarf über beliebig vielen (oder wenigen) Notenzeilen anzeigen können. Unter gewissen Umständen kann es jedoch notwendig sein, unterschiedliche Akkordsymbole für unterschiedliche Spieler an derselben rhythmischen Position anzuzeigen. In solchen Fällen können Sie lokale Akkordsymbole eingeben.

Dorico Elements zeigt automatisch die geeigneten Akkordsymbole für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts an, auch für Bündinstrumente, deren Transposition Sie geändert haben, um die Nutzung eines Kapodasters zu berücksichtigen. Sie können Kapodaster auch für Akkordsymbole definieren und nur Haupt-Akkordsymbole, nur Capo-Akkordsymbole oder beides anzeigen.

Sie können Akkordsymbole über den Notenzeilen bestimmter Instrumente projektweit aus-/einblenden. Diese Einstellung ist auch wirksam, wenn mehrere Instrumente zu ein und demselben Spieler gehören, und gilt auch für unterschiedliche Layouts. Außerdem können Sie Akkordsymbole ausschließlich in Regionen mit Akkordsymbol-/Strichnotation anzeigen und einzelne Akkordsymbole aus- oder einblenden.

Wenn Sie Akkordsymbole eingegeben haben, diese aber für keinen Spieler in der aktuellen Partie angezeigt werden, weisen Schilder auf sie hin.

Je nach Musikstil gibt es verschiedene Konventionen für die Darstellung von Akkordnamen.

Dorico Elements bietet eine umfassende Reihe von Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen, aus denen Sie wählen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 325
- [Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851
- [Akkorddiagramme](#) auf Seite 868
- [Kapodaster](#) auf Seite 151
- [Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151
- [Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 458
- [Akkordspur](#) auf Seite 535
- [Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren](#) auf Seite 535

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, zum Beispiel Cm7^b5/E^b.

Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen

Es gibt viele Konventionen für die Darstellung von Akkordsymbolen; deshalb bietet Dorico Elements eine Auswahl von Darstellungs-Presets, die Sie verwenden und bearbeiten können.

Sie können beispielsweise die standardmäßig voreingestellten Akkordsymbole ändern, einzelne Akkordsymbole bearbeiten, ohne die Standarddarstellung für das jeweilige Akkordsymbol zu ändern, und einzelne Komponenten innerhalb von Akkordsymbolen bearbeiten.

- Unter **Bibliothek > Akkordsymbole** können Sie auf Akkordsymbol-Presets im Dialog **Akkordsymbol-Optionen** zugreifen.

Akkordsymbol-Preset (Beispiel)	Name des Akkordsymbol-Presets
B ^b maj7(#11)/F	Standard

Akkordsymbol-Preset (Beispiel)	Name des Akkordsymbol-Presets
$B^b\text{maj}7(\#9 \#11)/F$	Boston
$B^b\text{MA}7(\#9 \#11)/F$	Brandt-Roemer
$B^b\Delta_{+9}^{+11}/F$	Indiana
$B^b\text{Maj}7_{+9}^{+11}/F$	New York
$\frac{b7\Delta_{\#9}^{\#11}}{4}$	Nashville
$B^b\text{MA}7(\#9 \#11)/F$	Jazz-Standards
$\frac{B^b\text{maj}7_{+9}^{+11}}{F}$	Ross
$B^b\text{M}7(\#9 \#11)_{on}F$	Japanisch

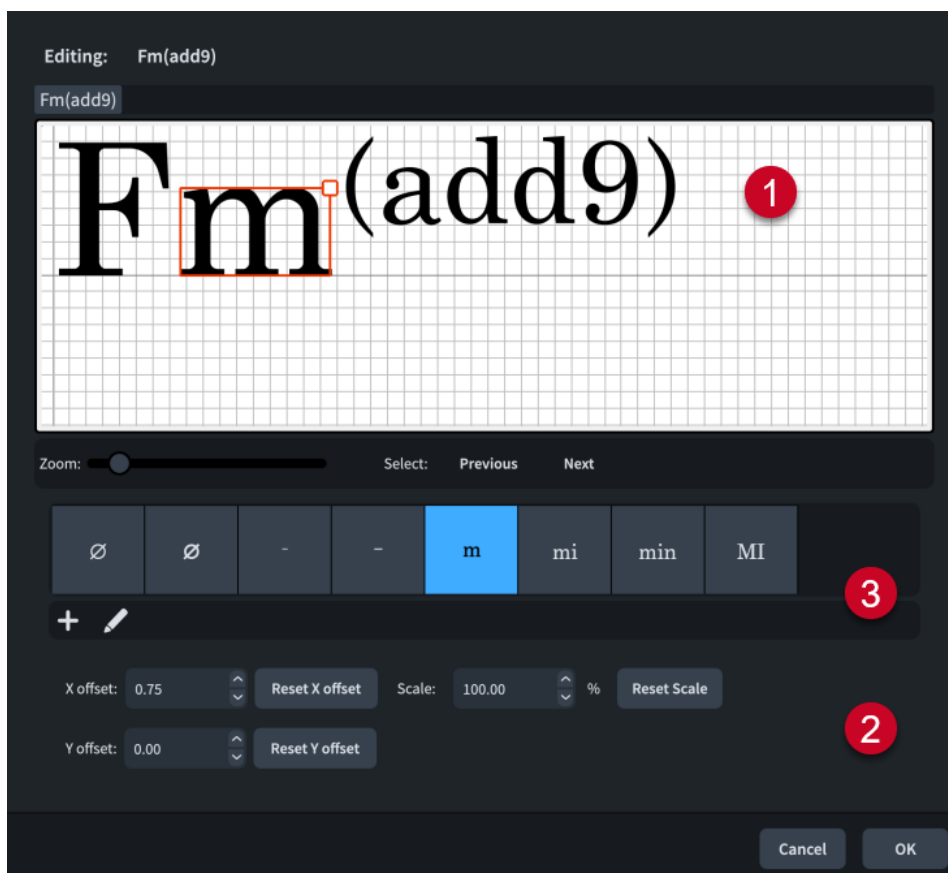
Diese Presets nutzen bestimmte Kombinationen der Optionen im Dialog **Akkordsymbol-Optionen**. Sie können diese Optionen auch einzeln an Ihre Anforderungen anpassen.

- **Standard** nutzt eine Reihe von Zeichen, die so eindeutig wie möglich gestaltet sind. Z. B. verzichtet **Standard** auf die Verwendung von Symbolen für Major Sieben, übermäßig, vermindert und halbvermindert. Dies ist das Standardpreset für neue Projekte.
- Wenn Sie Änderungen an den Preset-Optionen vornehmen, wird automatisch **Benutzerdefiniert** ausgewählt.

Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten** können Sie die Darstellung und Anordnung einzelner Akkordsymbol-Instanzen bearbeiten, ohne die projektweite Standarddarstellung dieser Akkordsymbole zu ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie möchten, dass das erste Gmaj7-Akkordsymbol anders angezeigt wird als alle folgenden Gmaj7-Akkordsymbole.

- Sie können den Dialog **Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten** im Notensatz-Modus öffnen, indem Sie das Akkordsymbol auswählen, das Sie anpassen möchten, und die **Eingabetaste** drücken oder indem Sie auf ein Akkordsymbol doppelklicken.



Der Dialog **Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten** enthält die folgenden Abschnitte:

1 Editor

Hier können Sie die Komponenten, aus denen das Akkordsymbol besteht, anordnen und bearbeiten.

Neben der Verwendung der Steuerelemente unten im Dialog können Sie einzelne Komponenten nach ihrer Auswahl im Editor auch anhand einer der folgenden Methoden verschieben:

- Drücken Sie die Standard-Tastaturbefehle für das Verschieben von Objekten. Drücken Sie z. B. **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Komponenten nach rechts zu verschieben, oder **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Komponenten in größeren Schritten nach rechts zu verschieben.
- Klicken und ziehen Sie jede einzelne Komponente.

HINWEIS

Sie können die erste Komponente in Akkordsymbolen nicht verschieben.

Neben der Verwendung des **Skala**-Menüs können Sie die Größe von Komponenten auch ändern, indem Sie nach Auswahl einer Komponente im Editor auf den quadratischen Griff in der oberen rechten Ecke klicken und ihn ziehen.



2 Steuerelemente

Ermöglichen es Ihnen, einzelne Komponenten zu verschieben und ihre Größe zu ändern. Außerdem können Sie ihre Position und Größe zurücksetzen.

- **X-Versatz** verschiebt Komponenten horizontal. Wenn Sie den Wert erhöhen, werden Komponenten nach rechts verschoben; wenn Sie ihn verringern, werden Komponenten nach links verschoben.
- **Y-Versatz** verschiebt Komponenten vertikal. Wenn Sie den Wert erhöhen, werden Komponenten nach oben verschoben; wenn Sie ihn verringern, werden Komponenten nach unten verschoben.
- **Skala** ändert die Größe von Komponenten. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt die Größe der Komponenten proportional zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt die Größe von Komponenten proportional ab.
- **X-Versatz zurücksetzen** setzt die horizontale Position der ausgewählten Komponente zurück.
- **Y-Versatz zurücksetzen** setzt die vertikale Position der ausgewählten Komponente zurück.
- **Skala zurücksetzen** setzt die Größe der ausgewählten Komponente zurück.

3 Komponentenliste

Sie können neue Komponenten erstellen und vorhandene Komponenten bearbeiten, indem Sie auf den entsprechenden Schalter in der Aktionsleiste klicken.

- **Komponente hinzufügen** 
- **Komponente bearbeiten** 

Durch Klicken auf einen der beiden Schalter wird der Dialog **Akkordsymbol-Komponente bearbeiten** geöffnet, in dem Sie neue Komponenten erstellen und vorhandene bearbeiten können. Das Bearbeiten von Komponenten aus dem Dialog **Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten** wirkt sich nur auf das ausgewählte Akkordsymbol aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

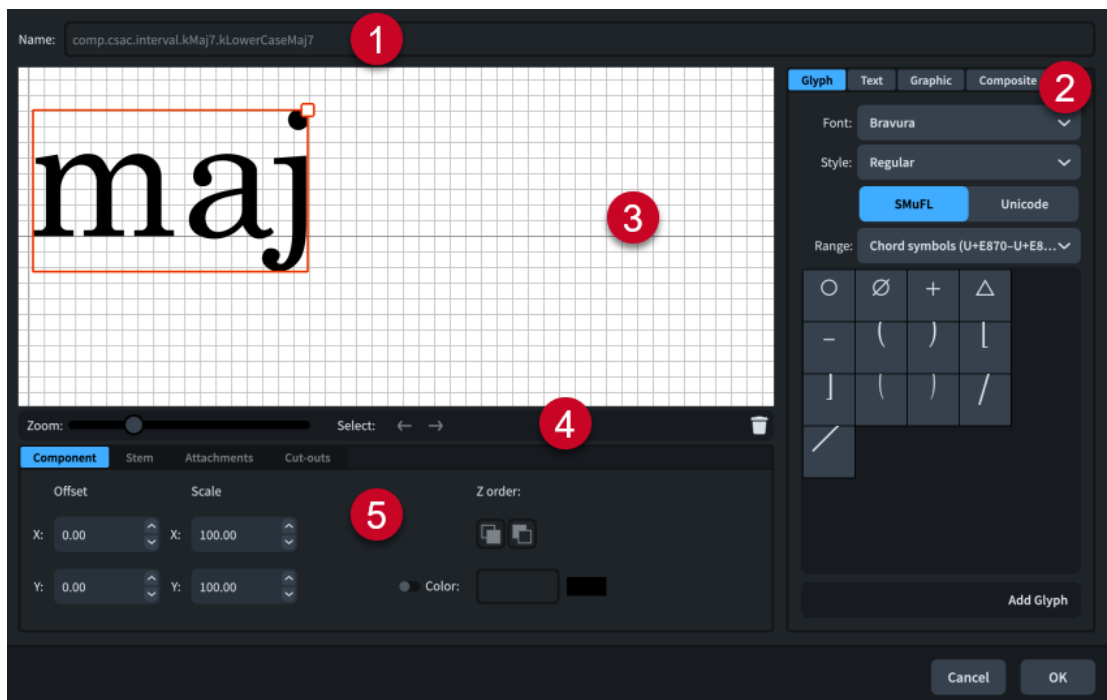
Akkordsymbol-Komponente bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Akkordsymbol-Komponente bearbeiten** können Sie benutzerdefinierte Akkordsymbolkomponenten erstellen und vorhandene Komponenten bearbeiten. Dies ist sowohl projektweit für alle Akkordsymbole, die die Komponente nutzen, als auch für einzelne Instanzen von Akkordsymbolen möglich.

Sie können den Dialog **Akkordsymbol-Komponente bearbeiten** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Um eine Komponente projektweit für alle Akkordsymbole zu bearbeiten, die sie nutzen: Öffnen Sie den Dialog **Projektweite Standarddarstellung von Akkordsymbolen**, wählen Sie die Komponente, die Sie bearbeiten möchten, in der Komponentenliste aus und klicken Sie dann in der Aktionsleiste der Komponentenliste auf **Komponente bearbeiten** . Sie können stattdessen auch auf die Komponente in der Komponentenliste doppelklicken.
- Um eine neue Komponente projektweit für alle Instanzen eines bestimmten Akkordsymbols zu erstellen: Öffnen Sie den Dialog **Projektweite Standarddarstellung von Akkordsymbolen**, wählen Sie die Komponente, die Sie duplizieren möchten, in der Komponentenliste aus und klicken Sie dann in der Aktionsleiste der Komponentenliste auf **Komponente hinzufügen** .

- Um eine neue Komponente nur für eine einzelne Instanz eines Akkordsymbols zu erstellen: Öffnen Sie den Dialog **Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten**, wählen Sie die Komponente, die Sie duplizieren möchten, in der Komponentenliste aus und klicken Sie dann in der Aktionsleiste der Komponentenliste auf **Komponente hinzufügen** **+**.



Der Dialog **Akkordsymbol-Komponente bearbeiten** umfasst die folgenden Abschnitte:

1 Name

Enthält einen automatisch erzeugten Namen für die Akkordsymbol-Komponente. Sie können diesen Namen nicht ändern.

2 Komponentenauswahl

Hier können Sie Komponenten auswählen, die Sie Ihrer Akkordsymbol-Komponente hinzufügen möchten. Sie können verschiedene Arten von Komponenten auswählen, indem Sie auf die jeweiligen Registerkarten klicken.

- **Glyphe**, zum Beispiel ♯ oder ♮. Sie können verschiedene Stile für Glyphen verwenden, indem Sie unterschiedliche Schriften und Schriftstile/-stärken aus den Menüs auswählen. Sie können in den **SMuFL**- und **Unicode**-Bereichen suchen. Klicken Sie auf **Glyphe hinzufügen**, um die ausgewählte Glyphe zur Akkordsymbol-Komponente hinzuzufügen.

HINWEIS

Eine Liste der unterschiedlichen Bereiche von Glyphen ist auf der SMuFL-Website verfügbar.

- Unter **Text** finden Sie z. B. Zahlen und Begriffe. Sie können Zahlen und Begriffe aus der Liste **Voreingestellter Text** auswählen oder im Menü die gewünschte Schrift einstellen und Ihren eigenen Text in das Textfeld unten eingeben. Klicken Sie auf **Text hinzufügen**, um den ausgewählten oder eingegebenen Text zur Akkordsymbol-Komponente hinzuzufügen.
- **Grafik**: Hier können Sie eine neue Grafikdatei laden oder eine vorhandene Grafik im SVG-, PNG- oder JPG-Format aus der Liste **Vorhandene auswählen** auswählen. Im **Vorschau**-Feld sehen Sie eine Vorschau der Grafik. Klicken Sie auf **Grafik hinzufügen**, um die ausgewählte Grafik zu der Akkordsymbol-Komponente hinzuzufügen.


- **Zusammensetzung:** Hier können Sie eine Zusammensetzung aus der Liste auswählen. Klicken Sie auf **Zusammensetzung hinzufügen**, um die ausgewählte Zusammensetzung zur Akkordsymbol-Komponente hinzuzufügen.

3 Editor

Hier können Sie die Komponenten, aus denen die Akkordsymbol-Komponente besteht, anordnen und bearbeiten. Sie können Komponenten anhand der Steuerelemente am unteren Rand des Dialogs anordnen und bearbeiten.

4 Editoren-Aktionsleiste

Enthält Auswahl- und Ansichtsoptionen für den Editor.

- **Zoom:** Ermöglicht es Ihnen, die Zoomstufe im Editor zu ändern.
- **Auswählen:** Ermöglicht es Ihnen, die nächste/vorherige Komponente auszuwählen.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte Komponente.

5 Steuerelemente

Enthält Steuerelemente, mit denen Sie einzelne Komponenten bearbeiten können. Die Steuerelemente sind entsprechend dem Aspekt der ausgewählten Komponente, auf den sie sich auswirken, in Registerkarten unterteilt. Für Akkordsymbole stehen die **Komponente-** und **Zuordnungen-**Registerkarten zur Verfügung.

Die **Komponente-**Registerkarte enthält die folgenden Optionen:

- **Versatz:** Steuert die Position der ausgewählten Komponente. **X** bewegt sie horizontal, **Y** bewegt sie vertikal.
- **Skalieren:** Steuert die Größe der ausgewählten Komponente. Bei Grafiken steuert **X** die Breite, und **Y** steuert die Höhe.

HINWEIS

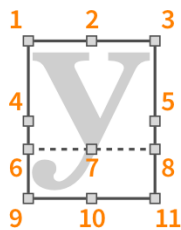
Obwohl einige Komponenten ihre Höhe und Breite unabhängig voneinander skalieren, behalten andere ihr Seitenverhältnis bei, was bedeutet, dass nur ein einzelner Wert ihre Gesamtgröße beeinflusst.

- **Z-Reihenfolge:** Hiermit können Sie die ausgewählte Komponente relativ zu anderen Komponenten **Nach vorn** oder **Nach hinten** verschieben, sofern die Komponenten sich überlappen.
- **Farbe:** Hiermit können Sie die Farbe der ausgewählten Komponente ändern.

Die **Zuordnungen-**Registerkarte ist nur verfügbar, wenn die Akkordsymbol-Komponente mindestens aus zwei einzelnen Komponenten besteht. Sie enthält die folgenden Optionen:

- **Zuordnung von:** Legt den Zuordnungspunkt an der Komponente links neben der ausgewählten Komponente fest, an die die ausgewählte Komponente angehängt wird. Wir empfehlen Ihnen, einen Punkt an der rechten Seite der Komponente für die **Zuordnung von** auszuwählen.
- **Zuordnung zu:** Legt den Zuordnungspunkt an der ausgewählten Komponente fest, die an die Komponente links angehängt wird. Wir empfehlen Ihnen, einen Punkt an der linken Seite der Komponente für **Zuordnung zu** auszuwählen.

Es gibt acht Zuordnungspunkte für Glyphen und Grafiken und elf für Text (aufgrund des zusätzlichen Platzes für Buchstaben, die über die Grundlinie hinaus verlaufen). Anhand dieses Schaubilds können Sie sich vorstellen, in welchem Verhältnis diese Punkte zu den Komponenten stehen.



Die Zuordnungspunkte haben im Dialog **Akkordsymbol-Komponente bearbeiten** folgende Bezeichnungen:

- 1 **Oben links**
- 2 **Oben Mitte**
- 3 **Oben rechts**
- 4 **Mitte links**
- 5 **Mitte rechts**
- 6 **Grundlinie links** (Nur Text)
- 7 **Grundlinie Mitte** (Nur Text)
- 8 **Grundlinie rechts** (Nur Text)
- 9 **Unten links**
- 10 **Unten Mitte**
- 11 **Unten rechts**

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845

[Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 846

Positionen von Akkordsymbolen

In Layouts, in denen Akkordsymbole angezeigt werden, werden sie entweder über allen Notenzeilen von Instrumenten angezeigt, für die die Anzeige von Akkordsymbolen eingestellt ist, oder nur über der obersten Notenzeile in jedem System.

Standardmäßig werden Akkordsymbole links an Notenköpfen ausgerichtet.

Ausrichtung von Akkordsymbolen im System

Akkordsymbole werden standardmäßig über die gesamte Breite des Systems an derselben vertikalen Position ausgerichtet. Im **Position**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie die automatische Ausrichtung von Akkordsymbolen innerhalb von Systemen deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 856


Akkordsymbole ausblenden/anzeigen

Sie können Akkordsymbole projektweit auf Spieler-Basis über bestimmten Notenzeilen oder nur innerhalb von Akkordsymbol-/Strichnotations-Regionen anzeigen/ausblenden. Standardmäßig

werden Akkordsymbole über den Notenzeilen von Instrumenten der Rhythmusgruppe angezeigt, z. B. über Tasteninstrumenten, Gitarren und Bassgitarren.

Für Spieler, in deren Notenzeilen Sie Akkordsymbole eingeben, werden im aktuellen Layout automatisch Akkordsymbole für alle Instrumente angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich, für den Sie Akkordsymbole ausblenden/anzeigen möchten.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um Akkordsymbole über den Notenzeilen aller Instrumente anzuzeigen, die zu dem Spieler gehören, wählen Sie **Akkordsymbole > Für alle Instrumente anzeigen**.
 - Um Akkordsymbole nur über den Notenzeilen von Instrumenten der Rhythmusgruppe anzuzeigen, die zu dem Spieler gehören, wählen Sie **Akkordsymbole > Für Instrumente der Rhythmusgruppe anzeigen**.
 - Um Akkordsymbole nur in Akkordsymbol- und Strichnotations-Regionen über den Notenzeilen von Instrumenten anzuzeigen, die zu dem Spieler gehören, wählen Sie **Akkordsymbole > In Akkordsymbol- und Strichnotations-Regionen anzeigen**.
 - Um Akkordsymbole über den Notenzeilen aller Instrumente auszublenden, die zu dem Spieler gehören, wählen Sie **Akkordsymbole > Für alle Instrumente ausblenden**.

ERGEBNIS

Akkordsymbole werden über den entsprechenden Notenzeilen für Instrumente angezeigt/ ausgeblendet, die zu dem ausgewählten Spieler gehören. Dies geschieht abhängig davon, in welchen Layouts Akkordsymbole für den jeweiligen Spieler in Ihrem Projekt angezeigt werden.

TIPP

- Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Optionen aus dem Kontextmenü auswählen.
- Sie können in jedem einzelnen Layout festlegen, dass Akkordsymbole nur einmal über jedem System angezeigt werden sollen.
- Außerdem können Sie einzelne Akkordsymbole in Layouts, in denen Akkordsymbole angezeigt werden, ausblenden/anzeigen, indem Sie sie auswählen und **Ausgeblendet** in der **Akkordsymbole**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren bzw. deaktivieren. An der Position jedes ausgeblendeten Akkordsymbols werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Layouts](#) auf Seite 176

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 325

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 856

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 333

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 428

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 869

[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 871
[Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 853
[Platzierung von Akkordsymbolen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 855
[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151
[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731
[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845


Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen

Sie können Akkordsymbole in unterschiedlichen Arten von Layouts ein-/ausblenden. Standardmäßig werden Akkordsymbole in allen geeigneten Layouts für Instrumente der Rhythmusgruppe angezeigt.

HINWEIS

Wenn Akkordsymbole für alle Instrumente im aktuellen Layout ausgeblendet sind, werden über der obersten Notenzeile Hinweise angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um Akkordsymbole für den ausgewählten Spieler in allen Layouts anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > In Gesamtpartitur und Einzelstimmen anzeigen**.
 - Um Akkordsymbole für den ausgewählten Spieler nur in Gesamtpartitur-Layouts/benutzerdefinierten Partitur-Layouts anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Nur in Gesamtpartitur anzeigen**.
 - Um Akkordsymbole für den ausgewählten Spieler nur in Einzelstimmen-Layouts und nicht in Gesamtpartitur-Layouts/benutzerdefinierten Partitur-Layouts anzuzeigen, wählen Sie **Akkordsymbole > Nur in Einzelstimmen anzeigen**.

TIPP

Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Optionen aus dem Kontextmenü auswählen.

Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen

Sie können für jedes einzelne Layout festlegen, dass Akkordsymbole über allen Notenzeilen von Instrumenten angezeigt werden sollen, für die die Anzeige von Akkordsymbolen eingestellt ist, oder nur über der obersten Notenzeile in jedem System.

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 von Akkordsymbolen ändern möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
 4. Wählen Sie im **Akkordsymbole**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Akkordsymbole anzeigen**:
 - **Über den Notenzeilen bestimmter Spieler**
 - **Über oberster Notenzeile des Systems**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die vertikale Position von Akkordsymbolen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 325

[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 871


[Kapodaster-Akkorde und Hauptakkorde](#) auf Seite 151

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157

Ausrichtung von Akkordsymbolen relativ zu Noten ändern

Sie können die horizontale Ausrichtung von einzelnen Akkordsymbolen relativ zu Noten unabhängig von Ihrer projektweiten Einstellung ändern. Zum Beispiel können Sie breite Akkordsymbole zentriert ausrichten, um Kollisionen mit Taktstrichen zu verhindern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Ausrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausrichtung**-Option in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**
 - **Mitte**
 - **Rechts**
-

ERGEBNIS

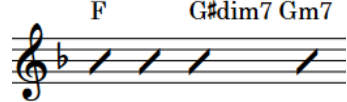
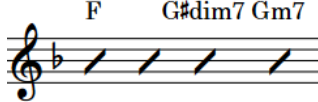
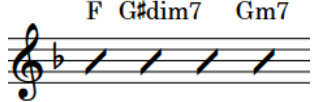
Die Ausrichtung der ausgewählten Akkordsymbole wird geändert. Der Notenabstand wird automatisch angepasst, um Zusammenstöße mit angrenzenden Akkordsymbolen zu verhindern.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

TIPP

Im **Position**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie die horizontale Standardausrichtung aller Akkordsymbole projektweit ändern.


BEISPIEL

 <p>Links ausgerichtetes G#dim7-Akkordsymbol auf Zählzeit 3</p>	 <p>Mittig ausgerichtetes G#dim7-Akkordsymbol auf Zählzeit 3</p>	 <p>Rechts ausgerichtetes G#dim7-Akkordsymbol auf Zählzeit 3</p>
--	--	---

Platzierung von Akkordsymbolen relativ zur Notenzeile ändern

Sie können einzelne Akkordsymbole entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Platzierung**-Option in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung der ausgewählten Akkordsymbole wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

TIPP

- Unter **Layout-Optionen** > **Akkordsymbole und -diagramme** > **Akkordsymbole** können Sie für jedes einzelne Layout festlegen, dass Akkordsymbole zwischen den Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten angezeigt werden sollen.
 - Im **Position**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie die Positionierung aller Akkordsymbole projektweit ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Hintergrund von Akkordsymbolen löschen](#) auf Seite 861

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Akkordsymbol-Regionen

Akkordsymbol-Regionen geben Passagen an, in denen Sie Akkordsymbole anzeigen möchten. Sie sind besonders nützlich für Spieler und Layouts, die an den meisten Stellen des Projekts keine Akkordsymbole benötigen, aber Improvisationsabschnitte haben, an denen Akkordsymbole angezeigt werden müssen.

Akkordsymbol-Regionen ermöglichen es Ihnen, Akkordsymbole nur anzuzeigen, wenn Spieler sie benötigen, anstatt Akkordsymbole innerhalb des gesamten Projekts anzuzeigen und nicht benötigte auszublenden.

Wenn Sie Akkordsymbol-Regionen in Dorico Elements eingeben, werden für die entsprechenden Spieler in Akkordsymbol-/Strichnotations-Regionen automatisch Akkordsymbole angezeigt. Der Grund dafür ist, dass üblicherweise sowohl Strichnotation als auch Akkordsymbole verwendet werden, um Spieler durch Improvisationsabschnitte zu führen. Akkordsymbole außerhalb von Akkordsymbol-/Strichnotations-Regionen werden automatisch ausgeblendet und durch Hinweise ersetzt.

Standardmäßig werden Akkordsymbol-Regionen durch eine durchgezogene farbige Linie über der obersten Notenzeilenlinie und einen farbigen Hintergrund hervorgehoben. Wenn Sie herauszoomen, werden die farbigen Hintergründe durchsichtiger, was besonders beim Betrachten von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und daher standardmäßig nicht gedruckt. Sie können sie ein-/ausblenden.

Akkordsymbol-Region, nach deren Ende Akkordsymbol-Hinweise angezeigt werden

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.

Griffe an einer ausgewählten Akkordsymbol-Region

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 333

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1215
[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851
[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 458
[Anmerkungen](#) auf Seite 595

Hervorhebung von Akkordsymbol-Regionen ausblenden/anzeigen

Sie können farbige Hervorhebungen für Akkordsymbol-Regionen jederzeit ausblenden/anzeigen, wenn Sie die Hervorhebungen zum Beispiel beim Eingeben von Noten anzeigen, aber beim Notensatz ausblenden wollen.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Akkordsymbol-Regionen hervorheben**.
-

Akkordsymbole transponieren

Sie können Akkordsymbole nach der Eingabe unabhängig von Noten transponieren.

TIPP

- Dorico Elements zeigt automatisch die geeigneten Akkordsymbole für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts an.
 - Wenn Sie Akkordsymbole transponieren möchten, damit sie die Verwendung eines Kapodasters widerspiegeln, können Sie stattdessen auch Capo-Akkordsymbole anzeigen.
-

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. Passen Sie die für die Transposition erforderlichen Parameter an, zum Beispiel Intervall und Intervallart.

TIPP

- Wir empfehlen Ihnen, den Abschnitt **Intervall berechnen** zu nutzen, um Ihre erforderlichen Einstellungen zu ermitteln, zum Beispiel wenn Sie von G \flat -Dur nach G-Dur transponieren möchten.
 - Verschiedene Intervalle können unterschiedlichen Arten angehören. Sie können beispielsweise eine große Terz, aber keine große Oktave angeben. Wenn Sie folglich Ihre Transpositionsparameter manuell festlegen möchten, empfehlen wir Ihnen, das Intervall vor der Intervallart auszuwählen.
-
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbole werden transponiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 479
[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180
[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180
[Kapodaster](#) auf Seite 151

Akkordsymbole umdeuten

Sie können die enharmonische Schreibung von Akkordsymbolen für transponierende Instrumente ändern, um zum Beispiel eine einfachere enharmonisch äquivalente Schreibweise zu wählen. Damit ändert sich die enharmonische Schreibung der Akkordsymbole in allen transponierenden Layouts und für alle Instrumente mit derselben Transposition.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Schreiben-Modus das Layout mit der Transposition, in dem Sie Akkordsymbole umdeuten wollen.
Um zum Beispiel ein Akkordsymbol für alle Instrumente in $B\flat$ umzudeuten, öffnen Sie das Einzelstimmen-Layout für ein Instrument in $B\flat$.
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 $D\flat$ major13 von **D \flat** auf **C#**.
5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Die Schreibung des Akkordsymbols wird in transponierenden Layouts für alle Instrumente mit derselben Transposition geändert. Die Änderung der Schreibung eines Akkordsymbols für eine Klarinette in $B\flat$ ändert auch die Schreibung dieses Akkordsymbols im Einzelstimmen-Layout für eine Trompete in $B\flat$.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 327

[Noten umdeuten](#) auf Seite 482

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146


[Kapodaster für Akkordsymbole/-diagramme festlegen](#) auf Seite 156

[Kapodaster-Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 157

Akkordsymbole als Modi anzeigen

Sie können einzelne Akkordsymbole als modales Äquivalent anzeigen, wenn ein solches für dieses Akkordsymbol existiert.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, die Sie als Modus anzeigen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 Änderungen der enharmonischen Schreibung von umgedeuteten Akkordsymbolen rückgängig machen und sie auf ihre Standardschreibung zurücksetzen. Sie können Abweichungen nur für Instrumente mit einer bestimmten Transposition (zum Beispiel Instrumente in $B\flat$) oder für alle Instrumenten-Transpositionen rückgängig machen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Akkordsymbol aus, dessen Schreibung Sie zurücksetzen möchten.
 - Wenn Sie die enharmonische Schreibung des Akkordsymbols nur für eine bestimmte Instrumenten-Transposition zurücksetzen möchten, wählen Sie das Akkordsymbol in einer Notenzeile aus, die zu einem Instrument mit der jeweiligen Transposition gehört. Wählen Sie es zum Beispiel in der Notenzeile eines Instruments in $B\flat$ aus, um das Akkordsymbol für alle Instrumente in $B\flat$ zurückzusetzen.
 - Wenn Sie die enharmonische Schreibung des Akkordsymbols für alle Instrumenten-Transpositionen zurücksetzen möchten, wählen Sie das Akkordsymbol in einer beliebigen Notenzeile aus, die zu einem transponierenden Instrument gehört.
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 des Akkordsymbols nur für Instrumente mit der ausgewählten Transposition zurückzusetzen, geben Sie **Alt/Opt-Taste-S** in das Akkordsymbole-Einblendfeld ein.
 - Um die enharmonische Schreibung des Akkordsymbols für alle Instrumenten-Transpositionen zurückzusetzen, geben Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-S** in das Akkordsymbole-Einblendfeld ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS


Die enharmonische Schreibung des ausgewählten Akkordsymbols in transponierenden Layouts wird zurückgesetzt, entweder nur für Instrumente mit der jeweiligen Transposition oder für alle transponierenden Instrumente.

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.

- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Grundton und Intervallart Sie ausblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgen Akkordsymbole Ihrer projektweiten Einstellung.

TIPP

Im Abschnitt **Alterierte Basstöne** des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie auswählen, den Grundton und die Intervallart von Akkordsymbolen immer anzuzeigen, sogar wenn aufeinanderfolgende Akkordsymbole denselben Grundton und dieselbe Intervallart haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845


[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

Anordnung von zusammengesetzten Akkordsymbolen ändern

Sie können die Anordnung einzelner Akkordsymbole für Polychords oder Akkorde mit einem alterierten Basston unabhängig von Ihren projektweiten Einstellungen ändern. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel einige Polychordsymbole vertikal gestapelt, andere aber in horizontaler Anordnung anzeigen möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die zusammengesetzten Akkordsymbole aus, deren Anordnung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Anordnung von zusammengesetzten Akkorden** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Diagonale Anordnung**
 - **Gestapelte Anordnung**

- **Lineare Anordnung**

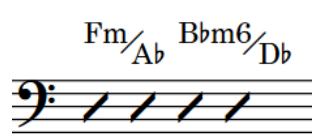
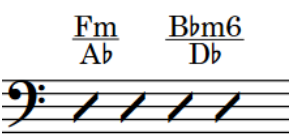
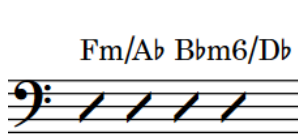
ERGEBNIS

Die Anordnung der ausgewählten zusammengesetzten Akkordsymbole wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Im Dialog **Akkordsymbol-Optionen** können Sie die Standardanordnung aller Akkordsymbole für Polychords oder Akkorde mit einem alterierten Basston projektweit und unabhängig voneinander ändern.

BEISPIEL

 <p>Fm/Ab Bbm6/Db</p>	 <p>Fm/Ab Bbm6/Db</p>	 <p>Fm/Ab Bbm6/Db</p>
Diagonale Anordnung	Gestapelte Anordnung	Lineare Anordnung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordkomponenten](#) auf Seite 845

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 325


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Hintergrund von Akkordsymbolen löschen

Sie können den Hintergrund einzelner Akkordsymbole löschen, um zum Beispiel sicherzustellen, dass Akkordsymbole beim Überschreiten von Taktstrichen lesbar bleiben. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

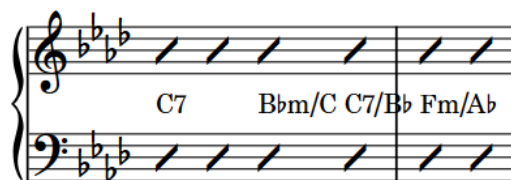
1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole aus, deren Hintergründe Sie ausblenden möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

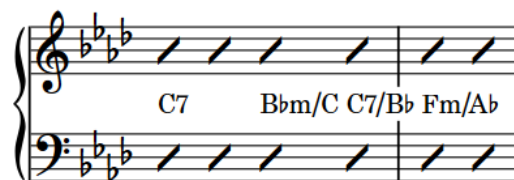
Die Hintergründe der ausgewählten Akkordsymbole werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, werden die ausgewählten Akkordsymbole wieder auf ihren nicht gelöschten Hintergrund zurückgesetzt.

BEISPIEL



Akkordsymbol mit nicht gelöschtem Hintergrund



Akkordsymbol mit gelöschtem Hintergrund

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Ausrichtung von Akkordsymbolen relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 854

[Platzierung von Akkordsymbolen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 855

Löschabstand von Akkordsymbolen ändern

Sie können den Löschabstand von einzelnen Akkordsymbolen ändern. Sie können auch den Abstand zwischen Akkordsymbolen und den jeweiligen Rändern ihrer gelöschten Bereiche einzeln ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole aus, deren Löschabstand Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschabstand**-Eigenschaften (einzeln oder zusammen) in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 - **L** ändert den Abstand zwischen Akkordsymbolen und ihrem linken Rand.
 - **R** ändert den Abstand zwischen Akkordsymbolen und ihrem rechten Rand.
 - **O** ändert den Abstand zwischen Akkordsymbolen und ihrem oberen Rand.
 - **U** ändert den Abstand zwischen den Dynamikanweisungen und ihrem unteren Rand.
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

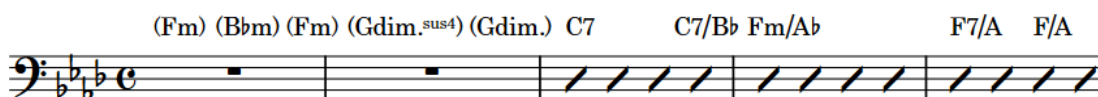
Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

Im **Design**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie den Standard-Löschabstand aller Akkordsymbole projektweit ändern. Dies ermöglicht es Ihnen jedoch nicht, den Abstand an jedem Rand unabhängig zu ändern.

Akkordsymbole in Klammern

Klammern um Akkordsymbole werden häufig eingesetzt, um einen alternativen Satz von Akkordwechseln anzuzeigen oder um anzugeben, dass Akkorde optional sind. In Dorico Elements können Sie Klammern um alle Akkordsymbole herum anzeigen, die Darstellungs-Presets verwenden.



Eine Phrase mit Akkordsymbolen in Klammern

Sie können Akkordsymbol-Klammern sowohl bei der Eingabe von Akkordsymbolen als auch durch Einklammern vorhandener Akkordsymbole hinzufügen.

Standardmäßig werden Klammern auf beiden Seiten von Akkordsymbolen angezeigt. Bei einzelnen eingeklammerten Akkordsymbolen können Sie nur linke oder nur rechte Klammern anzeigen.

HINWEIS

- Sie können keine Klammern an benutzerdefinierten Akkordsymbolen anzeigen, also an Akkordsymbolen, von deren Darstellung Sie abgewichen sind.
 - Im **Klammern**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie die Standarddarstellung von Akkordsymbol-Klammern projektweit ändern, unter anderem durch Unterdrücken von Klammern um Alterationen innerhalb von verklammerten Akkordsymbolen unter verschiedenen Umständen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845
[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 325
[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1023
[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 925

Akkordsymbole in Klammern setzen


Sie können einzelne Akkordsymbole in Klammern anzeigen, um zum Beispiel optionale Akkorde zu kennzeichnen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Sie können keine Klammern an benutzerdefinierten Akkordsymbolen anzeigen, also an Akkordsymbolen, von deren Darstellung Sie abgewichen sind.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.

- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, die Sie in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.

ERGEBNIS

Klammern werden um jedes ausgewählte Akkordsymbol herum angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Indem Sie **In Klammern** deaktivieren, entfernen Sie die Klammern von den ausgewählten Akkordsymbolen.


BEISPIEL

Fm/C Fm/Ab Bbm6/Db C7	(Fm/C) (Fm/Ab) (Bbm6/Db) (C7)
	
Akkordsymbole ohne Klammern	Akkordsymbole mit Klammern

Einzelne Klammern an Akkordsymbolen anzeigen

Sie können für einzelne Akkordsymbole in Klammern nur eine linke oder nur eine rechte Klammer anzeigen, um zum Beispiel anzuzeigen, dass alle Akkordsymbole zwischen zwei Akkordsymbolen in Klammern optional sind. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

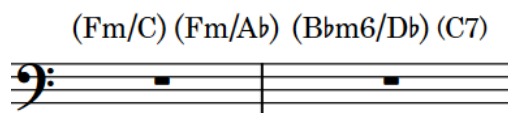
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole in Klammern aus, an denen Sie eine einzelne Klammer anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Anzuzeigende Klammern** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Anfang**
 - **Ende**

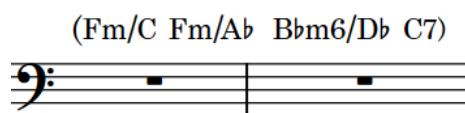
ERGEBNIS

Die Klammern auf der entsprechenden Seite der ausgewählten Akkordsymbole werden ausgeblendet, so dass nur die Klammern auf der anderen Seite verbleiben. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Klammern um alle Akkordsymbole



Klammern am Anfang des ersten Akkords und am Ende des letzten Akkords

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen](#) auf Seite 1026

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 644

Stil von Akkordsymbol-Klammern ändern

Sie können den Klammerstil für einzelne Akkordsymbole ändern. Sie können zum Beispiel gestapelte Akkordsymbole mit schlanken/großen Klammern anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

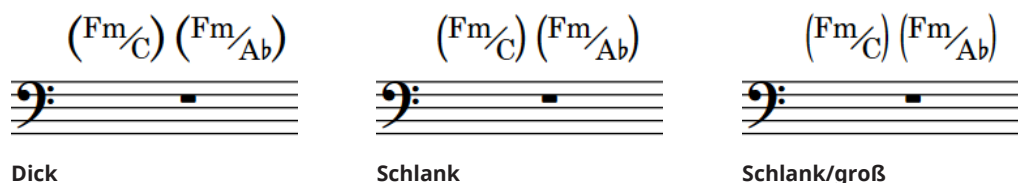
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole in Klammern aus, deren Klammerstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Klammerstil** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Dick**
 - **Schlank**
 - **Schlank/groß**
-

ERGEBNIS

Der Klammerstil der ausgewählten Akkordsymbole in Klammern wird geändert.


BEISPIEL



Größe von Akkordsymbol-Klammern ändern

Sie können die Größe von Akkordsymbol-Klammern ändern, ohne dabei die Größe der Akkordsymbole zu ändern, zu denen sie gehören; so können Sie zum Beispiel sicherstellen, dass Klammern um benachbarte Akkordsymbole mit unterschiedlichen Höhen in einheitlicher Größe angezeigt werden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole in Klammern aus, deren Klammergröße Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Klammerskalierung %** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
Der Skalierungsfaktor wird als Prozentsatz der Klammeryglyphe (nicht des Akkordsymbols) angegeben, damit Sie unabhängig von der Höhe der Akkordsymbole eine einheitliche Klammergröße erzielen können.

ERGEBNIS

Die Größe der Klammern um die ausgewählten Akkordsymbole wird geändert.

TIPP

Im **Klammern**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie die Standardhöhe aller Akkordsymbol-Klammern projektweit ändern.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Presets für die Darstellung von Akkordsymbolen](#) auf Seite 845
[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

Akkordsymbol-Klammern grafisch verschieben

Sie können einzelne Akkordsymbol-Klammern grafisch nach rechts oder links verschieben. So können Sie zum Beispiel den Abstand zwischen bestimmten Akkordsymbolen und ihren Klammern vergrößern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Akkordsymbole in Klammern aus, deren Klammern Sie verschieben möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Akkordsymbole**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Versatz für öffnende Klammern**
 - **Versatz für schließende Klammern**
3. Verschieben Sie die entsprechenden Klammern auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nach rechts zu verschieben, erhöhen Sie den Wert im Wertefeld.
 - Um sie nach links zu verschieben, verringern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die entsprechenden Klammern für die ausgewählten Akkordsymbole in Klammern werden grafisch verschoben. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

Im **Klammern**-Abschnitt des Dialogs **Akkordsymbol-Optionen** können Sie den Standardabstand zwischen allen Akkordsymbolen und Klammern projektweit ändern.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole aus Noten erzeugen](#) auf Seite 334

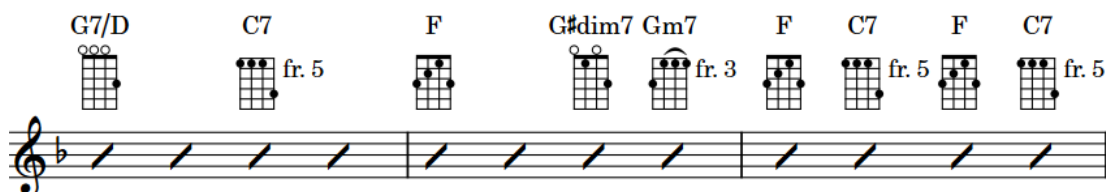
Akkorddiagramme

Akkorddiagramme stellen das Muster von Saiten und Bündeln auf Bündinstrumenten dar und zeigen mit Hilfe von Punkten die Fingerpositionen an, die zum Erzeugen des jeweiligen Akkords erforderlich sind. Sie stellen die spezifische Form von Akkorden auf kompakte Art und Weise dar und sind nützlich, wenn ein bestimmtes Voicing für einen Akkord gewählt werden soll.

In Dorico Elements sind Akkorddiagramme Teile von Akkordsymbolen und können unterhalb von Akkordsymbolen angezeigt werden. Bei Spielern, für die die Anzeige von Akkorddiagrammen eingestellt ist, können Sie auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird.

Sie können Akkorddiagramm-Formen für jedes Bündinstrument anzeigen, auch für unterschiedliche Stimmungen und Saitenanordnungen, zum Beispiel für Gitarre mit DADGAD-Stimmung. Sie können von dem Instrument abweichen, über dem sie angegeben werden: Ein Beispiel wäre die Anzeige von Akkorddiagramm-Formen für Standard-Gitarrenstimmung über der Bass-Notenzeile.

Sie können auch für alle in einer Partie verwendeten Akkordsymbole zu Beginn der Partie Akkorddiagramme anzeigen, wie es in Leadsheets für Pop- und Rockmusik häufig der Fall ist. Dieses gesammelte Anzeigen von Akkorddiagrammen ist von ihrer Anzeige neben Akkordsymbolen in den Noten unabhängig.



Eine Abfolge von Akkordsymbolen mit Akkorddiagrammen für Banjo

Die gedrückten Bündpositionen im Verhältnis zueinander werden in Dorico Elements als »Formen« bezeichnet. Alle spielbaren Formen können für andere Akkorde verwendet werden, deren Tonhöhen der Form entsprechen – dies gilt auch für neue, von Ihnen erstellte Akkorddiagramm-Formen. Formen sind auch für andere Instrumente, andere Stimmungen und andere Positionen auf dem Griffbrett verfügbar, sofern offene Saiten, die in der Form enthalten sind, mit Hilfe eines Barré-Griffs an anderen Bündpositionen gespielt werden können.

Einzelne Akkorde haben für unterschiedliche Instrumente und Stimmungen auch unterschiedliche Akkorddiagramm-Formen, da die Tonhöhen der offenen Saiten und die Anzahl der Saiten voneinander abweichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 844

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 869

[Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen](#) auf Seite 871

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 872

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 874

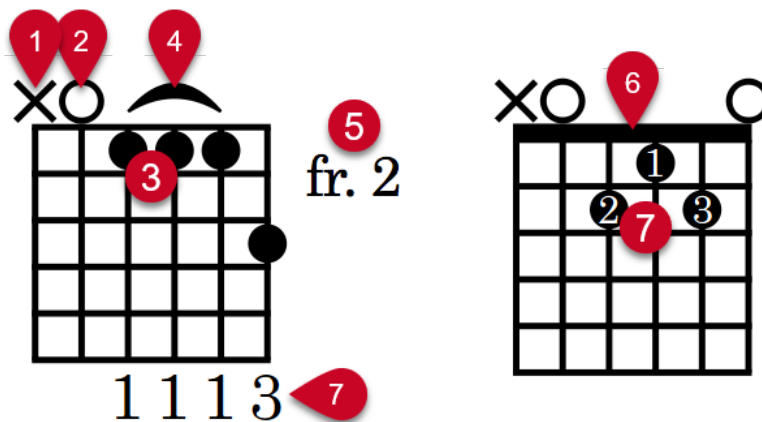
[Akkorddiagramm-Form ändern](#) auf Seite 876

[Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen](#) auf Seite 877

[Kapodaster](#) auf Seite 151

Akkorddiagramm-Komponenten

Akkorddiagramme nutzen eine Kombination von Symbolen, Punkten und Linien, um Angaben zu Saiten, Bundpositionen und Fingerpositionen zu machen, die Instrumentalisten benötigen, um den jeweiligen Akkord zu spielen.



- 1 Ausgelassene Saite**
Zeigt an, dass eine Saite nicht klingen darf.
- 2 Offene Saite**
Zeigt an, dass eine Saite klingen muss, aber offen – also nicht gegriffen – gespielt wird.
- 3 Punkte**
Zeigen die Bundpositionen an, an denen Saiten gegriffen werden sollen – normalerweise mit Fingern der linken Hand.
- 4 Barré**
Zeigt an, dass mehrere Saiten mit demselben Finger gegriffen werden müssen; dies geschieht normalerweise, indem der Finger flach gegen das Griffbrett gedrückt wird.
- 5 Anfängliche Bundnummer**
Zeigt die Nummer des obersten Bunds im Akkorddiagramm an, sofern es sich dabei nicht um den ersten Bund am Griffbrett handelt.
- 6 Sattel**
Zeigt den oberen Rand des Griffbretts an (den sogenannten »Sattel«) und wird in Akkorddiagrammen verwendet, bei denen der oberste Bund der erste Bund am Griffbrett ist.
- 7 Fingersätze**
Geben Sie an, mit welchem Finger die Saite gedrückt werden soll. Fingersätze können innerhalb von Punkten oder an den Saitenenden positioniert werden.

Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen

Sie können Akkorddiagramme für alle Arten von Bundinstrumenten für einzelne Spieler neben allen Akkordsymbolen ausblenden oder anzeigen. Außerdem können Sie das Bundinstrument oder die Stimmung ändern, für das/die Akkorddiagramme angezeigt werden.


HINWEIS

Sie können keine Akkorddiagramme anzeigen, wenn Akkordsymbole vollständig ausgeblendet sind. Sie können jedoch auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben die Akkordsymbole eingegeben, für die Sie Akkorddiagramme anzeigen möchten.
 - Über den Notenzeilen, an denen Sie Akkorddiagramme einblenden möchten, werden Akkordsymbole angezeigt.
 - Wenn Sie Akkorddiagramme für eine benutzerdefinierte Stimmung von Bundinstrumenten anzeigen möchten, haben Sie die gewünschte Stimmung importiert oder die Stimmung eines Bundinstruments im Projekt entsprechend angepasst.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich einen Spieler aus, für den Sie Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Klicken Sie in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um Akkorddiagramme anzuzeigen, wählen Sie **Akkorddiagramme > [Bundinstrument und Stimmung]**. Um zum Beispiel Akkorddiagramme für eine Gitarre mit DADGAD-Stimmung anzuzeigen, wählen Sie **Akkorddiagramme > DADGAD-Gitarrenstimmung**.
 - Um Akkorddiagramme auszublenden, wählen Sie **Akkorddiagramme > Keine Akkorddiagramme**.
-

ERGEBNIS

Akkorddiagramme werden entsprechend dem ausgewählten Bundinstrument und der ausgewählten Stimmung neben allen Akkordsymbolen für den jeweiligen Spieler angezeigt. Dorico Elements zeigt die einfachste Form an, die für den Akkord verfügbar ist, also die Form mit den meisten offenen Saiten, einfachen Barré-Griffen oder möglichst nahe am Sattel gelegenen Fingerpositionen.

Wenn kein Akkorddiagramm für ein Akkordsymbol verfügbar ist, wird ein leeres Akkorddiagramm angezeigt.

TIPP

- Außerdem können Sie Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und eine der Optionen aus dem Kontextmenü auswählen.
 - Sie können leere Akkorddiagramme bearbeiten, um eine neue Akkorddiagramm-Form zu speichern.
-

BEISPIEL

hum of the bee, The wind

Akkordsymbole eingeblendet, aber
Akkorddiagramme ausgeblendet

hum of the bee, The wind

Akkorddiagramme eingeblendet (Standard-
Gitarrenstimmung)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 325


[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

Nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen

Bei Notenzeilen, für die die Anzeige von Akkorddiagrammen eingestellt ist, können Sie auswählen, dass für einzelne Akkordsymbole nur das Akkordsymbol oder das Akkorddiagramm angezeigt wird. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie beim ersten Auftreten eines Akkords sowohl das Symbol als auch das Diagramm, aber bei folgenden Instanzen nur Akkordsymbole anzeigen möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Akkorddiagramme für die Spieler eingeblendet, in deren Notenzeilen Sie nur Akkordsymbole oder Akkorddiagramme anzeigen möchten.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Symbole/Diagramme Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Nur anzeigen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Akkordsymbol**
 - **Akkorddiagramm**

ERGEBNIS

Für die ausgewählten Akkordsymbole werden nur Symbole bzw. Diagramme angezeigt. In Systemen, die sowohl Akkordsymbole als auch Akkorddiagramme enthalten, werden Akkordsymbole weiter von der Notenzeile entfernt positioniert als Akkorddiagramme.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL

Akkordsymbole eingeblendet

Akkorddiagramme eingeblendet (Standard-Gitarrenstimmung)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/ anzeigen

Sie können Raster mit allen in der Partie verwendeten Akkorddiagrammen in jedem einzelnen Layout ein- oder ausblenden. Standardmäßig werden in solchen Rastern Akkorddiagramme für die Standard-Gitarrenstimmung angezeigt. Sie können dies jedoch ändern, um Akkorddiagramme für beliebige Bundinstrumente oder Stimmungen anzuzeigen.

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen werden häufig in Leadsheets für Pop- und Rockmusik verwendet. Sie werden für gewöhnlich anstelle von Akkorddiagrammen neben Akkordsymbolen in den Noten eingeblendet, um vertikalen Platz zu sparen und eine größere Darstellung und damit bessere Lesbarkeit der Diagramme zu ermöglichen.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie Akkorddiagramme für eine benutzerdefinierte Stimmung von Bundinstrumenten anzeigen möchten, haben Sie die gewünschte Stimmung importiert oder die Stimmung eines Bundinstruments im Projekt entsprechend angepasst.
- Wir empfehlen Ihnen, zuvor Akkordsymbole einzugeben und die Form aller Akkordsymbole zu ändern, die Sie mit einem bestimmten Voicing anzeigen möchten.

HINWEIS

Wenn ein Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen angezeigt wird, ist es üblich, keine zusätzlichen Akkorddiagramme neben Akkordsymbolen anzuzeigen. Außerdem können Sie die Form von Akkorddiagrammen nicht ändern, wenn Akkorddiagramme ausgeblendet sind.

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 Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen am Anfang von Partien aus- bzw. einblenden möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt die Option **Verwendete Akkorddiagramme am Anfang der Partie anzeigen**.
5. Optional: Ändern Sie die Einstellungen für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen nach Bedarf.
Sie können zum Beispiel die Stimmung von Bundinstrumenten für Akkorddiagramme im Raster, die Größe der Akkorddiagramme sowie den Abstand zwischen Akkorddiagrammen und/oder Zeilen mit Akkorddiagrammen ändern.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Akkorddiagramme für alle in der Partie verwendeten Akkordsymbole werden in einem Raster über dem Anfang jeder Partie in den ausgewählten Layouts angezeigt und gemäß den Einstellungen für die ausgewählten Layouts positioniert. Wenn Partie-Überschriften eingeblendet sind, werden die Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen unterhalb von ihnen angezeigt. Die Reihenfolge von Akkorddiagrammen im Raster wird durch die Reihenfolge bestimmt, in der sie in der Partie vorkommen. Alle unterschiedlichen Voicings werden als separate Akkorddiagramme angezeigt, aber jedes Voicing ist nur einmal im Raster vorhanden.

Wenn Sie weitere Akkordsymbole eingeben oder das Voicing von vorhandenen Akkorddiagrammen ändern, wird das Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen automatisch aktualisiert, um sie einzubeziehen.

HINWEIS

- Selbst wenn keine Akkordsymbole in einer Partie vorhanden sind, wird am Anfang der Partie vertikaler Freiraum für das Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen eingefügt.
 - Sie können keine einzelnen Akkorddiagramme in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen auswählen oder bearbeiten.
-

BEISPIEL

The Music We Love Most

George P. Morris Esq.

Augusta Browne

The image displays a musical score for the piece 'The Music We Love Most'. At the top, there are ten guitar chord diagrams arranged in two rows. The first row contains A, D, Emaj7, F#m, and Bmaj7. The second row contains E, F#7, Bm, and F7. Each diagram shows the fretboard with fingerings and 'x' marks for muted strings. Below the diagrams is a musical staff in 6/8 time with a key signature of one sharp (F#). The tempo is marked 'Molto animato' and the dynamics are 'f' (forte). The staff shows a sequence of eighth notes.

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen am Anfang einer Partie

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Ränder von Seiten, Notenrahmen und/oder Partie-Überschriften ändern, wenn dies nötig ist, um Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen unterzubringen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Kapodaster](#) auf Seite 151

[Kapodaster für Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen definieren](#) auf Seite 159

[Systemtaktstriche in Systemen mit einer Notenzeile ein-/ausblenden](#) auf Seite 797

[Ränder](#) auf Seite 612

Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden

Sie können Fingersätze in Akkorddiagrammen, die gemeinsam mit Akkordsymbolen angezeigt werden, und in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen unabhängig voneinander und für jedes Layout einzeln anzeigen/ausblenden. Sie können auswählen, ob Fingersätze in Punkten oder am Ende von Saiten angezeigt werden sollen.

VORGEHENSWEISE

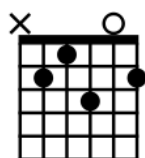
1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Fingersätze in Akkorddiagrammen aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Akkordsymbole und -diagramme**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Akkorddiagramme**-Abschnitt die folgenden Optionen einzeln oder zusammen:

- Um Fingersätze in Akkorddiagrammen, die gemeinsam mit Akkordsymbolen angezeigt werden, anzuzeigen/auszublenden, aktivieren/deaktivieren Sie **Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen**.
 - Um Fingersätze in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen anzuzeigen/auszublenden, aktivieren/deaktivieren Sie **Fingersätze in Akkorddiagrammen am Partieanfang anzeigen**.
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Position für Fingersätze** aus:
- **Innerhalb Punkt**
 - **Am Saitenende**
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

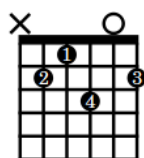
ERGEBNIS

Fingersätze werden an der entsprechenden Position in Akkorddiagrammen in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn die Optionen aktiviert sind, und ausgeblendet, wenn sie deaktiviert sind. Dies wirkt sich auch darauf aus, ob Fingersätze im Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** angezeigt werden.

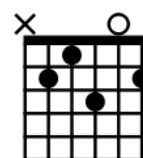
BEISPIEL



Fingersätze ausgeblendet



Fingersätze eingeblendet innerhalb von Punkten



214 3

Fingersätze eingeblendet am Ende von Saiten

WEITERE SCHRITTE

Sie können die in Akkorddiagrammen angezeigten Fingersätze ändern, wenn Sie ihre Form bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen](#) auf Seite 877

[Akkorddiagramm bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 878

[Fingersätze](#) auf Seite 936

[Fingersätze anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 943

Akkorddiagramm-Fingersätze zurücksetzen

Sie können Änderungen zurücksetzen, die Sie an Fingersätzen in einzelnen Akkorddiagrammen vorgenommen haben, ohne andere Änderungen an der Form rückgängig zu machen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkorddiagramme aus, deren Fingersätze Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Akkordsymbole und -diagramme** > **Akkorddiagramm-Fingernummerierung zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

Akkorddiagramm-Form ändern

Sie können die angezeigte Akkorddiagramm-Form an einzelnen rhythmischen Positionen ändern, wenn Sie zum Beispiel eine Form mit anderem Voicing benötigen. Viele Akkorde haben zahlreiche spielbare Formen.

Bei Instrumenten mit kompatiblen Stimmungen können Sie Ihre Änderungen auch auf alle anderen Instanzen desselben Akkords anwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Akkorddiagramm aus, dessen Form Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie können nur die Größe eines Akkorddiagramms auf einmal ändern.

2. Ändern Sie die Form auf eine der folgenden Arten:
 - Um durch alle verfügbaren Formen für den ausgewählten Akkord zu navigieren, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Q**.
 - Um den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** zu öffnen und alle verfügbaren Formen für den ausgewählten Akkord auf einmal anzuzeigen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Q**.
3. Optional: Wählen Sie im Dialog **Akkorddiagramm auswählen** die Form aus, die Sie verwenden möchten.

TIPP

Wenn die gewünschte Form nicht verfügbar ist, können Sie auf **Bearbeiten** klicken und eine neue Form erstellen.

4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
 5. Optional: Um die neue Form für Instrumente mit kompatiblen Stimmungen auf andere Instanzen desselben Akkords anzuwenden, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Akkordsymbole und -diagramme** > **Form auf passende Akkordsymbole kopieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

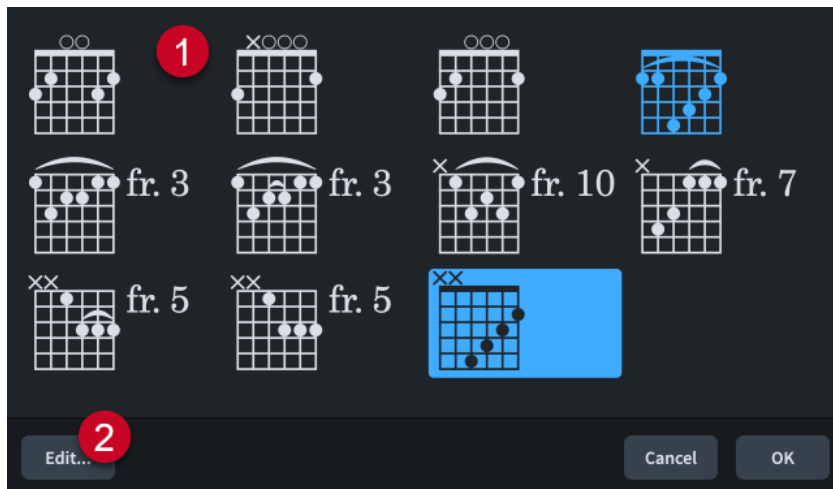
ERGEBNIS

Die für das ausgewählte Akkorddiagramm ausgewählte Form wird geändert. Dadurch werden auch alle anderen Akkorddiagramme an derselben rhythmischen Position aktualisiert, die dieselbe Bundinstrumentstimmung nutzen.

Akkorddiagramm auswählen (Dialog)

Im Dialog **Akkorddiagramm auswählen** können Sie alle verfügbaren Akkorddiagramm-Formen für den ausgewählten Akkord anzeigen und die gewünschte auswählen.

- Sie können den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie ein Akkorddiagramm auswählen und **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Q** drücken.



Der Dialog **Akkorddiagramm auswählen** besteht aus folgenden Elementen:

1 **Verfügbare Akkorddiagramme**

Zeigt alle gültigen Akkorddiagramm-Formen für den ausgewählten Akkord an und ermöglicht es Ihnen, eine andere Form auszuwählen, die an der jeweiligen rhythmischen Position angezeigt werden soll. Formen, die Sie selbst erstellt haben, werden in einer anderen Farbe angezeigt.

2 **Bearbeiten**

Öffnet den Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten**, in dem Sie die Form von Akkorddiagrammen bearbeiten können, zum Beispiel um die Anzahl angezeigter Bündel, die gehaltenen Bündelpositionen und die Nummer des anfänglichen Bündels zu ändern.

Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen

Sie können durch Bearbeiten vorhandener Akkorddiagramm-Formen neue Formen erstellen, wenn Sie zum Beispiel ein alternatives Voicing für einen Akkord oder einen Barré-Griff anzeigen möchten. Ihre Änderungen an vorhandenen Akkorddiagramm-Formen werden als neue Form gespeichert; sie überschreiben nicht die vorhandene Form.

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie neue Akkorddiagramm-Formen nicht von Grund auf erstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Akkorddiagramm aus, dessen Form Sie bearbeiten möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Q**, um den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf **Bearbeiten**, um den Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** zu öffnen.
4. Bearbeiten Sie die Form und die Einstellungen des Akkorddiagramms entsprechend Ihren Anforderungen.
Sie können zum Beispiel offene Saiten in ausgelassene Saiten ändern, die gegriffene Bündelposition auf einer Saite anpassen, um die Tonhöhe der Saite zu ändern oder die Fingersätze einzelner gegriffener Bündelpositionen ändern.

- Optional: Wenn Sie möchten, dass die Form auch für Akkorde mit anderen anfänglichen Bundpositionen verfügbar ist, aktivieren Sie **Akkord kann entlang des Halses verschoben werden**.
- Klicken Sie auf **Speichern** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

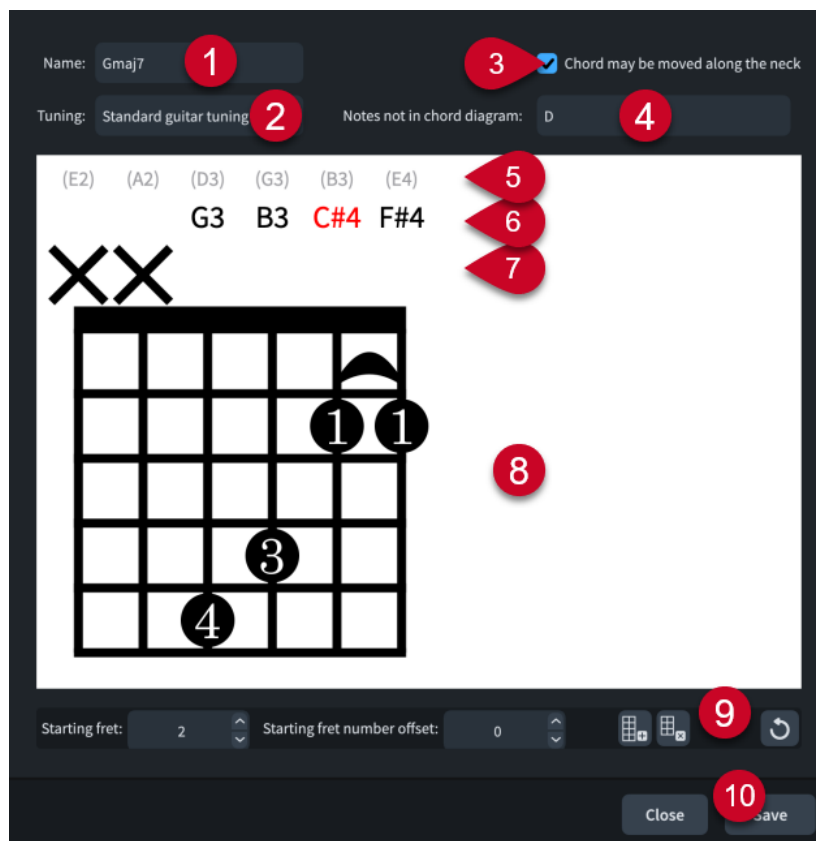
Die neue Form wird gespeichert und für das ausgewählte Akkorddiagramm verwendet. Die neue Form wird auch für jeden anderen Akkord zur Verfügung gestellt, für den sie gültig ist.

Akkorddiagramm bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** können Sie die Form von einzelnen Akkorddiagrammen bearbeiten, indem Sie unter anderem die Anzahl angezeigter Bündel, gegriffene Bundpositionen oder die anfängliche Bundnummer ändern.

Sie können den Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Im Schreiben-Modus, indem Sie den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** öffnen, das Akkorddiagramm auswählen, dessen Form Sie bearbeiten möchten, und auf **Bearbeiten** klicken.
- Im Notensatz-Modus, indem Sie auf ein Akkorddiagramm doppelklicken oder es auswählen und die **Eingabetaste** drücken.



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

1 Name

Zeigt den Namen des Akkords an, dessen Akkorddiagramm Sie im Dialog bearbeiten. Sie können diesen Namen nicht ändern.

2 Stimmung

Zeigt das Bundinstrument und die Stimmung für das jeweilige Akkorddiagramm an.

3 Akkord kann entlang des Halses verschoben werden

Hier können Sie angeben, ob die Form des Akkords an anderen Bundpositionen wiederverwendet werden kann, etwa durch das Spielen offener Saiten mit Hilfe eines Barré-Griffs in höheren Bundpositionen.

4 Noten, die nicht im Akkorddiagramm sind

Zeigt Tonhöhen an, die zwar Teil des Akkords, aber aktuell nicht im Akkorddiagramm enthalten sind.

5 Tonhöhe der offenen Saite

Zeigt als Referenz die offene Tonhöhe der jeweiligen Saite an.

6 Aktuelle Tonhöhe der Saite

Zeigt die aktuelle Tonhöhe der entsprechenden Saite an, wenn diese offen klingt oder gegriffen wird. Wenn die Tonhöhe einer Saite kein Teil des Akkords ist, wird sie rot angezeigt.

7 Saitenstatus

Zeigt den aktuellen Status der entsprechenden Saite an und ermöglicht Ihnen, den Status einzelner Saiten zwischen offen und ausgelassen umzuschalten, indem Sie auf das jeweilige Symbol klicken.

- **O**: Offene Saite
- **X**: Ausgelassene Saite
- **Kein Symbol**: Gegriffene Saite

8 Editor für die Akkorddiagramm-Form




Zeigt die aktuelle Anordnung der gegriffenen Bündel mit Hilfe von Punkten an und ermöglicht es Ihnen, die Form des Akkorddiagramms zu ändern. Sie können gegriffene Bundpositionen durch Klicken an die gewünschten Positionen verschieben. Jede Saite kann nur eine einzige gegriffene Bundposition haben.

Wenn zwei oder mehr Saiten im selben Bund gegriffen werden, können Sie ein Barré anzeigen/ausblenden, indem Sie auf einen der Punkte an der jeweiligen Bundposition klicken.

Sie können Fingersätze ändern, indem Sie auf sie doppelklicken und eine neue Nummer eingeben, einschließlich **0** (um keinen Fingersatz anzuzeigen) oder **T** (für Daumen-Fingersätze auf der tiefsten Saite).

9 Aktionsleiste

Enthält Optionen, mit denen Sie die Anzahl von Bündeln bearbeiten und ändern können.

- **Anfängl. Bund**: Ändert die Bundnummer des obersten Bundes im Akkorddiagramm.
- **Versatz der anfängl. Bundnummer**: Ändert den Versatz der anfänglichen Bundnummer. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie möchten, dass die Beschriftung des Anfangsbunds neben dem zweiten Bund des Akkorddiagramms angezeigt wird, damit Sie einen Barré-Griff einfügen können.
- **Bund hinzufügen** : Fügt am unteren Rand des Akkorddiagramms einen Bund hinzu.
- **Bund entfernen** : Entfernt am unteren Rand des Akkorddiagramms einen Bund.
- **Akkorddiagramm zurücksetzen** : Entfernt Ihre Änderungen am Akkorddiagramm und setzt es auf seine Standardform zurück.

10 Speichern

Speichert die Akkorddiagramm-Form und aktualisiert das ausgewählte Akkorddiagramm im Notenbereich. Außerdem wird die Form als alternative Form für andere kompatible Akkorde verfügbar.

Schlüssel

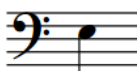
Ein Schlüssel ist das Symbol am Beginn jedes Systems, das den Noten in der Notenzeile einen Kontext gibt: Er gibt Ihnen Aufschluss darüber, welche Note der Tonleiter den einzelnen Linien und Zwischenräumen der Notenzeile entspricht. Um die Anzahl von erforderlichen Hilfslinien möglichst gering zu halten, werden je nach Register des jeweiligen Instruments für gewöhnlich unterschiedliche Schlüssel verwendet.

Die Standardschlüssel sind:

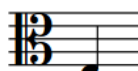
- Der Violinschlüssel oder G-Schlüssel, dessen Spiralform um das G verläuft (für gewöhnlich um das G über dem mittleren C).
- Der Bassschlüssel oder F-Schlüssel, in dem zwei Punkte die Notenzeilenlinie flankieren, die dem F entspricht, für gewöhnlich dem F unter dem mittleren C.
- Der C-Schlüssel, in 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. Wenn er auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert ist, nennt man den C-Schlüssel Altschlüssel. Wenn er auf der zweiten Notenzeilenlinie von oben positioniert ist, nennt man den C-Schlüssel Tenorschlüssel.



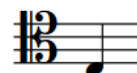
Das E unter dem mittleren C im Violinschlüssel



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 Noten automatisch entsprechend dem vorliegenden Schlüssel in den Notenzeilen positioniert.

Anfängliche Schlüssel am Anfang von Partien und Systemen werden in voller Größe angezeigt, Schlüsselwechsel mitten in Systemen werden automatisch verkleinert.

Viele Instrumente in Dorico Elements haben unterschiedliche Arten, die standardmäßig mit alternativen Schlüsseln angezeigt werden. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

HINWEIS

- Sie können nur Schlüssel auswählen, die Sie eingegeben haben. Sie können anfängliche Schlüssel am Beginn von Partien oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht auswählen.
- Wenn Sie einen Schlüssel in einem Layout nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben. Sie können Schlüssel auch gemäß der Layout-Transposition und am Anfang von Systemen mit einzelner Notenzeile ausblenden/anzeigen.
- Wenn Schlüsselwechsel zu Beginn eines neuen Systems oder einer neuen Seite eintreten, wird am Ende des vorigen Systems ein Erinnerungsschlüssel angezeigt. In Dorico Elements sind die Schlüssel, die am Ende eines Systems und am Anfang des nächsten

Systems angezeigt werden, keine separaten Objekte, sondern dasselbe Objekt. Sie können Erinnerungsschlüssel nicht ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 337

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 885

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 883

[Schlüssel am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 883

[Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 982

[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1347

Schlüssel nach Vorschlägen anzeigen

Laut Konvention werden Schlüssel vor Vorschlägen positioniert. Daher ist dies auch der Standard in Dorico Elements. Unter bestimmten Umständen möchten Sie Schlüssel jedoch vielleicht zwischen Vorschlägen und normalen Noten positionieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel aus, die Sie nach Vorschlägen anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Schlüssel** > **Nach Vorschlägen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Schlüssel werden zwischen normalen Noten und Vorschlägen positioniert.

HINWEIS

Sie können die Position von Schlüsseln relativ zu Vorschlägen zurücksetzen, indem Sie die Schlüssel auswählen, deren Positionen Sie zurücksetzen möchten, und **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Schlüssel** > **Schlüsselposition zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

BEISPIEL



Violinschlüssel vor Vorschlägen



Violinschlüssel nach Vorschlägen, um ihn am Bassschlüssel auszurichten

Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/ anzeigen


Sie haben die Möglichkeit, einzelne Schlüssel nur in Layouts anzuzeigen, die entweder in klingender oder transponierter Notation gehalten sind. Zum Beispiel erfordern einige Instrumente aufgrund ihrer Transposition Schlüsselwechsel in Partituren, die in klingender Notation gehalten sind, um eine übermäßige Anzahl von Hilfslinien zu vermeiden, nicht aber in ihren Einzelstimmen, die in transponierter Notation gehalten sind.

Standardmäßig werden alle Schlüssel in allen Layouts angezeigt.

TIPP

Viele Instrumente in Dorico Elements werden standardmäßig in Gesamtpartitur-Layouts/ benutzerdefinierten Partitur-Layouts anders angezeigt als in Einzelstimmen-Layouts. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel bzw. die Hinweisschilder von Schlüsseln aus, die Sie gemäß der Layout-Transposition ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Für Transposition anzeigen** in der **Schlüssel**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Konzertstimmung**
 - **Transponierte Stimmung**
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Schlüssel werden nur in Layouts mit der entsprechenden Transposition angezeigt. In Layouts, in denen Schlüssel ausgeblendet sind, werden sie durch Hinweise angezeigt.

Ausgeblendete Schlüssel haben keine Auswirkung auf Noten- und Notenzeilenabstände.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 337

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116

Schlüssel am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden

Standardmäßig werden Schlüssel am Anfang aller Systeme angezeigt. Sie können für jede einzelne Partie Schlüssel am Anfang von Systemen mit einer einzelnen Notenzeile ab dem zweiten System ein-/ausblenden.

Das Ausblenden von Schlüsseln nach dem ersten System in Systemen mit einer Notenzeile ist eine Konvention, die in handschriftlichen Leadsheets Anwendung findet – üblicherweise werden in solchen Leadsheets auch Tonarten ausgeblendet und Systemtaktstriche angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen nach dem ersten System Schlüssel ein- bzw. ausgeblendet werden sollen.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Schlüssel**.
 4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Schlüssel am Anfang von Systemen nach erstem System** aus:
 - **Schlüssel anzeigen**
 - **Schlüssel ausblenden**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

In den ausgewählten Partien werden Schlüssel am Anfang von Systemen mit einer einzelnen Notenzeile ab dem zweiten System ausgeblendet bzw. angezeigt.

HINWEIS

Am Anfang von Systemen mit mehr als einer Notenzeile werden Schlüssel immer angezeigt.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemtaktstriche in Systemen mit einer Notenzeile ein-/ausblenden](#) auf Seite 797
[Tonarten am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 980

Oktave von Schlüsseln ändern

Sie können die Oktavverschiebung von einzelnen Schlüsseln ändern. So können Sie zum Beispiel unterschiedlichen Konventionen für die Transposition von Horn und Bassklarinette gerecht werden. Sie können die Oktaven von Schlüsseln in Layouts mit klingender Notation und transponierter Notation unabhängig voneinander ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben im Notenbereich ein Layout mit der erforderlichen Transposition geöffnet. Wenn Sie zum Beispiel die Oktave von Schlüsseln in klingender Notation ändern möchten, haben Sie ein Layout mit klingender Notation geöffnet.
- Wenn Sie die Oktave anfänglicher Schlüssel ändern möchten, haben Sie Schlüssel am Anfang jeder Partie eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel aus, deren Oktave Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Oktavverschiebung** in der **Schlüssel-**Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Oktave der ausgewählten Schlüssel wird in allen Layouts mit derselben Transposition geändert. Mit **1** werden Schlüssel zum Beispiel um eine Oktave nach oben verschoben, mit **-1** eine Oktave nach unten.

Die Tonhöhen von Noten in den Notenzeilen der ausgewählten Schlüssel werden automatisch angepasst. Wenn Sie einen Schlüssel zum Beispiel um eine Oktave nach oben verschieben, werden Noten nach dem Schlüssel eine Oktave tiefer angezeigt als vor der Oktavverschiebung.

TIPP

Sie können Oktavverschiebungen angeben, wenn Sie Schlüssel mit dem Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel und Oktavzeichen \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 337

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

[Oktavangaben an Schlüsseln beachten/ignorieren](#) auf Seite 886

Schlüssel mit Oktavangaben

Schlüssel mit Oktavangaben zeigen an, dass Noten in einem Register gespielt werden, das vom notierten Register abweicht. Eine Oktavangabe über dem Schlüssel zeigt an, dass Noten höher als notiert gespielt werden, während eine Oktavangabe 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.



Traditionell wurden Oktavangaben an Schlüsseln zur Erinnerung an transponierende Instrumente eingesetzt; in neuerer Musik verwenden einige Komponisten Oktavangaben an Schlüsseln jedoch in längeren Passagen als Alternative zu Oktavzeichen. Daher ignoriert Dorico Elements Oktavangaben an Schlüsseln standardmäßig. Transponierende Instrumente werden jedoch immer automatisch richtig transponiert. Noten von Piccolo-Instrumenten werden zum Beispiel automatisch eine Oktave unter der Wiedergabe-Tonhöhe notiert, unabhängig davon, ob sie einen Schlüssel mit Oktavangabe haben. Sie können in jeder einzelnen Partie festlegen, ob Dorico Elements Oktavangaben an Schlüsseln beachtet oder ignoriert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

[Oktavzeichen](#) auf Seite 887

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 337

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 884

Oktavangaben an Schlüsseln beachten/ignorieren

Traditionell wurden Oktavangaben an Schlüsseln zur Erinnerung an transponierende Instrumente eingesetzt; in neuerer Musik verwenden einige Komponisten Oktavangaben an Schlüsseln jedoch in längeren Passagen als Alternative zu Oktavzeichen. Sie können in jeder einzelnen Partie festlegen, ob Dorico Elements Oktavangaben an Schlüsseln beachtet oder ignoriert.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen Sie Oktavangaben an Schlüsseln beachten/ignorieren möchten.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Schlüssel**.
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Schlüssel mit Oktavangaben** aus:
 - **Oktavangabe ignorieren**
 - **Oktavangabe beachten**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Der Umgang mit Schlüsseln mit Oktavangaben wird in den ausgewählten Partien geändert. Wenn Oktavangaben an Schlüsseln beachtet werden, werden die Tonhöhen von Noten in entsprechenden Notenzeilen automatisch angepasst. Zum Beispiel werden Noten im Violinschlüssel (eine Oktave höher) eine Oktave tiefer angezeigt als wenn Oktavangaben an Schlüsseln ignoriert werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

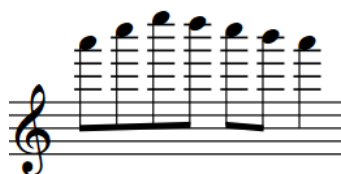
[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 884

Oktavzeichen

Oktavzeichen geben an, wo Noten höher/tiefer gespielt werden, als sie in der Partitur bzw. in der Einzelstimme notiert sind. Dabei handelt es sich um 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 von Oktavzeichen nicht ändern.

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 337

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 885

[Linien](#) auf Seite 1153

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.

Sie können Oktavzeichen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 337

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469


[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge](#) auf Seite 890

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. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, deren Zahlenpositionierung im Verhältnis zu Noten Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

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. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, deren Zahlenpositionierung im Verhältnis zu Vorzeichen Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Oktavzeichen im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jedes Oktavzeichen drei quadratische Griffe. Sie können diese Griffe nutzen, um Anfang und Ende von Oktavzeichen grafisch zu verschieben und die Oktavzeichen-Haken zu verlängern bzw. zu kürzen.



Ein Oktavzeichen im Notensatz-Modus

- Der Griff am linken Rand verschiebt den Anfang des Oktavzeichens grafisch. Sie können diesen Griff nach rechts oder links verschieben. Wenn Sie die Tastatur verwenden, können Sie den Griff außerdem nach oben oder unten verschieben, um das ganze Oktavzeichen zu verschieben.
- Der obere Griff am rechten Rand verschiebt das Ende des Oktavzeichens grafisch. Sie können diesen Griff nach rechts oder links verschieben.
- Der untere Griff am rechten Rand ändert die Länge des Hakens. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben.

Wenn Oktavzeichen über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Liniensegmente auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge

Die Positionierungsreihenfolge von Notationselementen bestimmt ihre Position relativ zu anderen Notationselementen in der vertikalen Stapelreihenfolge, wenn mehrere Notationselemente an derselben rhythmischen Position vorhanden sind.

In den meisten veröffentlichten Noten ist die relative Anordnung von Notationselementen einheitlich. Dorico Elements nutzt etablierte Konventionen, um die Position und Platzierung von Notationselementen automatisch zu bestimmen. Wenn z. B. Bindebögen und Triolen-/N-tolen-Klammern an denselben Positionen vorhanden sind, berechnet Dorico Elements ihre Platzierung aufgrund ihrer relativen Längen. Wenn der Bindebogen länger ist als die Triolen-/N-tolen-Klammer, wird er außerhalb der Klammer platziert; wenn die Klammer länger als der Bindebogen ist, wird er innerhalb der Klammer platziert.

Regeln für die Reihenfolge und Platzierung von Artikulationen, Bindebögen, Triolen und N-tolen sowie Oktavzeichen variieren jedoch häufig je nach Länge und Notenkontext. Daher können Sie die automatische Anordnung übergehen und die Reihenfolge je nach Kontext manuell anpassen.

Um Ihnen diese Flexibilität zu ermöglichen, gibt es für Bindebögen, Oktavzeichen sowie Triolen und N-tolen **Positionierungsreihenfolge**-Eigenschaften in den jeweiligen Eigenschaften-Bereichsgruppen.

HINWEIS

- Artikulationen werden neben diesen Notationselementen bei der Berechnung der Stapelreihenfolge berücksichtigt, haben jedoch keine eigene Positionierungsreihenfolge-Eigenschaft.
- Spielanweisungen haben eine separate Positionierungsreihenfolge, mit der Sie die vertikale Reihenfolge von Spielanweisungen relativ zueinander ändern können.


Ein **Positionierungsreihenfolge**-Wert von **0** positioniert Objekte direkt an Noten. Je höher die Zahl, desto weiter ist das Objekt in der Stapelreihenfolge von Noten entfernt.

Vertikale Stapelreihenfolge für Oktavzeichen ändern

Sie können die Platzierung einzelner Oktavzeichen relativ zu anderen Objekten im vertikalen Objektstapel ändern, indem Sie ihre Positionierungsreihenfolge ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Gemäß der gängigen Konvention werden Oktavzeichen außerhalb aller anderen Objekte platziert; unter gewissen Umständen können sie jedoch innerhalb anderer Objekte gestapelt werden, z. B. innerhalb eines Bindebogens, wenn dieser länger ist als das Oktavzeichen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Oktavzeichen aus, deren Position im vertikalen Stapel Sie ändern möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Positionierungsreihenfolge** in der **Oktavzeichen**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
0 positioniert Objekte direkt an Noten. Je höher die Zahl, desto weiter ist das Objekt in der Stapelreihenfolge von Noten entfernt.
-

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Oktavzeichen in der vertikalen Stapelreihenfolge wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Vertikale Reihenfolge von Spielanweisungen ändern](#) auf Seite 1143

Stichnoten

Stichnoten sind Notenpassagen, die in den Stimmen anderer Spieler angezeigt werden, für gewöhnlich, um ihnen vor Einsätzen oder Soli nach langen Pausen die Orientierung zu erleichtern.

Stichnoten können auch verwendet werden, um die Koordination oder Abstimmung zwischen Spielern zu erleichtern oder um Notenmaterial anzuzeigen, das ein Spieler doppeln soll.



Stichnoten in einer Pauken-Einzelstimme, die Noten von den Fagotten anzeigen

HINWEIS

In Dorico Elements können Sie Stichnoten nicht einfügen oder bearbeiten. Stichnoten werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das Stichnoten enthält.

Dynamikanweisungen

Dynamikanweisungen geben die Lautheit der Musik an und können mit Textanweisungen kombiniert werden, um näher zu erläutern, wie die Noten interpretiert werden sollen. Dynamikanweisungen können auf eine plötzliche Veränderung der Lautstärke oder auf eine allmähliche Veränderung über einen festgelegten Zeitraum hinweisen.



Eine Phrase mit mehreren unterschiedlichen Dynamikanweisungen

Sie können Vortragsbezeichnungen zu Dynamikanweisungen hinzufügen, um neben der Lautstärke auch stilistische Anweisungen zu vermitteln. Z. B. weist *f* *espressivo* darauf hin, dass eine Passage laut, aber auch ausdrucksstark gespielt werden soll.

Fast alle Ausdrucksangaben werden kursiv geschrieben, aber Dynamikanweisungen wie *ff* und *pp* stehen in fester Kursivschrift.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317

[Positionen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 894

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 908

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 905

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 917

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 919

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 695

Arten von Dynamikanweisungen

Dorico Elements ordnet Dynamikanweisungen je nach ihrer Funktion unterschiedlichen Gruppen zu.

Sofortige Dynamikwechsel

Sofortige Dynamikwechsel gelten ab der Note, mit der sie verknüpft sind, bis zur nächsten Dynamikanweisung. Sie geben eine sofortige Änderung der vorherigen Dynamikstufe an. Zu sofortigen Dynamikwechseln zählen Dynamiksymbole wie *pp* oder *f* und Vortragsbezeichnungen wie *subito* oder *molto*.

Allmähliche Dynamikwechsel und Gabeln

Allmähliche Dynamikwechsel zeigen eine Lautstärkeänderung an, die schrittweise über die angegebene Dauer erfolgt. Sie werden normalerweise entweder als Gabeln oder als Textanweisungen wie *cresc.* oder *dim.* angezeigt.

Allmähliche Dynamikwechsel können auch durch nähere Anweisungen zur Lautstärkeänderung in Textform wie *poco*, *molto*, *poco a poco* und *niente* ergänzt werden.

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. *fz* und *sfz*, 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.

HINWEIS

Kombinierte Dynamikwechsel müssen eine *f*-Stufe und eine *p*-Stufe enthalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 908

[Niente-Gabeln](#) auf Seite 915

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 905

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 902

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 906

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 903

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 902

Positionen von Dynamikanweisungen

Dynamikanweisungen werden standardmäßig unter Instrumenten-Notenzeilen, wo sie parallel zu den Noten gelesen werden können, und oberhalb von Stimm-Notenzeilen 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 notenzeilenabhängige Positionierung von Dynamikanweisungen variiert je nach ihrer Funktion und der Art von 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 sowohl über als auch unter den 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.

Sie können Dynamikanweisungen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

[Allmähliche Dynamikwechsel im Notensatz-Modus](#) auf Seite 909


[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Horizontale Zählzeit-relative Position von Dynamikanweisungen ändern

Sie können einzelne Dynamikanweisungen vor oder nach der Zählzeit positionieren. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren Position relativ zur Zählzeit Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählzeitabhängige Position** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Vor**
 - **Nach**

ERGEBNIS

Die zählzeitabhängige Position der ausgewählten Dynamikanweisungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Eine Dynamikanweisung, die vor der Zählzeit positioniert ist



Eine Dynamikanweisung, die nach der Zählzeit positioniert ist

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hintergrund von Dynamikanweisungen löschen](#) auf Seite 899


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644




Ausrichtung von Dynamikanweisungen relativ zu Notenköpfen ändern

Sofortige Dynamikwechsel wie *ff* und *mp* werden normalerweise horizontal am optischen Zentrum von Notenköpfen ausgerichtet. Sie können jedoch die horizontale Ausrichtung von sofortigen Dynamikanweisungen einzeln ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren relative Ausrichtung zu den Notenköpfen Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Dynamikanweisungen ausrichten

Sie können einzeln ausgewählte Dynamikanweisungen grafisch in einer Reihe ausrichten, ohne sie zu gruppieren oder die Gruppierung aufzulösen, wenn zum Beispiel Systemumbrüche in Einzelstimmen-Layouts sich von denen im Gesamtpartitur-Layout unterscheiden und daher

Einzelstimmen aus unterschiedlichen Gruppen von Dynamikanweisungen ausgerichtet werden müssen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Dynamikanweisungen, die Sie ausrichten möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Dynamik** > **Dynamikanweisungen ausrichten**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden in einer Reihe mit der Dynamikanweisung der Auswahl ausgerichtet, die am weitesten von der Notenzeile entfernt war. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 917

Allgemeine Platzierungskonventionen für Gabeln relativ zu Taktstrichen

In Dorico Elements werden die Enden von Gabeln am linken Rand der Note ausgerichtet, die rechts von ihnen ist. Dies kann auch Gabeln einschließen, die über Taktstriche hinausgehen.

Gabeln, die auf der ersten Note in einem Takt enden, werden in den folgenden 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 verschiedenen Notenzeilen unterschiedlich aussehen kann, wenn sich unter einer der Notenzeilen keine Verbindung durch einen verlängerten Taktstrich befindet.

The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is a grand staff (treble and bass clefs) with a key signature of three flats and a common time signature. The middle and bottom staves are bass clefs. The music consists of a series of eighth notes in the middle and bottom staves, with a triplet of notes in the middle staff. Dynamic markings 'ff' are placed at the end of the first and second measures of the middle and bottom staves. A bracket labeled '3' is placed under the triplet of notes in the middle staff.


Die Gabelenden sind nicht gleich ausgerichtet, weil der Taktstrich nicht über die untere Notenzeile hinaus reicht.

Sie können erlauben/nicht erlauben, dass Gabeln Taktstriche überschneiden, wenn sie auf der ersten Note im nächsten Takt enden. Indem Sie keine Überschneidung von Gabeln und Taktstrichen erlauben, stellen Sie sicher, dass Gabeln in allen Notenzeilen gleich lang angezeigt werden.

Überschneidung von Gabeln und Taktstrichen erlauben/nicht erlauben

Sie können erlauben/nicht erlauben, dass Gabeln über Taktstriche hinaus gehen, wenn sie auf der ersten Note im nächsten Takt enden. So können Sie zum Beispiel sicherstellen, dass alle Gabeln in mehreren Notenzeilen, von denen nicht alle durch Taktstriche verbunden sind, gleich lang dargestellt werden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, für die Sie eine Überschneidung von Taktstrichen erlauben/nicht erlauben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktstrichverhalten** in der **Dynamik-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Vorher beenden**
 - **Fortsetzen**

ERGEBNIS

Wenn Sie **Fortsetzen** auswählen, können die ausgewählten Gabeln über Taktstriche hinaus fortgesetzt werden; wenn Sie **Vorher beenden** auswählen, wird dies nicht erlaubt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Dynamikanweisungen in Klammern setzen

Sie können einzelne Dynamikanweisungen in Klammern anzeigen, um zum Beispiel editorische Dynamikanweisungen zu kennzeichnen, die nicht im ursprünglichen Manuskript enthalten waren. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, die Sie in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **Dynamik**-Gruppe.

ERGEBNIS


Um jede ausgewählte Dynamikanweisung herum werden Klammern angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Sie können die Klammern um die ausgewählten Dynamikanweisungen entfernen, indem Sie **In Klammern** deaktivieren.

Hintergrund von Dynamikanweisungen löschen

Sie können den Hintergrund einzelner Dynamikanweisungen löschen, um zum Beispiel sicherzustellen, dass Dynamikanweisungen beim Überschreiten von Taktstrichen lesbar bleiben. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Dynamikanweisungen aus, deren Hintergründe Sie ausblenden möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der **Dynamik**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die Hintergründe der ausgewählten Dynamikanweisungen werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, wird die ausgewählte Dynamikanweisung wieder auf ihren nicht gelöschten Hintergrund zurückgesetzt.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf Gabeln, auch nicht auf Notenhäse, die von Gabeln gekreuzt werden.

BEISPIEL



Dynamikanweisung mit nicht gelöschtem Hintergrund



Dynamikanweisung mit gelöschtem Hintergrund

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Abstand zwischen Dynamikanweisungen und allen Rändern ihrer gelöschten Bereiche ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 894

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644


[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 905

Löschabstand von Dynamikanweisungen ändern

Sie können den Löschabstand in Dynamikanweisungen einzeln ändern. Sie können auch den Abstand zwischen Dynamikanweisungen und ihren gelöschten Bereichen einzeln ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Der Löschabstand berücksichtigt das Präfix/Suffix unabhängig von den direkten Dynamikanweisungen und berücksichtigt Ober- und Unterlängen im Text. Dadurch kann der Löschabstand unterhalb der Dynamikanweisung größer erscheinen als oberhalb, zum Beispiel bei »espressivo« wegen des »p«. In solchen Fällen können Sie den Abstand auf der betreffenden Kante ändern, um die Abstände symmetrisch erscheinen zu lassen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus den Löschabstand, den Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschabstand**-Eigenschaften, einzeln oder zusammen, in der **Dynamik**-Gruppe.
 - **L** ändert den Abstand zwischen den Dynamikanweisungen und ihrem linken Rand.
 - **R** ändert den Abstand zwischen den Dynamikanweisungen und ihrem rechten Rand.
 - **T** ändert den Abstand zwischen den Dynamikanweisungen und ihrem oberen Rand.
 - **B** ändert den Abstand zwischen den Dynamikanweisungen und ihrem unteren Rand.
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Dies betrifft auch den Bereich, der für die Kollisionsvermeidung berücksichtigt wird. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

Dynamikniveaus ändern

Sie können die Niveaus von Dynamikanweisungen ändern, ohne das Dynamik-Einblendfeld erneut zu öffnen. Dies ist auch für mehrere unterschiedliche Dynamikanweisungen gleichzeitig möglich und bietet sich zum Beispiel an, wenn Sie das Dynamikniveau aller Dynamikanweisungen in einer Phrase steigern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, deren Dynamikniveau Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie das Dynamikniveau auf eine der folgenden Arten:
 - Um das Dynamikniveau zu steigern, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Dynamik > Dynamikintensität steigern**.
 - Um das Dynamikniveau zu verringern, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Dynamik > Dynamikintensität mindern**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Das Dynamikniveau der ausgewählten Dynamikanweisungen wird gesteigert/verringert. Wenn Sie zum Beispiel das Dynamikniveau einer *mf*-Dynamikanweisung steigern, wird sie in *f* geändert.

TIPP

Sie können diesen Optionen auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317

[Dynamikpunkte verschieben](#) auf Seite 698

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 443


[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 905

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen

Sie können sofortige Dynamikanweisungen wie z. B. *f* und *pp* ausblenden/anzeigen, wenn Sie nur die Vortragsbezeichnung, zum Beispiel »sim.«, ohne den dazugehörigen sofortigen Dynamikwechsel anzeigen möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die sofortigen Dynamikwechsel aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von sofortigen Dynamikwechseln aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Dynamikanweisungen ausblenden** in der **Dynamik**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten sofortigen Dynamikwechsel werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft **Dynamikanweisungen ausblenden** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn keine anderen Dynamikanweisungen an ihrer rhythmischen Position vorhanden sind, werden an ihrer Stelle Schilder angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 905

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Anmerkungen](#) auf Seite 595


[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317

Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen

Sie können unterschiedliche Trennzeichen in einzelnen kombinierten Dynamikanweisungen anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einige *fp*-Dynamikanweisungen mit Schrägstrichen trennen möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Standardmäßig wird nur bei kombinierten Dynamikanweisungen mit mindestens einer *mezzo*-Dynamikanweisung, etwa in *mf-p*, ein Trennzeichen angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die kombinierten Dynamikanweisungen aus, in denen Sie ein Trennzeichen ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Trennzeichen sichtbar** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
4. Optional: Wenn Sie Trennzeichen eingblendet haben, aktivieren Sie **Trennzeichen** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü aus:
 - **Bindestrich**
 - **Doppelpunkt**
 - **Leerzeichen**
 - **Schrägstrich**

ERGEBNIS

Trennzeichen werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen **Trennzeichen sichtbar** aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren. Das angezeigte Trennzeichen folgt Ihrer Auswahl für **Trennzeichen**. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 906


Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern

Sie können die Darstellung einzelner *rfz*- und *sfz*-Dynamikanweisungen ändern. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass einige *sfz*-Dynamikanweisungen als *sf* angezeigt werden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Stärke-/Anschlagstärke-Dynamikanweisungen mit anderen Intensitäten, wie zum Beispiel *sfz*.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die *rfz*- und/oder *sfz*-Dynamikanweisungen aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **rfz/sfz-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - *sf rf*
 - *sfz rfz*

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten *rfz*- und/oder *sfz*-Dynamikanweisungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 906

Stimmabhängige Dynamikanweisungen

Stimmabhängige Dynamikanweisungen gelten nur für eine einzelne Stimme in einer Notenzeile. So können Sie in mehrstimmigen Kontexten unterschiedliche Dynamikanweisungen für jede Stimme oder für die einzelnen Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten festlegen. Standardmäßig gelten Dynamikanweisungen für alle Stimmen in allen Notenzeilen, die zu einem einzelnen Instrument gehören, einschließlich in Akkoladen notierter Instrumente.

Indem Sie stimmabhängige Dynamikanweisungen eingeben, können Sie unterschiedliche Dynamikanweisungen für mehrere Stimmen in einer Notenzeile anzeigen oder eine Melodiestimme innerhalb einer Klavier-Einzelstimme hervorheben. Stimmabhängige Dynamikanweisungen ändern bei der Wiedergabe die Dynamik einzelner Stimmen unabhängig voneinander.

HINWEIS

- Sie können stimmabhängige Dynamikanweisungen nur eingeben, wenn die Eingabemarke aktiv ist, zum Beispiel bei der Noteneingabe. Stimmabhängige Dynamikanweisungen gelten für die Stimme, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird.
- Stimmabhängige Dynamikanweisungen wirken sich automatisch nur auf die Wiedergabe von Klängen aus, deren Dynamik durch die Anschlagstärke gesteuert wird. Wenn Sie Wiedergabegeräte verwenden, die Dynamikänderungen anders umsetzen, zum Beispiel mit Hilfe von CC, müssen Sie die unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren, um unterschiedliche Dynamikanweisungen in unterschiedlichen Stimmen für dasselbe Instrument zu hören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

[Dynamik-Editor](#) auf Seite 695

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 1282

Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen

Vortragsbezeichnungen fügen Dynamikanweisungen Informationen hinzu, die über ihre reine Lautstärke hinausgehen und Spielern Aufschluss darüber geben können, wie eine Note oder Phrase zu spielen ist. Beispiele für Vortragsbezeichnungen sind *poco a poco*, *molto* und *subito*. Sie werden auch »Ausdrucksangaben« genannt.



Vortragsbezeichnungen begleiten sofortige und allmähliche Dynamikwechsel.

In Dorico Elements müssen Vortragsbezeichnungen entweder gemeinsam mit einer Dynamikstufe wie *p* oder *f* oder mit einem allmählichen Dynamikwechsel aufgeführt werden.

Sie können Vortragsbezeichnungen hinzufügen, indem Sie sie in das Einblendfeld einer sofortigen Dynamikanweisung eingeben oder auf eine der verfügbaren Optionen im Dynamik-Bereich klicken. Sie können auch Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen.

Sie können Vortragsbezeichnungen vor und nach sofortigen Dynamikwechseln hinzufügen. Vortragsbezeichnungen können auch entweder innerhalb von Gabeln oder über/unter dem Anfang von Gabeln angezeigt werden.

TIPP

Sie können sofortige Dynamikanweisungen ausblenden, wenn Sie stattdessen nur die Vortragsbezeichnung anzeigen möchten.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317
- [Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 902
- [Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen](#) auf Seite 913
- [Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 906
- [Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 907
- [Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 903
- [Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 911

Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen

Sie können Vortragsbezeichnungen vor und nach Dynamikanweisungen hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden, zum Beispiel wenn Sie »sim.« hinzufügen möchten, anstatt Dynamikanweisungen über mehrere Phrasen hinweg zu wiederholen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, zu denen Sie Vortragsbezeichnungen hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Dynamiksymbole**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - Um Vortragsbezeichnungen vor Dynamikanweisungen hinzuzufügen, aktivieren Sie **Präfix**.
 - Um Vortragsbezeichnungen nach Dynamikanweisungen hinzuzufügen, aktivieren Sie **Suffix**.
 3. Geben Sie den Text, den Sie hinzufügen möchten, in das entsprechende Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der eingegebene Text wird als Vortragsbezeichnung zu den ausgewählten Dynamikanweisungen hinzugefügt. In das **Präfix**-Feld eingegebener Text wird vor sofortigen Dynamikwechseln angezeigt, während in das **Suffix**-Feld eingegebener Text hinter sofortigen Dynamikwechseln steht.

Vortragsbezeichnungen werden unter Gabeln angezeigt, die unterhalb der Notenzeile stehen, und über Gabeln, die oberhalb der Notenzeile stehen. In beiden Fällen werden sie am Anfang der Gabel ausgerichtet.

Wenn Sie die Eigenschaften deaktivieren, werden die entsprechenden Vortragsbezeichnungen von den ausgewählten Dynamikanweisungen entfernt.

HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Vortragsbezeichnungen zu Gabeln hinzugefügt haben, können Sie sie zentriert innerhalb der Gabeln anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Niente-Gabeln](#) auf Seite 915

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317


[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 907

[Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen](#) auf Seite 913

Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern

Sie können die Darstellung und/oder Position einzelner *subito*-Vortragsbezeichnungen ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie *subito*-Vortragsbezeichnungen links von Dynamikanweisungen als *sub.* oder *fp sub.*-Dynamikanweisungen als *sfp* anzeigen möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, bei denen Sie die Darstellung und/oder Position der *subito*-Vortragsbezeichnung ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Subito-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - ***subito***
 - ***sub.***
 3. Optional: Wenn Sie Dynamikanweisungen ausgewählt haben, die mindestens ein ***f*** enthalten, aktivieren Sie **Subito-forte-Stil** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - ***sub.f***
 - ***sf***
 4. Aktivieren Sie **Subito-Position** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Links**
 - **Rechts**
-

ERGEBNIS

Die Darstellung und/oder Position der ausgewählten *subito*-Vortragsbezeichnungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 903


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen

Sie können zu Gabeln hinzugefügte Vortragsbezeichnungen wie *poco a poco* oder *molto* sowohl horizontal als auch vertikal zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Standardmäßig werden Vortragsbezeichnungen am Anfang von Gabeln entweder über oder unter ihnen angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, deren Vortragsbezeichnungen Sie zentriert im Inneren der Gabel anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Position für Vortragsbezeichnung** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber oder darunter**

- **Innerhalb**

ERGEBNIS

Vortragsbezeichnungen an den ausgewählten Gabeln werden innerhalb der Gabeln angezeigt. Ihr Hintergrund wird automatisch gelöscht, so dass der Text nicht mit den Gabeln kollidiert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Vortragsbezeichnung (molto) unter einer Gabel



Vortragsbezeichnung (molto) zentriert innerhalb einer Gabel

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 905

[Löschabstand von Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 900

[Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 911

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 644

Allmähliche Dynamikwechsel

Allmähliche Dynamikwechsel zeigen eine Lautstärkeänderung an, die schrittweise über die angegebene Dauer erfolgt. Sie werden normalerweise entweder als Gabeln oder als Textanweisungen wie *cresc.* oder *dim.* angezeigt.

Die durch einzelne Gabeln angegebene Lautstärkeänderung wird durch den Abstand zwischen den beiden auseinanderlaufenden Linien an der Gabelöffnung angezeigt.

Für gewöhnlich haben Gabeln ein geschlossenes und ein offenes Ende. Wenn die Gabel einen System- oder Rahmenbruch überquert, wird das geschlossene Ende mit einer kleinen Lücke angezeigt, damit die Gabel nicht fälschlich als zwei separate Gabeln aufgefasst wird.

Ein Gabelpaar ohne eine sofortige Dynamikanweisung in der Mitte wird als *mesa di voce* bezeichnet.

In Dorico Elements werden allmähliche Dynamikwechsel standardmäßig als Gabeln dargestellt. Sie können die Darstellung einzelner allmählicher Dynamikwechsel ändern. Dies ist nützlich, wenn Sie zum Beispiel ein besonders langes Crescendo durch *cresc.*-Text statt durch eine Gabel ausdrücken möchten.

Sie können 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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893

[Allmähliche Dynamikwechsel im Notensatz-Modus](#) auf Seite 909

[Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 910

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Gabeln relativ zu Taktstrichen](#) auf Seite 897

[Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 911

Allmähliche Dynamikwechsel im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jede Gabel mehrere Griffe, die Sie verschieben können, um ihre grafische Position, ihre Länge, ihren Winkel und ihre Öffnung anzupassen.

- Die mittleren Griffe am Anfang/Ende von Gabeln ändern die Positionen des anfänglichen/abschließenden Versatzes. Indem Sie einen mittleren Griff verschieben, ändern Sie den Winkel der Gabel.
- Die beiden äußeren Griffe am Anfang/Ende von Gabeln ändern die entsprechenden Öffnungen. Diese Griffe sind miteinander verbunden und spiegeln sich gegenseitig: Wenn Sie also einen Griff verschieben, wird auch der andere Griff um dasselbe Maß, jedoch in die andere Richtung verschoben. So wird sichergestellt, dass Gabeln symmetrisch bleiben.



Eine Gabel mit ausgewähltem mittlerem Anfangsgriff im Notensatz-Modus

TIPP

Sie können die Öffnung einzelner Gabeln auch ändern, indem Sie **Offene Gabel** und/oder **Geschlossene Gabel** in der **Dynamik**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren.

Indem Sie den Wert erhöhen, machen Sie die entsprechende Öffnung breiter. Indem Sie den Wert verringern, machen Sie die entsprechende Öffnung schmaler.

BEISPIEL



Ein Diminuendo, das über einen Systemumbruch hinausgeht: Der Anfang ist geöffnet, das Ende geschlossen. Um anzuzeigen, dass das Diminuendo nach dem Systemumbruch fortgesetzt wird, wird das Ende leicht geöffnet dargestellt.



Das Diminuendo wird in einem neuen System fortgesetzt: Der Anfang ist geöffnet, das Ende geschlossen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern

Sie können die Darstellung von einzelnen allmählichen Dynamikanweisungen ändern, um zum Beispiel eine Crescendo-Gabel in ein *Messa-di-voce*-Gabelpaar mit zwei Richtungen umzuwandeln oder um ein besonders langes Crescendo durch »cresc.«-Text anstatt durch eine Gabel anzuzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.


VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Cresc./Dim.-Stil** in der **Dynamik-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Gabel**
 - **cresc./dim.**
 - **cresc...**
 - **cre - scen - do**
4. Optional: Passen Sie das Erscheinungsbild der ausgewählten allmählichen Dynamikwechsel je nach ihrem **Cresc./Dim.-Stil** auf eine der folgenden Arten an:
 - Wenn Sie **Gabel** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Gabellinienstil** und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen.
 - Wenn Sie **cresc./dim.**, **cresc...** oder **cre - scen - do** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Diminuendo-Stil** und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen aus dem Menü.
 - Wenn Sie **cresc...** ausgewählt haben, aktivieren Sie **Fortsetzungslinienstil** und wählen Sie eine der verfügbaren Optionen.
5. Optional: Wählen Sie bei als Gabel dargestellten allmählichen Dynamikwechseln eine der folgenden Optionen für **Typ** aus:
 - **Cresc. oder dim.**
 - **Messa-di-voce**

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten allmählichen Dynamikwechsel wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.


BEISPIEL

	<i>cresc.</i>	<i>cresc.</i>	<i>cre - scen - do</i> .
Gabel	cresc./dim.	cresc....	cre - scen - do

Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen

Sie können zwei oder mehr aufeinanderfolgende Gabeln gleicher Richtung, die durch sofortige Dynamikwechsel getrennt werden, als einzelne Gabel anzeigen, die durch die sofortigen Dynamikwechsel verläuft. So können Sie zum Beispiel angeben, dass Sie eine einzige nahtlose Änderung der Dynamik anstelle von mehreren separaten Änderungen wünschen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die Gabeln bilden eine Gruppe.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus mindestens eine der Gabeln in jeder Gruppe aus, die Sie als kontinuierlich anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Gabel als Fortsetzung angezeigt** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Aufeinanderfolgende Gabeln gleicher Richtung in den ausgewählten Gruppen werden als einzelne kontinuierliche Gabel angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Gabel nicht als Fortsetzung angezeigt



Gabel als Fortsetzung angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikanweisungen in Gruppen anordnen](#) auf Seite 918

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644


Geweitete Enden an Gabeln ausblenden/anzeigen

Geweitete Enden werden in der Regel am Ende der Crescendo-Gabel abgebildet und deuten auf eine plötzliche Lautstärkeigerung gegen Ende des Crescendos hin. Sie können geweitete Enden an jeder Gabel ausblenden/anzeigen.

HINWEIS

Sie können nur bei Gabeln mit durchgezogenen Linie geweitete Enden anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, an denen Sie geweitete Enden ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Geweitetes Ende** in der **Dynamik**-Gruppe.

ERGEBNIS

Ein geweitetes Ende wird an den ausgewählten Dynamikanweisungen angezeigt, wenn **Geweitetes Ende** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn die Option deaktiviert ist.

BEISPIEL



Crescendo-Gabel mit geweiteten Ende ausgeblendet




Crescendo-Gabel mit geweiteten Ende angezeigt

Größe der geweiteten Enden von Gabeln ändern

Sie können die Höhe und Breite der geweiteten Enden einzelner Gabeln ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die geweiteten Gabeln aus, deren Größe Sie verändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Größe Öffnung** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Sie können die Öffnungsgröße der ausgewählten Gabeln auf eine der folgenden Arten ändern:
 - Um die Breite der geweiteten Enden zu ändern, ändern Sie den Wert für **W**.
 - Um die Höhe der geweiteten Enden zu ändern, ändern Sie den Wert für **H**.

ERGEBNIS

Die Höhe und Breite der geweiteten Enden der ausgewählten Gabeln wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

- Wenn Sie den Wert **W** erhöhen, werden die ausgesuchten Gabelenden breiter, dadurch dass ihr Winkel in der Gabel eher beginnt. Wenn Sie den Wert verringern, werden die ausgewählten Gabelenden enger.
- Wenn Sie den Wert **H** erhöhen, werden die ausgewählten Gabelenden länger. Wenn Sie den Wert verringern, werden sie kürzer.
- Werden die Werte unabhängig voneinander geändert, dann ändert sich der Winkel der geweiteten Enden. Wenn Sie zum Beispiel den **W**-Wert erhöhen, ohne den **H**-Wert zu ändern, wird der Winkel flacher.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, bei denen Sie *poco a poco* einfügen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 Text *poco a poco* von den ausgewählten allmählichen Dynamikwechseln entfernt.

BEISPIEL



Text für allmählichen Dynamikwechsel mit poco a poco



Gabel für allmählichen Dynamikwechsel mit poco a poco

WEITERE SCHRITTE

Sie können *Poco-a-poco*-Text zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 905

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 *mesa 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 Gabelpaars 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 Gabelpaars sowie jede Gabel rhythmisch verschieben, aber nur zu Notenköpfen. Sie können jede Gabel für sich entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.

Sie können einzelne Gabeln im Notensatz-Modus an jede beliebige grafische Position verschieben. Wenn Sie Gabeln, die durch ein Leerzeichen getrennt sind, in das Einblendfeld eingeben, können Sie jede Gabel unabhängig verschieben, z. B. wenn Sie die grafische Spitze des Gabelpaares anpassen möchten. Sie können die grafische Spitze von *Messa-di-voce*-Gabeln nicht verschieben. Das grafische Verschieben von Dynamikanweisungen hat jedoch keine Auswirkungen auf ihre Wiedergabe.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Notenabstand](#) auf Seite 623

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 verbunden ist.



Eine lange Gabel, die von einem *p* abgeschnitten wird.

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

[Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 911

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

Lang- und Kurztoninstrumente

Die Lautstärkeinstellungen für Lang- und Kurztoninstrumente unterscheiden sich in Bezug auf ihre Kontrolle der graduellen Dynamik.

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.

Kurztoninstrumente

Kurztoninstrumente wie Klavier, Harfe, Marimba und die meisten Perkussionsinstrumente ermöglichen dem Spieler nach dem Anschlag keine weitere Kontrolle über die Dynamik von Noten. Daher nutzen Kurzton-Softwareinstrumente häufig die Noten-Anschlagstärke für die Dynamik, da diese zu Beginn der Note festgelegt wird.

TIPP

Sie können die Einstellungen für jedes Softwareinstrument im Dialog **Expression-Maps** festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 738

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317

[Dynamikanweisungen-Bereich](#) auf Seite 320

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661


[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Aufeinanderfolgende Gabeln als kontinuierlich anzeigen](#) auf Seite 911



Darstellung von Niente-Gabeln ändern

Sie können *Niente*-Gabeln in Dorico Elements auf zwei Arten darstellen und ihre Darstellung einzeln ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, deren *Niente*-Stil Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Ein *Niente*, das als **Kreis auf Gabel** angezeigt wird.



Ein *Niente*, das als **Text** angezeigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Gruppen von Dynamikanweisungen

Gruppen von Dynamikanweisungen werden automatisch in einer Reihe ausgerichtet und können als Gruppe verschoben und bearbeitet werden. Wenn Sie sofortige Dynamikwechsel innerhalb einer Gruppe verschieben, wird die Länge der Gabeln auf beiden Seiten automatisch angepasst, um die Verschiebung auszugleichen.



Eine Gruppe von Dynamikanweisungen



Dieselbe Gruppe von Dynamikanweisungen wird zum Ausgleich angepasst, wenn die mittlere Dynamikanweisung rhythmisch verschoben wird.

Eine einzelne Dynamikanweisung, entweder 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.

Wenn eine Dynamikanweisung in einer Gruppe ausgewählt wird, werden alle 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. Sie können jedoch ausgewählte Dynamikanweisungen unabhängig von ihren Gruppen grafisch ausrichten.
- Ebenso wie horizontale Gruppen von Dynamikanweisungen können Sie auch Gruppen von Dynamikanweisungen vertikal 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

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 919

[Dynamikanweisungen ausrichten](#) auf Seite 896

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 > Notationselemente > 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

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 919

Gruppierung von Dynamikanweisungen aufheben und Dynamikanweisungen aus Gruppen entfernen

Sie können die Gruppierung von Dynamikanweisungen aufheben, so dass alle Dynamikanweisungen in der Gruppe aus ihr entfernt werden. Außerdem können Sie einzelne ausgewählte Dynamikanweisungen aus Gruppen entfernen, andere jedoch in der Gruppe belassen.

Dies gilt für alle Layouts, in denen die Dynamikanweisungen enthalten sind.

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:
 - Um alle Dynamikanweisungen in den ausgewählten Gruppen aus ihnen zu entfernen, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Dynamik > Gruppierung von Dynamiksymbolen aufheben**.
 - Um nur die ausgewählten Dynamikanweisungen aus ihren Gruppen zu entfernen, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Dynamik > Aus Gruppe entfernen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Verbundene Dynamikanweisungen

Identische Dynamikanweisungen an derselben rhythmischen Position in unterschiedlichen Notenzeilen können miteinander 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 obere 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 eintritt.



Zwei Notenzeilen mit verbundenen Dynamikanweisungen, wobei die untere Notenzeile einen anderen sofortigen Dynamikwechsel hat, der die Gabel verkürzt.



Durch Löschen des *mf* am Ende des ersten Takts in der zweiten Notenzeile wird die Gabel erweitert und entspricht der Länge der Gabel in der oberen Notenzeile.

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.
 - Das Verbinden bzw. das Aufheben der Verbindung von Dynamikanweisungen gilt projektweit, d. h. Sie können Dynamikanweisungen nicht in einigen Layouts auf eine bestimmte Weise miteinander verbinden und in anderen Layouts auf eine andere.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 917

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 1255

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 468

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.

HINWEIS

Gruppen von Dynamikanweisungen müssen 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** > **Notationselemente** > **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

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 917

[Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 465

Verbindung zwischen Dynamikanweisungen aufheben

Sie können die Verbindung zwischen Dynamikanweisungen aufheben, auch dann, wenn sie automatisch verbunden wurden. So können Sie zum Beispiel allmähliche Dynamikwechsel unabhängig voneinander verlängern/kürzen.

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 > Notationselemente > 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

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 468

VST Expression-Maps für Lautstärkearten

Wenn Sie eine Sound-Bibliothek eines Drittanbieters nutzen, müssen Sie eventuell die Expression-Map ändern oder bearbeiten, damit Instrumente auf allmähliche Dynamikwechsel reagieren. Andernfalls nutzt die Sound-Bibliothek standardmäßig die Anschlagstärke.

Die Einrichtung der Expression-Map für Dynamikanweisungen hängt von der Konfiguration des Instruments ab. In der Dokumentation für die Sound-Bibliothek finden Sie weitere Informationen.

Dorico Elements bietet die folgenden Standard-Expression-Maps:

- **CC11 (Dynamik)** für Dynamikanweisungen, die durch Änderungen des MIDI-Expression-Controllers umgesetzt werden
- **Modulationsrad-Dynamik** für Dynamikanweisungen, die durch Änderungen des MIDI-Controllers 1 umgesetzt werden

TIPP

Sie können Expression-Maps im Dialog **Expression-Maps** bearbeiten.

Generalbass

Generalbass ist eine Kurzschrift, die mit Hilfe von Ziffern die Harmonie über den notierten Bassnoten angibt. Besonders häufig ist diese Notationsart in der Musik des Barock und der frühen Klassik und in den Einzelstimmen von Begleitinstrumenten wie Cembalo und Viola da Gamba zu finden.

Generalbass gibt Instrumentalisten Aufschluss über die vorgesehene Harmonie, lässt dabei aber Raum für Interpretation, zum Beispiel bei improvisierten arpeggierten Phrasen, in denen Noten aus dem jeweiligen Akkord gespielt werden.

Für Bezifferungen wird eine Kombination aus arabischen Ziffern, Vorzeichen und horizontalen Haltelinien verwendet, um sowohl die Intervalle über der Bassnote, aus denen der Akkord besteht, als auch dessen Dauer anzugeben. Sie zeigen beispielsweise, wo Vorhalte aufgelöst werden sollen, oder geben an, wenn die Bassnote sich ändert, der Akkord aber unverändert bleibt.

Tasto solo-Angaben informieren Interpretinnen darüber, dass einzelne Abschnitte ohne Harmonie zu spielen sind.



Eine Basso-Continuo-Stimme mit Generalbass unterhalb der Notenzeile

In Dorico Elements ist Generalbass an den entsprechenden rhythmischen Positionen standardmäßig global vorhanden, da die meisten Musikstücke mit Generalbass tonal sind, d. h. Spieler führen Noten aus demselben Akkord aus. Daher müssen Sie Bezifferungen nur einmal eingeben, woraufhin sie nach Bedarf über mehreren (oder über keinen) Notenzeilen angezeigt und entsprechend den Noten in jeder Notenzeile automatisch aktualisiert werden. Unter gewissen Umständen ist es jedoch notwendig, unterschiedliche Akkorde für unterschiedliche Spieler an derselben rhythmischen Position anzuzeigen. In solchen Fällen können Sie lokalen Generalbass eingeben.

Dorico Elements berechnet und speichert die Tonhöhen, welche durch Ihre eingegebenen Bezifferungen vorgegeben werden, in Bezug auf die tiefste Note an der jeweiligen rhythmischen Position. Durch diese semantische Auffassung der durch Bezifferungen vorgegebenen Harmonien kann Dorico Elements die angezeigten Bezifferungen automatisch aktualisieren, sowohl für verschiedene Notenzeilen als auch bei Transposition oder Änderung der Tonhöhe von Noten.

Wenn Sie Noten transponieren, die Generalbass umfassen, transponiert Dorico Elements auch die Bezifferung entsprechend.

Generalbass in Dorico Elements nutzt standardmäßig eine Serifen-Fettschrift.

Sie können Generalbass in jedem einzelnen Layout sowie über den Notenzeilen einzelner Spieler ein- oder ausblenden. Außerdem können Sie in jedem einzelnen Layout ändern, ob Generalbass standardmäßig über oder unter Notenzeilen angezeigt wird. Bezifferungen werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn Dorico Elements sie normalerweise nicht anzeigt, wie zum Beispiel Terz-Intervalle, oder keine Bassnote für sie erkennen kann, zum Beispiel im Fall einer Pause.

HINWEIS

Generalbass umfasst noch keine Notationselemente, die üblicherweise für harmonische Analyse verwendet werden, wie etwa römische Ziffern. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 404

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 926

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 924

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 925

[Platzierung von Generalbass relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 931

[Darstellung von Generalbass](#) auf Seite 933

Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen

Sie können Generalbass in jedem einzelnen Layout sowie über den Notenzeilen einzelner Spieler ein- oder ausblenden. Zum Beispiel können Sie Generalbass in der Gesamtpartitur und in Einzelstimmen-Layouts für Bass anzeigen, aber in anderen Einzelstimmen-Layouts ausblenden.

Für Spieler, in deren Notenzeilen Sie Generalbass eingeben, wird im aktuellen Layout automatisch Generalbass 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 Generalbass aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Generalbass**-Bereich jeden Spieler, über/unter dem Sie Generalbass anzeigen möchten.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Wenn das Kontrollkästchen für einen Spieler aktiviert ist, wird Generalbass in den ausgewählten Layouts über/unter allen ihm zugewiesenen Instrumenten angezeigt. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird Generalbass ausgeblendet. Wenn alle Kontrollkästchen deaktiviert sind, wird Generalbass vollständig ausgeblendet.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Generalbass ändern.
- Sie können einzelne Generalbass-Bezifferungen in Layouts ausblenden, in denen Generalbass angezeigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Platzierung von Generalbass relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 931

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 926

Einzelne Generalbass-Bezifferungen ein-/ausblenden

In Layouts, in denen Generalbass angezeigt wird, können Sie einzelne Generalbass-Bezifferungen ein-/ausblenden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Sie können jedoch nicht einzelne Bezifferungen in Layouts einblenden, in denen Generalbass nicht angezeigt wird.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezifferungen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweise von Bezifferungen aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ausgeblendet** in der **Generalbass**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Generalbass-Bezifferungen werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft **Ausgeblendet** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

An der Position jeder ausgeblendeten Bezifferung werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

- Sie können Hinweisschilder für Generalbass ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Generalbass** wählen.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644


[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

Generalbass an Pausen anzeigen

Standardmäßig wird Generalbass an Pausen ausgeblendet, da Bezifferungen für gewöhnlich Harmonien im Verhältnis zu einer Bassnote angeben. Sie können Generalbass an einzelnen Pausen anzeigen, zum Beispiel wenn sich die Harmonie ändert, während der Bass pausiert. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Generalbass an den Positionen der Pausen eingegeben.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pausen aus, an denen Sie Generalbass anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Generalbass anzeigen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.

ERGEBNIS

An den ausgewählten Pausen wird Generalbass angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie **Generalbass anzeigen** deaktivieren, wird Generalbass an ausgewählten Pausen wieder ausgeblendet.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 404

Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen

Bei einzelnen eingeklammerten Generalbass-Bezifferungen können Sie nur linke oder nur rechte Klammern anzeigen. So können Sie zum Beispiel anzeigen, dass alle Bezifferungen zwischen zwei verklammerten Bezifferungen optional sind. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Generalbass-Bezifferungen mit Klammern eingegeben.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Bezifferungen in Klammern aus, an denen Sie eine einzelne Klammer anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Einzelne Klammer ausblenden** in der **Generalbass**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Anfang**
 - **Ende**

ERGEBNIS

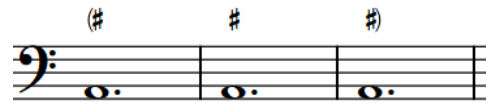
Die Klammern auf der entsprechenden Seite der ausgewählten Bezifferungen werden ausgeblendet, so dass nur die Klammern auf der anderen Seite verbleiben. Wenn der

Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Klammern werden auf beiden Seiten aller Bezifferungen angezeigt



Klammern werden nur am Anfang der ersten Bezifferung und am Ende der letzten Bezifferung angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 404

[Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen](#) auf Seite 928

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1023

[Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen](#) auf Seite 1026

Generalbass-Haltelinien

Generalbass-Haltelinien zeigen an, dass Akkorde gleichbleiben, während sich die Bassnoten ändern.

Standardmäßig zeigt Dorico Elements Haltelinien für Bezifferungen mit Dauer an, blendet aber Haltelinien zwischen Vorhalten und Auflösungen oder nach Auflösungen aus. Sie können Halte- und Vorhaltlinien für einzelne Vorhalt-Bezifferungen ausblenden/einblenden.



Bezifferung (ausgewählt) ohne Dauer



Bezifferung (ausgewählt) mit Dauer und Haltelinie

TIPP

Sie können Bezifferungen im Notensatz-Modus grafisch verschieben, um zum Beispiel die grafische Länge von Haltelinien zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass im Notensatz-Modus](#) auf Seite 930

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Vorschläge](#) auf Seite 964

Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden

Sie können Vorhaltlinien zwischen Vorhalt- und Auflösungsbezifferungen sowie Haltelinien nach Auflösungsbezifferungen unabhängig voneinander ein-/ausblenden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.

- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Vorhalte aus, deren Halte-/Vorhaltlinien Sie anzeigen/ausblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Generalbass**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Linie zwischen Vorhalt und Auflösung**
 - **Linie nach Auflösung fortsetzen**
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen.
-

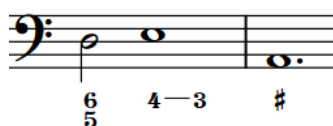
ERGEBNIS

Haltelinien werden zwischen Vorhalt- und Auflösungsbezeichnungen und/oder nach Auflösungen in den ausgewählten Generalbass-Vorhalten angezeigt, wenn die entsprechenden Kontrollkästchen aktiviert sind, und ausgeblendet, wenn die Kontrollkästchen deaktiviert sind.

BEISPIEL



Sowohl Vorhaltlinien als auch Haltelinien ausgeblendet



Vorhaltlinie zwischen Vorhalt und Auflösung angezeigt



Vorhaltlinie zwischen Vorhalt und Auflösung sowie Haltelinie nach Auflösung angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 924

Generalbass-Haltelinien verlängern/kürzen

Sie können die Dauer von Generalbass-Bezeichnungen nach ihrer Eingabe ändern, wodurch die Länge ihrer Haltelinien geändert wird. Durch Verlängern einer Bezeichnung, die ohne Dauer eingegeben wurde, erhält sie eine Dauer und wird mit einer Haltelinie angezeigt. Sie können außerdem die Endpositionen von Generalbass-Haltelinien relativ zu Noten ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezeichnungen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Dauer**-Option in der **Generalbass**-Gruppe.
3. Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Generalbass-Bezeichnungen auf eine der folgenden Arten:

- Um sie zu verlängern, erhöhen Sie den Wert im linken Wertefeld.
- Um sie zu kürzen, verringern Sie den Wert im linken Wertefeld.
- Um ihr Ende nach links zu einem Vorschlag an der durch das linke Wertefeld vorgegebenen rhythmischen Position zu verschieben, verringern Sie den Wert im rechten Wertefeld.

TIPP

1 steht für eine Viertelnote.

4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um die Enden von Haltelinien rechts von Notenköpfen und über Vorschläge hinaus zu positionieren, aktivieren Sie **Linie durch Ziffern am Ende zeichnen**.
 - Um die Enden von Haltelinien links von Notenköpfen und vor Vorschlägen zu positionieren, deaktivieren Sie **Linie durch Ziffern am Ende zeichnen**.
-

ERGEBNIS

Die Dauer der ausgewählten Generalbass-Bezifferungen und die Länge ihrer Haltelinien wird geändert.

TIPP

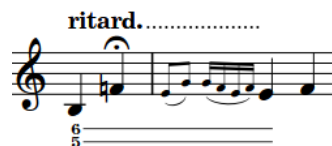
Sie können Generalbass-Bezifferungen auf dieselbe Weise verlängern/kürzen wie andere Objekte.

BEISPIEL

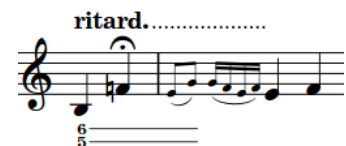
Diese Beispiele haben alle einen Gesamtnotenwert von einer halben Note, es wurde also **2** in das linke Wertefeld eingegeben.



Linie durch Ziffern am Ende zeichnen deaktiviert



Linie durch Ziffern am Ende zeichnen aktiviert



-1 1/4 wurde ins rechte Wertefeld eingegeben und **Linie durch Ziffern am Ende zeichnen** ist aktiviert

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Generalbass im Notensatz-Modus](#) auf Seite 930

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

Klammern an Generalbass-Haltelinien anzeigen

Sie können Klammern an einzelnen Generalbass-Haltelinien anzeigen, um zum Beispiel editorische Haltelinien zu kennzeichnen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Haltelinien aus, an denen Sie Klammern anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften (je nach Bedarf einzeln oder zusammen) in der **Generalbass**-Gruppe:
 - **Vorhaltlinien in Klammern**
 - **Haltelinien in Klammern**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Menü:
 - **Beide Enden**
 - **Anfang**
 - **Ende**

ERGEBNIS

An den entsprechenden Enden der ausgewählten Generalbass-Haltelinien bzw. Vorhaltlinien werden Klammern angezeigt.

BEISPIEL



Beide Enden-Klammern an Haltelinien



Anfang-Klammer an Vorhaltlinien und **Ende**-Klammer an Haltelinien

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661
- [Generalbass eingeben](#) auf Seite 404
- [Generalbass-Einblendfeld](#) auf Seite 406

Positionen von Generalbass

Generalbass wird automatisch in Zeilen angeordnet, abhängig davon, wie viele Zeilen in jedem einzelnen System erforderlich sind. Standardmäßig werden die Zeilen oben ausgerichtet, wenn sie unter der Notenzeile stehen, und unten, wenn sie über der Notenzeile stehen. So wird der Abstand zwischen Generalbass und der Notenzeile minimiert.

Die vertikale Position von Generalbass-Bezifferungen wird durch die Notenzeilen, über denen sie angezeigt werden sollen, sowie durch Ihre Layout-spezifischen Einstellungen für ihre notenzeilenabhängige Positionierung vorgegeben.

Sie können einzelne Generalbass-Bezifferungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden. Dazu zählt auch die Unterschneidung in Dorico Elements, die auf gesamte Systeme angewandt wird, um sicherzustellen, dass alle Bezifferungen und Alterationen lesbar sind.

Sie können Bezifferungen und Haltelinien im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 923

[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 926

[Generalbass-Haltelinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 927

[Generalbass-Auflösungen verschieben](#) auf Seite 932

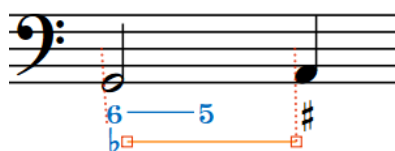
[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Generalbass im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jede Generalbass-Haltelinie zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position und Länge von Generalbass-Haltelinien anzupassen.

Sie können ganze Generalbass-Haltelinien auch grafisch verschieben.



Griffe an einer Haltelinie im Notensatz-Modus

Wenn Sie Bezifferungen mit Haltelinien verschieben, werden beide Objekte gemeinsam verschoben. Wenn Sie Haltelinien oder Halteliniengriffe verschieben, werden die Haltelinien unabhängig von der Bezifferung verschoben. Dorico Elements verlängert Haltelinien zwischen Vorhalten und Auflösungen automatisch, wenn Sie Auflösungs-Bezifferungen verschieben.

HINWEIS

- Eine einzelne Bezifferung umfasst alle Ziffern an der jeweiligen Position. Sie können zum Beispiel nicht die **6** in einer **6,4**-Bezifferung unabhängig von der **4** auswählen und verschieben.
- Wenn Sie Griffe am Anfang/Ende von Generalbass-Haltelinien verschieben möchten, um ihre Länge zu ändern, empfehlen wir Ihnen, sie zuerst rhythmisch zu verlängern/kürzen, bevor Sie ihre grafische Länge anpassen.
- Mehrere unterschiedliche Eigenschaften in der **Generalbass**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechende Bezifferung, Haltelinie bzw. den Halteliniengriff verschieben.
 - **Versatz Hauptbezifferung** verschiebt Bezifferungen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Auflösungsversatz** verschiebt die Auflösungs-Bezifferung in Vorhalten. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Zeile [n] Versatz** verschiebt die Anfangs- und Endgriffe von Haltelinien in der entsprechenden Generalbasszeile horizontal. **L** verschiebt Anfangsgriffe (links), **R** verschiebt Endgriffe (rechts).
 - **Zeile [n] Y-Versatz** verschiebt ganze Haltelinien in der entsprechenden Generalbasszeile vertikal.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass-Haltelinien bzw. -Vorhaltlinien ausblenden/einblenden](#) auf Seite 926

Platzierung von Generalbass relativ zur Notenzeile ändern

Sie können die standardmäßige notenzeilenabhängige Positionierung aller Generalbass-Bezifferungen in jedem einzelnen 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, in denen Sie die notenzeilenabhängige Positionierung von Generalbass ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 4. Wählen Sie im **Generalbass**-Bereich eine der folgenden Optionen für **Standardplatzierung**:
 - **Über Notenzeile**
 - **Unter Notenzeile**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die standardmäßige notenzeilenabhängige Positionierung aller Generalbass-Bezifferungen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

TIPP

Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Generalbass-Bezifferungen auch ändern, indem Sie sie auswählen und **F** drücken. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Generalbass unterhalb der Notenzeile



Generalbass oberhalb der Notenzeile

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Generalbass-Auflösungen verschieben

Sie können Auflösungs-Bezifferungen rhythmisch verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf die Position der Vorhalt-Bezifferung oder die Gesamtdauer des Generalbass-Vorhalts hat. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einen Vorhalt auf einer anderen Note auflösen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Auflösungs-Bezifferungen aus, die Sie verschieben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Auflösungspos.** in der **Generalbass-**Gruppe.
3. Verschieben Sie die ausgewählten Auflösungs-Bezifferungen auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nach rechts zu verschieben, erhöhen Sie den Wert im linken Wertefeld.
 - Um sie nach links zu verschieben, verringern Sie den Wert im linken Wertefeld.
 - Um sie nach links zu Verschlängen an der durch das linke Wertefeld vorgegebenen Position zu verschieben, verringern Sie den Wert im rechten Wertefeld.

TIPP

1 steht für eine Viertelnote.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Auflösungs-Bezifferungen werden rhythmisch verschoben.

TIPP

Im Schreiben-Modus können Sie auch auf Griffe von Auflösungs-Bezifferungen klicken und entsprechend der Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts/links ziehen.

BEISPIEL

Indem Sie zum Beispiel **1** in das linke Wertefeld und **-1/2** in das rechte Wertefeld eingeben, verschieben Sie Auflösungs-Bezifferungen eine Viertelnote rechts von Vorhalt-Bezifferungen und zur ersten von zwei 16tel-Vorschlägen an dieser rhythmischen Position.



The image shows a musical score with two staves: a treble staff and a bass staff. The key signature is two sharps (F# and C#). The treble staff contains a whole note chord with a fermata, followed by a quarter note chord. The bass staff contains a whole note chord with a fermata, followed by a quarter note chord. The quarter note chord in the bass staff has a '1' above it and '-1/2' below it. The quarter note chord in the treble staff has a '1' above it and '-1/2' below it. The bass staff has a '7-6' below the first whole note chord and a '6-4-3' below the quarter note chord. The treble staff has a '6-4-3' below the first whole note chord and a '6-4-3' below the quarter note chord.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 926

[Generalbass im Notensatz-Modus](#) auf Seite 930

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Auflösung des rhythmischen Rasters ändern](#) auf Seite 219

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 404

Darstellung von Generalbass

Die Darstellung einzelner Bezifferungen wird entweder durch die Standardeinstellungen in Dorico Elements oder Ihre Eingabe im Einblendfeld vorgegeben, je nachdem, ob Sie festgelegt haben, dass Dorico Elements Ihrer Bezifferungseingabe exakt folgt.

Bei der Generalbass-Eingabe interpretiert Dorico Elements Ihre Eingaben standardmäßig und wendet seine Standardeinstellungen für die Darstellung von Generalbass auf sie an. Sie können festlegen, dass Dorico Elements Ihren Eingaben für bestimmte Bezifferungen exakt folgen soll. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie ein Musikstück kopieren und schon im Voraus genau wissen, wie die Bezifferungen dargestellt werden sollen.

Sie können einzelne Bezifferungen, die Sie mit der Einstellung **Eingabe genau folgen** eingegeben haben, auf die Standardeinstellungen zurücksetzen und die aktuelle Darstellung einzelner Bezifferungen fixieren.

Generalbass in Dorico Elements nutzt standardmäßig eine Serifen-Fettschrift.

Bezifferungen werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn Dorico Elements sie normalerweise nicht anzeigt, wie zum Beispiel Terz-Intervalle, oder keine Bassnote für sie erkennen kann, zum Beispiel im Fall einer Pause.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 404

[Generalbass-Haltelinien](#) auf Seite 926

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 924

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 925

[Zusammengesetzte Intervalle in Generalbass vereinfachen](#) auf Seite 933


[Aktuelle Darstellung von Generalbass fixieren](#) auf Seite 934

[Generalbass zurücksetzen](#) auf Seite 934

Zusammengesetzte Intervalle in Generalbass vereinfachen

Sie können zusammengesetzte Intervalle in einzelnen Generalbass-Bezifferungen vereinfachen, d. h. Ziffern 9 und höher. Einige Editionen ziehen es vor, zusammengesetzte Intervalle zu vereinfachen, so dass die Ziffern die erste Oktave angeben, aber im Stapel in angepasster Reihenfolge angezeigt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

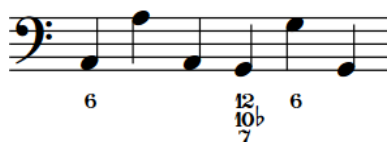
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Ziffern für zusammengesetzte Intervalle im Generalbass aus, die Sie vereinfachen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zusammengesetzte Intervalle als einfache anzeigen** in der **Generalbass**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Ziffern für zusammengesetzte Intervalle werden vereinfacht. Wenn Sie diese Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Ziffern wieder auf ihre Standardoktave zurückgesetzt.

BEISPIEL



Bezifferung mit zusammengesetzten Intervallen



Bezifferung mit vereinfachten zusammengesetzten Intervallen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

Aktuelle Darstellung von Generalbass fixieren

Sie können die aktuelle Darstellung von einzelnen Generalbass-Bezifferungen fixieren. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie sie mit der Einstellung **Notensatz-Optionen folgen** eingegeben haben, aber ihre aktuelle Darstellung beibehalten möchten, und zwar unabhängig von zukünftigen Änderungen an den Notensatz-Optionen für Generalbass.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezifferungen aus, deren aktuelle Darstellung Sie fixieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Generalbass > Aktuelle Darstellung erzwingen**.
-

ERGEBNIS

Die aktuelle Darstellung der ausgewählten Bezifferungen wird fixiert. Das bedeutet, dass zukünftige Änderungen an den Notensatz-Optionen für Generalbass keine Auswirkung auf sie haben.

HINWEIS

- Sie können in Dorico Elements nicht auf den Dialog **Notensatz-Optionen** zugreifen, da er nur in Dorico Pro verfügbar ist. Durch das Fixieren von Bezifferungen wird ihre Darstellung jedoch beibehalten, wenn Sie das Projekt mit anderen Benutzern teilen, die später Änderungen an den Notensatz-Optionen für Generalbass vornehmen.
 - Sie können der Option **Aktuelle Darstellung erzwingen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
-

Generalbass zurücksetzen

Sie können einzelne Generalbass-Bezifferungen zurücksetzen, wenn sie mit der Generalbass-Einstellung **Eingabe genau folgen** eingegeben wurden. Zurückgesetzte Bezifferungen folgen den Standardeinstellungen in Dorico Elements.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezifferungen aus, die Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Generalbass** > **Generalbass zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Generalbass-Bezifferungen werden zurückgesetzt und folgen den Standardeinstellungen. Dies kann sich auf ihre Darstellung und die Dauer von Vorhalten auswirken.

TIPP

Sie können der Option **Generalbass zurücksetzen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass eingeben](#) auf Seite 404

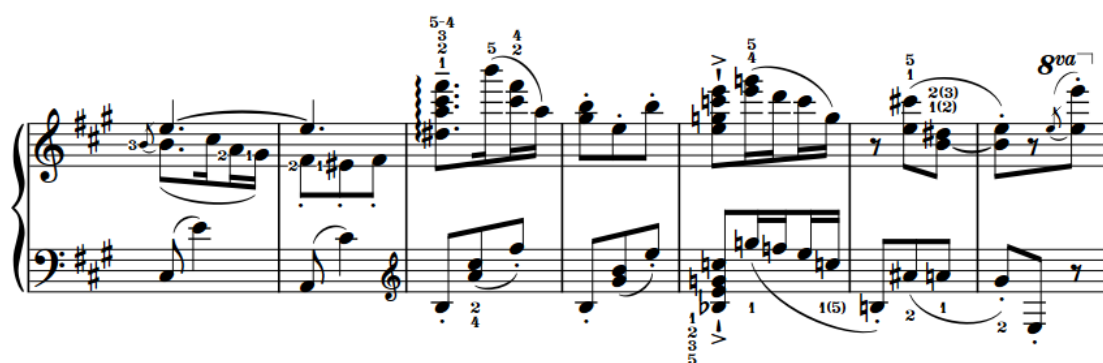
[Generalbass-Einblendfeld](#) auf Seite 406

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

Fingersätze

Fingersätze zeigen mit Hilfe von Zahlen und Buchstaben Empfehlungen dafür an, mit welchen Fingern Noten ausgeführt werden. 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.

Fingersätze 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, für bestimmte Noten ungewöhnliche Fingersätze zu nutzen, um einen besonderen akustischen Effekt zu erzielen.



Klavierenoten mit mehreren Fingersätzen, darunter ein Substitutions-Fingersatz und alternative Fingersätze

Dorico Elements bietet auch Fingersätze für Blechblas- und Bündinstrumente. 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. Für Instrumente mit Bünden können Sie Fingersätze für beide Hände eingeben.

Fingersätze in Dorico Elements nutzen gemäß anerkannten Darstellungskonventionen standardmäßig fett gedruckte römische Ziffern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 281

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 283

[Fingersätze für Instrumente mit Bünden](#) auf Seite 946

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 954

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 951

[Fingersätze anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 943

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 958

Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze

Fingersätze werden so nah wie möglich an den Noten platziert, für die sie gelten, damit Spieler sie problemlos lesen können.

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.

Abweichende Konventionen gelten für Fingersätze für Instrumente mit Bündeln, da solche Instrumente Fingersätze sowohl für die rechte als auch für die linke Hand erfordern.

Platzierung von Fingersätzen für die rechte Hand

Standardmäßig werden alle Fingersätze für die rechte Hand außerhalb der Notenzeile und auf der Notenkopfseite von Noten platziert, also je nach Halsrichtung über oder unter der Notenzeile. Wenn sie neben Noten innerhalb der Notenzeile angezeigt werden, verbindet Dorico Elements benachbarte Noten mit demselben Fingersatz für die rechte Hand automatisch anhand einer Klammer.

Platzierung von Fingersätzen für die linke Hand

Fingersätze für die linke Hand werden normalerweise innerhalb der Notenzeile und links von den Noten platziert, auf die sie sich beziehen. Sie dürfen jedoch trotzdem nicht mit anderen Objekten wie Vorzeichen und Punktierungen kollidieren. Dorico Elements berechnet automatisch die am besten geeigneten Positionen für Fingersätze für die linke Hand und löscht standardmäßig ihre Hintergründe, um ihre Lesbarkeit bei Positionierung auf Notenzeilenlinien zu verbessern.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 946

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, die Sie zu Substitutions-Fingersätzen ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 **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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Ändern Sie die rhythmische Position des Substitutions-Fingersatzes auf eine der folgenden Arten:

- Im Schreiben-Modus klicken und ziehen Sie den runden Griff nach rechts/links.
- Aktivieren Sie im Schreiben-Modus oder im Notensatz-Modus 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.

Vorhandene Fingersätze ändern

Sie können die Fingersätze nach der Eingabe ändern, z. B. wenn Sie sich feststellen, dass sich ein anderer Fingersatz besser eignet.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, die Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 **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 281

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 283

Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern


Dorico Elements folgt automatisch den Konventionen für die Positionierung von Fingersätzen. Sie können jedoch einzelne Fingersätze für Instrumente ohne Bünde entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Gemäß Konvention werden Fingersätze für Tasteninstrumente über der Notenzeile für die rechte Hand und unter der Notenzeile für die linke Hand platziert. Fingersätze für Streich- und Blechblasinstrumente werden immer über der Notenzeile positioniert.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Instrumente ohne Bünde.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

TIPP

Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen auch ändern, indem Sie sie im Notensatz-Modus auswählen und **F** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 946

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 644


Fingersätze innerhalb der Notenzeile anzeigen

Sie können einzelne Fingersätze, die zu Instrumenten ohne Bündel gehören, neben Notenköpfen innerhalb der Notenzeile anzeigen.

HINWEIS

- Diese Schritte gelten nur für Instrumente ohne Bündel. Fingersätze für die linke Hand für Instrumente mit Bündeln werden standardmäßig innerhalb der Notenzeile angezeigt.
 - Diese Schritte gelten nicht für Substitutions-Fingersätze.
-

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Fingersätze Sie innerhalb der Notenzeile anzeigen möchten.
 - Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze aus, die Sie innerhalb der Notenzeile anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Links von Notenkopf positionieren** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
-

ERGEBNIS

Fingersätze, die zu den ausgewählten Noten gehören, werden innerhalb der Notenzeile direkt neben den Notenköpfen angezeigt. Wenn sie zu Noten gehören, die auf einer Notenzeilenlinie liegen, wird standardmäßig ein Bereich der Linie gelöscht, um die Lesbarkeit zu verbessern.


BEISPIEL



Position einzelner Fingersätze relativ zu Bindebögen, Oktavzeichen und Triolen-/N-tolen-Klammern ändern

Standardmäßig werden Fingersätze innerhalb des Bogens von Bindebögen, aber außerhalb ihrer Anfänge/Enden positioniert. Sie können die Position einzelner Fingersätze relativ zu Bindebögen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze aus, deren Position relativ zu Bindebögen Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Bindebogen-relative Position** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Innerhalb**
 - **Außerhalb**
-

ERGEBNIS

Die Position der ausgewählten Fingersätze relativ zu Bindebögen, Oktavzeichen und Triolen-/N-tolen-Klammern wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

Wenn Fingersätze außerdem mit der ersten oder letzten Note von Bindebögen zusammenfallen, werden sie außerhalb all dieser Notationselemente positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Größe von Fingersätzen ändern

Sie können die Größe von Fingersätzen einzeln unabhängig von den Notenköpfen verändern, für die sie gelten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze aus, deren Größe Sie verändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Skalieren** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der Skalierungsfaktor der ausgewählten Fingersätze wird geändert. Sie können z. B. die ausgewählten Fingersätze auf die Hälfte ihrer üblichen Größe skalieren, wenn Sie den Wert auf **50** setzen. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.


Einfassungen und Unterstriche bei Fingersätzen anzeigen

Sie können einzelne Fingersätze für Instrumente ohne Bünde entweder mit einer kreisförmigen Einfassung oder einem Unterstrich darstellen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Instrumente ohne Bünde. Für Instrumente mit Bündeln können Sie stattdessen Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile anzeigen. Sie werden dann von einer kreisförmigen Einfassung umgeben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze aus, bei denen Sie eine Einfassung/einen Unterstrich anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Dekoration** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Kreis**
 - **Unterstreichen**

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden mit der ausgewählten Dekoration angezeigt.

BEISPIEL



Fingersatz mit Kreis



Fingersatz mit Unterstrich


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 958

Einzelne Fingersätze in Kursivschrift anzeigen

Fingersätze werden normalerweise in fetter, nicht-kursiver Schrift angezeigt, aber Sie können einzelne Fingersätze in Kursivschrift darstellen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze aus, die Sie in Kursivschrift anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kursiv** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden fett und kursiv angezeigt, wenn Sie eine fettgedruckte Schrift als projektweite Einstellung für Fingersätze haben, und in normaler Kursivschrift, wenn Sie eine normalstarke Schrift als projektweite Einstellung für Fingersätze haben.

HINWEIS

Fettgedruckte kursive Fingersätze sehen Triolen-/N-tolen-Zahlen sehr ähnlich, was verwirrend sein kann.

Fingersätze anzeigen/ausblenden

Sie können Fingersätze für jedes einzelne Layout 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Erinnerungs-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 945

[Fingersätze in Akkorddiagrammen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 874

Fingersätze löschen

Sie können Fingersätze von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Fingersätze jedoch in Dorico Elements als Eigenschaften von Noten und nicht als separate Objekte betrachtet werden, können Sie sie nicht wie andere Objekte auswählen und löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, von denen die Fingersätze gelöscht werden sollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Fingersatz** > **Fingersatz zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Alle Fingersätze werden von den ausgewählten Noten entfernt.

TIPP

Sie können der Option **Fingersatz zurücksetzen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 66

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. Sie können die Darstellung von einzelnen Erinnerungs-Fingersätzen ändern, z. B. wenn Sie sie manuell an gebundenen Noten zwischen System- und Seitenumbrüchen anzeigen wollen.



Erinnerungs-Fingersatz in Klammern (Standard)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 281

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 283


Darstellung von Erinnerungs-Fingersätzen ändern

Sie können die Darstellung von einzelnen Erinnerungs-Fingersätzen ändern, z. B. wenn Sie möchten, dass bestimmte Fingersätze ohne Klammern angezeigt werden, oder wenn Sie bestimmte Erinnerungs-Fingersätze ausblenden möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Erinnerungs-Fingersätze.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Notenköpfe aus, bei denen Sie die Anzeige des Erinnerungs-Fingersatzes ändern möchten.

HINWEIS

Sie müssen die jeweiligen Notenköpfe auswählen, für die die Erinnerungs-Fingersätze gelten, nicht die Fingersätze selbst.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Erinnerung** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Standard**
 - **Mit Klammern**
 - **Ohne Klammern**
 - **Unterdrücken**
-

ERGEBNIS

Die Darstellung von Erinnerungs-Fingersätzen der ausgewählten Noten wurde geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

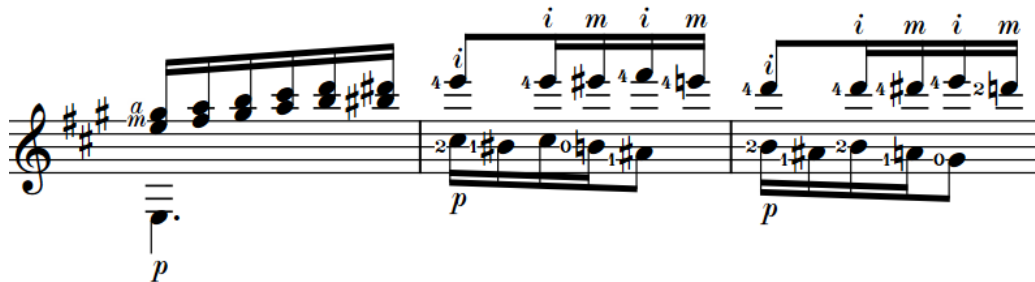
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Fingersätze für Instrumente mit Bündlen

Bundinstrumente wie klassische Gitarre erfordern aufgrund der komplexen Eigenschaften der Noten zusätzliche Fingersatz-Anweisungen für beide Hände.

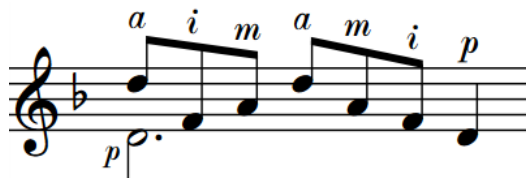
Fingersätze für Instrumente mit Bündlen nutzen dieselben Schriften wie normale Fingersätze.



Eine Passage für Gitarre mit Fingersätzen für die rechte und linke Hand

Fingersätze für die rechte Hand

Fingersätze für die rechte Hand zeigen dem Instrumentalisten, welchen Finger er verwenden soll, um die Saite zu zupfen. Dies geschieht normalerweise mit der rechten Hand. Standardmäßig werden alle Fingersätze für die rechte Hand außerhalb der Notenzeile auf der Notenkopf-Seite der Noten platziert und folgen in mehrstimmigen Kontexten den Halsrichtungen der jeweiligen Stimmen. Wenn mehrere Noten in einem Akkord mit demselben Finger gespielt werden, können Sie einen einzelnen Fingersatz mit einer Klammer für die mit diesem Finger gezupften Noten anzeigen.



Dorico Elements zeigt »p« für den Daumen der rechten Hand und »e« für den kleinen Finger der rechten Hand an.

Fingersätze für die linke Hand

Fingersätze für die linke Hand zeigen dem Instrumentalisten, welchen Finger er verwenden soll, um die Saite zu greifen. Dies geschieht normalerweise mit der linken Hand. In Dorico Elements werden Fingersätze für die linke Hand innerhalb der Notenzeile und links von den Noten platziert, auf die sie sich beziehen.



Wenn sie innerhalb der Notenzeile neben Noten stehen, werden Fingersätze für die linke Hand kleiner angezeigt als Fingersätze außerhalb der Notenzeile.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 281

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 283
[Fingersätze zu Arpeggio-Zeichen hinzufügen](#) auf Seite 950
[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 951
[Saitenanzeigen](#) auf Seite 958
[Tapping](#) auf Seite 1096
[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 1098


Klammern an Fingersätzen für die rechte Hand ausblenden/ anzeigen

Wenn mehrere Noten im selben Akkord mit demselben Finger der rechten Hand gezupft werden, können Sie denselben Fingersatz mehrere Male anzeigen (einmal für jede Note) oder einen einzelnen Fingersatz für alle Noten verwenden, in dem eine Klammer die mit dem jeweiligen Finger gezupften Noten verbindet. Wenn Sie einen separaten Fingersatz für jede Note verwenden, können Sie auch festlegen, ob die einzelnen Fingersätze über oder unter der Notenzeile platziert werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze für die rechte Hand, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie alle Noten in Fingersätzen für die rechte Hand aus, die Sie in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vertikale Position** in der Gruppe **Gezupfter Fingersatz**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - Um Klammern auszublenden und einen separaten Fingersatz für jede ausgewählte Note anzuzeigen, wählen Sie **Über Notenzeile** oder **Unter Notenzeile** aus.
 - Um Klammern und einen einzelnen Fingersatz für alle Noten innerhalb der Klammer anzuzeigen, wählen Sie **Neben Note**.
-

ERGEBNIS

In den ausgewählten Fingersätzen für die rechte Hand werden Klammern ausgeblendet/angezeigt. Wenn Sie **Über Notenzeile** oder **Unter Notenzeile** ausgewählt haben, wird ihre notenzeilenabhängige Platzierung entsprechend geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Mit einer Klammer neben Noten
angezeigte Fingersätze für die
rechte Hand

Über der Notenzeile angezeigte
Fingersätze für die rechte Hand

Unter der Notenzeile angezeigte
Fingersätze für die rechte Hand

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644


Position von Fingersätzen für die linke Hand ändern

Sie können die Position einzelner Fingersätze für die linke Hand ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Standardmäßig werden sie innerhalb der Notenzeile und links von den Noten positioniert, auf die sie sich beziehen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze für die linke Hand, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze für die linke Hand aus, deren Position Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fingersatzposition** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Außerhalb von Notenzeile**
 - **Links von Note**
 - **Rechts von Note**
-

ERGEBNIS

Die Position der ausgewählten Fingersätze für die linke Hand wird geändert. Wenn sie außerhalb der Notenzeile angezeigt werden, werden sie standardmäßig oberhalb von ihr platziert. Wenn

der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Außerhalb von Notenzeile



Links von Note



Rechts von Note

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze](#) auf Seite 936

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 281


Hintergrund von Fingersätzen für die linke Hand innerhalb der Notenzeile löschen

Standardmäßig haben Fingersätze für die linke Hand in Dorico Elements gelöschte Hintergründe, weil sie oft in der Notenzeile auf Notenzeilenlinien platziert werden. Sie können festlegen, ob der Hintergrund von einzelnen Fingersätzen für die linke Hand gelöscht werden soll oder nicht. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für innerhalb der Notenzeile platzierte Fingersätze für die linke Hand, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

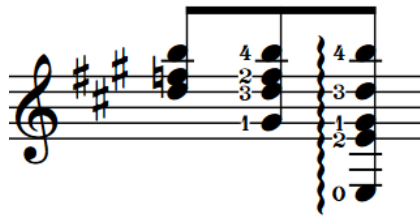
1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersätze für die linke Hand aus, deren Hintergrund Sie sichtbar machen bzw. löschen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der Gruppe **Griffstabellen und Positionen**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Die Hintergründe der ausgewählten Fingersätze für die linke Hand werden gelöscht, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und nicht gelöscht, wenn es deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, haben Fingersätze für die linke Hand standardmäßig gelöschte Hintergründe.

BEISPIEL



Fingersätze für die linke Hand mit gelöschten Hintergründen



Fingersätze für die linke Hand ohne gelöschte Hintergründe


Fingersätze zu Arpeggio-Zeichen hinzufügen

Sie können Fingersätze zu Arpeggio-Zeichen hinzufügen, um anzugeben, welcher Finger der rechten Hand verwendet werden soll, um einen Akkord zu spielen. Standardmäßig werden Fingersätze am unteren Rand von Arpeggio-Zeichen platziert.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Arpeggio-Zeichen, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben die Arpeggio-Zeichen eingegeben, zu denen Sie Fingersätze hinzufügen möchten.
 - Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

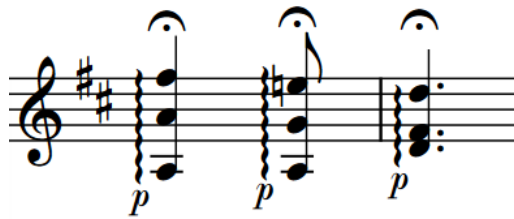
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, die zu den Instrumenten mit Bündeln gehören, zu denen Sie Fingersätze hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Finger** in der Gruppe **Gezupfter Fingersatz**.
 3. Geben Sie den gewünschten Fingersatz in das Wertefeld ein.
Für den Daumen müssen Sie zum Beispiel **p** eingeben.
-

ERGEBNIS

Der jeweilige Fingersatz wird zu den ausgewählten Arpeggio-Zeichen hinzugefügt. Er wird standardmäßig am unteren Rand der Arpeggio-Zeichen positioniert.

BEISPIEL



Arpeggio-Zeichen-Fingersatz für den Daumen

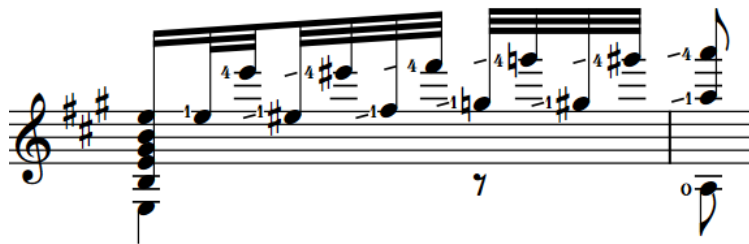
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen auf Seite 349](#)

Fingersatz-Slides

Fingersatz-Slides geben an, dass der Instrumentalist den Finger am Hals des Instruments auf-/abwärts gleiten lassen soll. Sie werden als angewinkelte Linie zwischen Fingersätzen notiert.

Die Note am Anfang eines Fingersatz-Slides wird als Quellnote bezeichnet. Die Note am Ende eines Fingersatz-Slides wird als Zielnote bezeichnet.



Eine Passage mit Fingersatz-Slides

Wenn die Quell- und Zielnoten horizontal dicht genug beieinander liegen, werden Fingersatz-Slides zwischen den Fingersätzen angezeigt und verbinden deren vorhandene Positionen direkt miteinander, ohne dass sie verschoben werden. Wenn die Quell- und Zielnoten horizontal weit voneinander entfernt liegen, werden Fingersatz-Slides mit einer festen Länge links von der Zielnote angezeigt. Sie können die Länge einzelner Fingersatz-Slides ändern.

Fingersatz-Slides umgehen automatisch Hindernisse wie Notenköpfe, Vorzeichen und andere Fingersätze.

HINWEIS

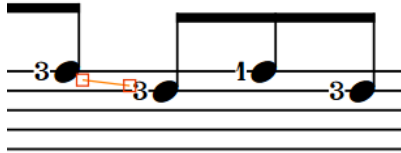
- Dorico Elements passt die Länge/den Winkel von Fingersatz-Slides automatisch an, wenn Sie die Fingersätze an ihrem Anfang/Ende verschieben.
 - In Dorico Elements können Sie Fingersatz-Slides nur in Notenzeilen anzeigen, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören. In Notenzeilen, die zu anderen Saiteninstrumenten gehören, können Sie stattdessen Fingersatzverschiebungen anzeigen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden auf Seite 955](#)

Fingersatz-Slides im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jedes Fingersatz-Slide zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position, die Länge und den Winkel von Fingersatz-Slides anzupassen.



Griffe an einem Slide, das zwei Noten miteinander verbindet (im Notensatz-Modus)

HINWEIS

- Wenn Sie die Länge von Fingersatz-Slides ändern möchten, empfehlen wir Ihnen, dies zu tun, indem Sie zuerst ihre Eigenschaft **Slide-Typ** ändern oder die Fingersätze verschieben. Dorico Elements passt die Länge/den Winkel von Fingersatz-Slides automatisch an, wenn Sie die Fingersätze an ihrem Anfang/Ende verschieben.
- Sie können Fingersatz-Slides nicht rhythmisch verschieben. Wenn Sie die Noten ändern möchten, auf die sich Fingersatz-Slides beziehen, müssen Sie sie zwischen ihren ursprünglichen Noten ausblenden und neue Fingersatz-Slides zwischen den neuen Noten anzeigen.
- Fingersatz-Slides, die nur vor der Zielnote angezeigt werden, haben eine feste Länge und daher keine Griffe am Anfang/Ende.
- Sie können ganze Fingersatz-Slides, die Noten miteinander verbinden, nicht verschieben. Sie können nur ihre Griffe verschieben.


Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen

Sie können Slides zwischen Noten ausblenden/anzeigen, die auf Bundinstrumenten mit demselben Finger der linken Hand auf derselben Saite gespielt werden.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze, die zu Instrumenten mit Bünden gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben für die Noten am Anfang und am Ende der Slides denselben Fingersatz für die linke Hand eingegeben.
- Sie haben dieselbe Saite für die Noten am Anfang und am Ende der Slides angegeben.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Zielnoten aus, vor denen Sie Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Slide-in** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
-

ERGEBNIS

Fingersatz-Slides werden vor den ausgewählten Noten angezeigt, wenn **Slide-in** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist. Wenn der Abstand zwischen den Quell- und Zielnoten klein genug ist, werden Fingersatz-Slides als Winkellinien angezeigt, die die Fingersätze miteinander verbinden. Wenn der Abstand groß ist, werden Fingersatz-Slides als angewinkelte Linie mit fester Länge links von den Zielnoten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Fingersätze eingeben](#) auf Seite 281
- [Vorhandene Fingersätze ändern](#) auf Seite 938
- [Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1015
- [Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516


Länge von Fingersatz-Slides ändern

Sie können die Länge einzelner Fingersatz-Slides ändern und sie entweder als Verbindung zwischen den Quell- und Ziel-Fingersätzen oder als Linie mit fester Länge vor der Zielnote anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

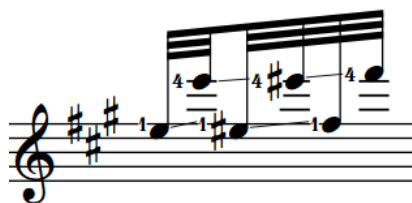
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fingersatz-Slides aus, deren Größe Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Slide-Typ** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um Fingersatz-Slides zwischen den Fingersätzen am Anfang/Ende anzuzeigen, wählen Sie **Verbinden**.
 - Um Fingersatz-Slides mit fester Länge vor den Ziel-Fingersätzen anzuzeigen, wählen Sie **Nur Ziel**.

ERGEBNIS

Die Länge der ausgewählten Fingersatz-Slides wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Verbinden



Nur Ziel

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 946

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

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 eingeben](#) auf Seite 281

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 283


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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Horn-Fingersätze aus, bei denen die Bereichsauswahl eingefügt werden soll. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

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.

Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden


Sie können Verschiebungsangaben nach einzelnen Fingersätzen, die zu Saiteninstrumenten gehören, anzeigen/ausblenden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Verschiebungsangaben sind angewinkelte Linien, die 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.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Fingersätze, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören. Für diese können Sie stattdessen Fingersatz-Slides anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in den Notenzeilen für Saiteninstrumente die Noten oder Fingersätze aus, ab denen Sie eine Verschiebung anzeigen sollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können beim Eingeben von Fingersätzen für Saiteninstrumente angeben, dass an Fingersätzen Verschiebungsangaben angezeigt werden sollen.

BEISPIEL



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 281

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 951


[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1015

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Angaben aus, deren Richtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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.

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.

Saitenanzeigen

Saitenanzeigen werden häufig in Gitarrennoten verwendet, um Spielern zu zeigen, auf welcher Saite sie eine Note spielen sollen. Besonders sinnvoll ist dies bei Tonhöhen, die auf mehreren Saiten möglich sind.

Saitenanzeigen geben die Saitennummer innerhalb eines kreisförmigen Rahmens an und beinhalten optional eine gestrichelte Linie, wenn sie sich auf mehrere Noten beziehen. Offene Tonhöhen werden häufig als Null ohne einen Rahmen angezeigt.

In Dorico Elements werden Saitenanzeigen für gegriffene Tonhöhen in der normalen Schriftart und Saitenanzeigen für offene Saiten in der Fettschriftart angezeigt.



Eine Phrase mit Saitenanzeigen und Fingersätzen für die linke Hand

Es gibt zwei Arten von Saitenanzeigen in Dorico Elements, die Sie auf unterschiedliche Arten eingeben.

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile werden immer in kreisförmigen Rahmen angezeigt. Sie werden automatisch durch gestrichelte Dauerlinien erweitert, wenn angezeigt werden soll, dass mehrere Noten auf der jeweiligen Saite zu spielen sind.

In Dorico Elements werden Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile als Spielanweisungen aufgefasst. Sie können sie unabhängig von den Noten, auf die sie sich beziehen, auswählen und löschen. Außerdem können Sie den Dauerlinienstil von Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile auf dieselbe Weise ändern wie bei Fortsetzungslinien für Spielanweisungen.



Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile mit Dauerlinie

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile stehen in kreisförmigen Rahmen, es sei denn, sie weisen auf offene Saiten hin; in diesem Fall werden sie als Null in Fettschrift ohne Rahmen angezeigt. Die Hintergründe um sie herum werden automatisch gelöscht, damit sie nicht von Notenzeilenlinien verdeckt werden. Sie stehen standardmäßig links von Notenköpfen, aber werden automatisch rechts angezeigt, wenn es für die jeweiligen Noten Fingersätze für die linke Hand gibt.

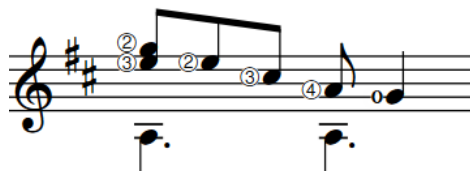
Die in Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile angezeigte Saitennummer wird automatisch berechnet, aber Sie können die Saite auch manuell angeben.

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile für gegriffene Tonhöhen sind verkleinerte Versionen von Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile.

In Dorico Elements werden Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile als Eigenschaften der jeweiligen Noten aufgefasst. Sie können sie nur im Notensatz-Modus unabhängig von den zugehörigen Noten auswählen.

HINWEIS

Sie können Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile nur an Noten anzeigen, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören.



Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile, wobei die letzte für eine offene Saite steht

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 946

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1138

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1145

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1015


Saitenanzeigen löschen

Sie können Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile nach der Eingabe wieder von den Noten entfernen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Da Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile jedoch als Eigenschaften von Noten und nicht als separate Objekte betrachtet werden, können Sie diese nicht wie andere Objekte auswählen und löschen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile. Sie können Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile auf dieselbe Weise löschen wie andere Objekte.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, von denen Sie Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile entfernen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Anzeigen** in der **Saitenanzeige**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile werden von den ausgewählten Noten entfernt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 392

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Positionen von Saitenanzeigen

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile werden standardmäßig über ihr platziert. In mehrstimmigen Kontexten werden Saitenanzeigen für Hals-aufwärts-Stimmen über der Notenzeile und Saitenanzeigen für Hals-abwärts-Stimmen unter der Notenzeile platziert.

Die Hintergründe um Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile werden automatisch gelöscht, damit sie nicht von Notenzeilenlinien verdeckt werden. Sie stehen standardmäßig links von Notenköpfen, aber werden automatisch rechts angezeigt, wenn es für die jeweiligen Noten Fingersätze für die linke Hand gibt. Sie können die Notenkopf-relative Position von einzelnen Saitenanzeigen ändern.

Sie können Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden. Außerdem können Sie die Notenzeilen-relative Positionierung von einzelnen Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile auf dieselbe Weise ändern wie bei Spielanweisungen.

Sie können Saitenanzeigen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469


[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

Notenkopf-relative Position von Saitenanzeigen

Standardmäßig werden Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile links von Notenköpfen angezeigt, wenn es keine Fingersätze für die linke Hand gibt, und rechts von Notenköpfen, wenn es Fingersätze für die linke Hand gibt. Sie können einzeln ändern, an welcher Seite von Notenköpfen Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile angezeigt werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

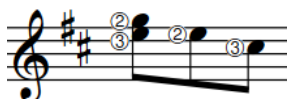
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile aus, deren Notenzeilen-relative Position Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Notenkopf-relative Pos.** in der **Saitenanzeige**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Links**
 - **Rechts**
-

ERGEBNIS

Die Notenkopf-relative Position der ausgewählten Saitenanzeigen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Saitenanzeigen links von Notenköpfen



Saitenanzeigen rechts von Notenköpfen

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, zum Beispiel eine Titelseite, eine Instrumentenliste, Programmhinweise und Interpretationsanweisungen.

Außerdem beinhaltet die Titelei Angaben über die Noten auf der ersten Seite von Partituren und Einzelstimmen, darunter Widmung, Titel, Untertitel, Komponisten und Textdichter.

TIPP

Eine effiziente Methode, um Informationen in allen Layouts einheitlich zu präsentieren, ist die Verwendung von Token, die auf Felder im Dialog **Projekt-Info** verweisen. Die Standard-Seitenvorlagen in Dorico Elements enthalten Token für den Projekttitel, den Liedtextdichter und den Komponisten auf der ersten Seite in Layouts und den Partietitel (Partitur-Layouts) bzw. den Layout-Namen (Einzelstimmen-Layouts) am oberen Rand aller folgenden Seiten. In Einzelstimmen-Layouts wird außerdem automatisch der Layout-Name links oben auf der ersten Seite angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 80

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 191

[Token](#) auf Seite 652

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 644

[Rahmen](#) auf Seite 651

[Seitenformatierung](#) auf Seite 596

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 609

Layout-Transpositionstext bearbeiten

Sie können Text für Layout-Transpositions-Token in jedem einzelnen Layout übergehen. So können Sie zum Beispiel in einigen Layouts »Klingende Notation«, aber in anderen »Gesamtpartitur in C« 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, deren Layout-Transpositionstext Sie bearbeiten möchten.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.

4. Aktivieren Sie im Abschnitt **Text-Token** die folgenden Optionen (einzeln oder zusammen):
 - **Benutzerdefinierter Text für klingendes Layout**
 - **Benutzerdefinierter Text für transponiertes Layout**
 5. Geben Sie den gewünschten Text in die entsprechenden Wertfelder ein.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 652

[Layouts](#) auf Seite 176

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 180

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 Notenhälse 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 vorliegenden Metrum basierte. Daher werden durchgestrichene und nicht durchgestrichene Vorschläge bei der Wiedergabe in Dorico Elements anders behandelt.

Vorschläge nehmen keinen rhythmischen Raum ein, sondern werden in den Raum vor der Note gesetzt, mit der sie verbunden sind, d. h. der Note 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 257

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 966

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 968

[Vorschläge bei der Wiedergabe](#) auf Seite 971

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 1242

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 278

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 280

[Notenabstand](#) auf Seite 623

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 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. Sie können Vorschläge stattdessen vor Taktstrichen anzeigen, zum Beispiel, wenn Sie eine Gruppe von drei oder mehr Vorschlägen haben und den Abstand zwischen dem Taktstrich und der ersten Zählzeit im Takt verringern möchten.

Die Striche durch die Notenhäse von Vorschlägen werden am Anfang von Vorschlagsbalken angezeigt. Bei einzelnen Vorschlägen verläuft der Strich durch den Hals und das Fähnchen und ragt gegebenenfalls auf beiden Seiten des Halses hinaus.



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.

Vorschläge in mehrstimmigen Kontexten

Gemäß anerkannten Notationskonventionen werden Vorschläge standardmäßig mit nach oben gerichteten Hälsen 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 Hälsen und alle Noten in den unteren Stimmen mit nach unten gerichteten Hälsen angezeigt, einschließlich aller Vorschläge. Dies wirkt sich auch auf die Krümmungsrichtung von Bindebögen aus.

Diese Anpassung findet in Dorico Elements automatisch statt, aber Sie können die Halsrichtung von Vorschlägen auch manuell ändern.



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.

TIPP

Auf der **Notenabstand**-Seite in den **Layout-Optionen** können Sie den Notenabstands-Skalierungsfaktor für Vorschläge in jedem einzelnen Layout ändern.





WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen](#) auf Seite 967
- [Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 1242
- [Bindebogenposition relativ zu Haltebogenketten](#) auf Seite 1241
- [Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1034
- [Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln

Sie können alle vorhandenen Noten in Vorschläge umwandeln. Dies kann zum Beispiel nützlich sein, wenn Sie Noten bearbeiten möchten, die Sie per MIDI-Aufnahme eingegeben haben.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie in Vorschläge umwandeln möchten.
 - Optional: Ändern Sie den Vorschlagstyp auf eine der folgenden Arten in durchgestrichen/ nicht durchgestrichen:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste--**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** , halten Sie die Option gedrückt und klicken Sie dann auf **Durchgestrichene Vorschläge**  oder **Nicht durchgestrichene Vorschläge** .
 - Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Drücken Sie **-**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** .
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in Vorschläge mit demselben notierten Notenwert umgewandelt. Alle Punktierungen werden jedoch entfernt.

Standardmäßig werden durchgestrichene Vorschläge an die rhythmische Position nach der letzten ausgewählten Note in jedem Bereich angehängt, während nicht durchgestrichene Vorschläge an die rhythmische Position der ersten ausgewählten Note in jedem Bereich angehängt werden.

TIPP

Unter **Programmeinstellungen > Noteneingabe und Bearbeitung > Bearbeiten** können Sie die Standardrichtung beim Umwandeln vorhandener Noten in Vorschläge ändern.

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Notenwert von Vorschlägen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Vorschläge eingeben](#) auf Seite 257
- [Notenwerte ändern](#) auf Seite 267

[Art von Vorschlägen ändern](#) auf Seite 968


[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 1369

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Vorschläge in normale Noten umwandeln

Sie können alle vorhandenen Vorschläge in normale Noten umwandeln, die an ihrer ursprünglichen rhythmischen Position beginnen. So können Sie zum Beispiel eine Folge von Vorschlägen am Anfang einer Partie in Standardnoten in einem Auftakt umwandeln.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Vorschläge aus, die Sie in normale Noten umwandeln möchten.
2. Optional: Wenn Sie möchten, dass die ausgewählten Vorschläge darauffolgende Noten bei Bedarf an spätere rhythmische Positionen verschieben, drücken Sie **I**, um den Einfügen-Modus zu aktivieren.
3. Optional: Wenn Sie den Einfügen-Modus aktiviert haben, wählen Sie den gewünschten Umfang für den Einfügen-Modus aus.
4. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Drücken Sie **-**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** .

ERGEBNIS

Die ausgewählten Vorschläge werden in normale Noten mit demselben notierten Notenwert umgewandelt. Ein Achtel-Vorschlag wird zum Beispiel zu einer Standard-Achtelnote.

Wenn der Einfügen-Modus aktiviert war, werden die darauffolgenden vorhandenen Noten bei Bedarf an spätere rhythmische Positionen verschoben, um Platz für die zusätzlichen Zählzeiten zu machen. Wenn der Einfügen-Modus deaktiviert war, werden die Vorschläge ausgedehnt und überschreiben die darauffolgenden Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1370

[Auftakte](#) auf Seite 1348


[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 460

Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vorschläge aus, deren relative Position zu den Taktstrichen Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorschlag vor Taktstrich** in der **Vorschläge**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Vorschläge an den ausgewählten rhythmischen Positionen werden vor Taktstriche gerückt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und hinter Taktstriche, wenn sie deaktiviert ist.

HINWEIS

Dies wirkt sich auf alle Vorschläge an den ausgewählten rhythmischen Positionen aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche](#) auf Seite 792

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 257

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/Objekten ändern](#) auf Seite 444

Durchstreichung von Vorschlägen


Durchstreichungen, die diagonal über die Hälse 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 Hälse, aber Sie können sie zu Vorschlägen ohne durchgestrichene Hälse ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.




VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vorschläge aus, deren Art Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 die Art ausgewählter Vorschläge ändern, indem Sie **Alt/Opt-Taste** drücken oder auf **Vorschläge**  im Noten-Werkzeugfeld klicken und die Taste halten und dann auf **Nicht durchgestrichene Vorschläge**  oder **Durchgestrichene Vorschläge**  klicken.

Striche durch die Hälsen von Vorschlägen verschieben

Sie können die vertikale Position einzelner Striche durch Vorschläge ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Vorschläge aus, deren Strichpositionen Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Vorschläge** (einzeln oder zusammen):
 - **Abstand des Strichs von der Spitze des Halses**
 - **Strichversatz nach rechts**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Wenn Sie den **Abstand des Strichs von der Spitze des Halses** erhöhen, werden Striche durch Vorschläge weiter von den Halsspitzen entfernt und rücken näher an die Notenköpfe. Wenn Sie den Wert verringern, werden sie näher an die Halsspitzen und weiter weg von den Notenköpfen gerückt.

Wenn Sie den **Strichversatz nach rechts** erhöhen, werden Striche durch Vorschläge nach rechts verschoben; wenn Sie den Wert verringern, werden Sie nach links verschoben.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 257


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Länge von Strichen durch Vorschläge ändern

Sie können die Länge von einzelnen Strichen durch die Häse von Vorschlägen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Vorschläge aus, deren Strichlänge Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Vorschläge** (einzeln oder zusammen):
 - **Strichlänge**
 - **Überstand des Strichs aus Balken** (nur verbalkte Vorschläge)

HINWEIS

Wenn Sie **Strichlänge** aktivieren, hat es den Anschein, als würden die Vorschlag-Schrägstriche verschwinden, weil der Wert beim Aktivieren der Eigenschaft auf **0** gesetzt wird.

3. Ändern Sie die Länge und/oder den Überstand der ausgewählten Schrägstriche, indem Sie die Werte in den entsprechenden Wertefeldern ändern.

ERGEBNIS

Wenn Sie die **Strichlänge** erhöhen, werden die Striche durch Vorschläge sowohl an einzelnen Vorschlägen als auch an den Vorschlagsbalken verlängert; wenn Sie den Wert verringern, werden die Striche verkürzt.

Wenn Sie den **Überstand des Strichs aus Balken** erhöhen, wird der Überstand der Striche aus Vorschlagsbalken vergrößert; wenn Sie den Wert verringern, wird der Überstand verkleinert.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

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 Hälse von Vorschlägen auf dieselbe Art und Weise verlängern/kürzen wie die Hälse normaler Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhälse](#) auf Seite 1032

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1034

[Notenhälse verlängern/kürzen](#) auf Seite 1037

[Notenhälse ausblenden](#) auf Seite 1038

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 Vorschlagsbalken auf dieselbe Art und Weise anpassen wie bei normalen Balken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 814

Vorschläge bei der Wiedergabe

Durchgestrichene und nicht durchgestrichene Vorschläge werden bei der Wiedergabe unterschiedlich behandelt.

Durchgestrichene Vorschläge mit beliebigem Notenwert sowie nicht durchgestrichene Vorschläge mit einem Notenwert von einer Sechzehntelnote oder kürzer werden vor der Zählzeit mit einer einzigen standardmäßigen klingenden Dauer wiedergegeben.

Nicht durchgestrichene Vorschläge mit einem Notenwert von einer Achtelnote oder länger werden auf der Zählzeit wiedergegeben. Ihre klingende Dauer beträgt die Hälfte des Notenwerts der Note, mit der sie verbunden sind. Wenn zum Beispiel ein nicht durchgestrichener Achtelnoten-Vorschlag mit einer Viertelnote verbunden ist, werden beide Noten so wiedergegeben, als wären es Achtelnoten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

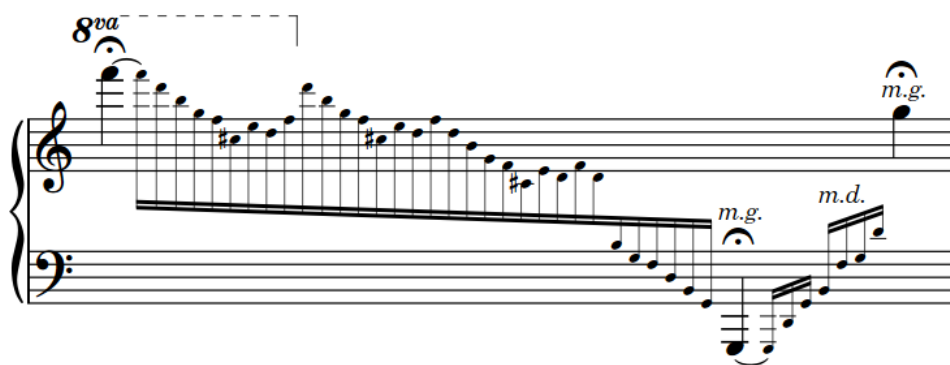
[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 257

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 968

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 Ausruhen auf einem Ton oder einen Moment 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.



Eine musikalische Phrase mit drei Fermaten

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Fermaten und Pausen:

Fermaten

Fermaten zeigen an, dass eine Note länger gehalten wird als durch ihre notierte Länge vorgegeben, und gelten für das gesamte Ensemble. In Dorico Elements sind Fermaten an den entsprechenden rhythmischen Positionen global vorhanden, weswegen sie automatisch in allen Notenzeilen und Stimmen angezeigt werden.

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. In Dorico Elements sind Zäsuren an den entsprechenden rhythmischen Positionen global vorhanden, weswegen sie automatisch in allen Notenzeilen angezeigt werden.

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 344









[Arten von Fermaten](#) auf Seite 973

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 974









[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 974

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
Standard					
Henze	n/v				n/v

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 344

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 443

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	Häkchen-artige	Aufstrich-artige	Salzedo
,	✓	V	

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	Dicke Zäsur	Kurze Zäsur	Gebogene Zäsur	Zäsur mit einem Strich
				
Zwei diagonale Schrägstriche	Zwei dicke diagonale Schrägstriche	Zwei gerade vertikale Striche	Zwei gekrümmte diagonale Schrägstriche	Ein gerader vertikaler Strich

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

[Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 344

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 443

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.

Sie können Fermaten und Pausen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

Fermaten

Fermaten werden horizontal positioniert, so dass sie sich auf Notenköpfen zentrieren lassen, unabhängig von der Halsrichtung der Noten.

The image shows a musical score snippet in 4/4 time with a key signature of three flats (B-flat, E-flat, A-flat). The top staff is a vocal line with lyrics: "one, 'You're love - ly neigh - bor, But I'm". The second and third staves are piano accompaniment. Fermatas are placed horizontally over notes and rests in all staves. In the piano part, there are also triplet markings (3) over groups of notes. The fermatas are positioned such that they align with the end of the note or rest they are applied to, regardless of the note's orientation.

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 standardmäßig 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Fermaten auf Taktstrichen platzieren](#) auf Seite 977
- [Anzahl von Fermaten pro Notenzeile ändern](#) auf Seite 977
- [Eingabemethoden für Fermaten und Pausen](#) auf Seite 344
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469
- [Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

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 übergangen, 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.

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fermaten aus, deren maximale Anzahl pro Notenzeile Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fermaten aus, die Sie über Taktstrichen platzieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

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.

Traditionell werden Vorzeichen anhand des Quintenzirkel-Musters gruppiert, das für Kreuz- und Be-Tonarten abweicht.

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.

Nachdem Sie eine Tonart eingegeben haben, folgen alle daraufhin eingegebenen Noten dieser Tonart: Wenn Sie zum Beispiel nach Eingabe einer G-Dur-Tonart ein **F** eingeben, wird automatisch ein **F#** daraus gemacht.

Tonarten ohne Vorzeichen, so wie A-Moll oder offene Tonarten, werden durch Hinweise angezeigt.

Für Instrumente, die für gewöhnlich keine Tonarten haben, z. B. Pauken oder Horn, gibt es in Dorico Elements eine Version für **Keine Tonart**. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl auswählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

Partien ohne Tonarten werden so behandelt, als hätten sie eine offene/atonale Tonart, nicht als stünden sie in A-Moll oder C-Dur.

Standardmäßig gelten Tonarten für alle Notenzeilen. Es gibt jedoch Umstände, unter denen bestimmte Einzelstimmen unabhängig vom Rest des Ensembles ihre eigenen Tonarten benötigen, etwa in polytonaler Musik. In Dorico Elements können Sie sowohl Tonarten eingeben, die für alle Notenzeilen gelten, als auch solche, die nur für einzelne Notenzeilen gelten.

In Dorico Elements sind Tonarten in das übergreifende tonale System für Ihr Projekt eingebunden. Das einzige standardmäßig in Dorico Elements enthaltene System ist 12-EDO.

HINWEIS

- Sie können Tonarten nicht ausblenden, da sie grundlegende Informationen über die Tonhöhe von Noten beinhalten. Wenn Sie keine Tonart anzeigen möchten, können Sie eine offene Tonart eingeben oder alle Tonarten aus der Partie oder dem Projekt löschen.
- Wenn Sie transponierende Instrumente in Ihrer Partitur haben, müssen Sie nicht mehrere gleichzeitige Tonarten eingeben. Dorico Elements transponiert Instrumente automatisch.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 285

[Arten von Tonarten](#) auf Seite 979

[Tonale Systeme](#) auf Seite 985

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116

[Noteneingabe](#) auf Seite 225

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 91

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#, H#
- 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
Sopran		
Bass		
Alt		
Tenor		

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Tonartangaben](#) auf Seite 981

Arten von Tonarten

Es gibt mehrere Arten von Tonarten in Dorico Elements, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

Dur- und Molltonarten

Die Tonartangabe für eine Durtonart ist identisch mit der Tonartangabe für ihre parallele Molltonart und umgekehrt. Die Tonart B \flat -Dur hat beispielsweise zwei Bes. Dasselbe gilt für g-Moll, die parallele Molltonart zu B \flat -Dur. 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 \sharp /G \flat eingeben, schreibt Dorico Elements es in den meisten Fällen als F \sharp , 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 \sharp bevorzugt, unabhängig von der Richtung der Notenfolge, da G \sharp 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

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 285

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 116

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 142

Tonarten am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden

Standardmäßig werden Tonarten am Anfang aller Systeme angezeigt. Sie können für jede einzelne Partie Tonartangaben am Anfang von Systemen mit einer einzelnen Notenzeile ab dem zweiten System ein-/ausblenden.

Das Ausblenden von Tonarten nach dem ersten System in Systemen mit einer Notenzeile ist eine Konvention, die in handschriftlichen Leadsheets Anwendung findet – üblicherweise werden in solchen Leadsheets auch Schlüssel ausgeblendet und Systemtaktstriche angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen nach dem ersten System Tonarten ein- bzw. ausgeblendet werden sollen.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Tonarten**.
 4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Tonarten am Anfang von Systemen nach erstem System** aus:
 - **Tonarten anzeigen**
 - **Tonarten ausblenden**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

In den ausgewählten Partien werden Tonarten am Anfang von Systemen mit einer einzelnen Notenzeile ab dem zweiten System ausgeblendet bzw. angezeigt.

HINWEIS

- Tonartwechsel, die an Systemumbrüchen nach dem ersten System auftreten, werden immer angezeigt.
 - Am Anfang von Systemen mit mehr als einer Notenzeile werden Tonarten immer angezeigt.
-

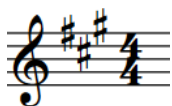
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemtaktstriche in Systemen mit einer Notenzeile ein-/ausblenden](#) auf Seite 797
[Schlüssel am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 883

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.

Tonartangaben 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 Taktartangaben werden Tonartangaben am Anfang jedes Systems 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 eintritt.



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

[Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 982

[Tonartanordnungen](#) auf Seite 979

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

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.

In Dorico Elements sind die Tonarten, die am Ende eines Systems und am Anfang des nächsten Systems angezeigt werden, keine separaten Objekte, sondern dasselbe Element. Sie können Erinnerungs-Tonarten nicht ausblenden.

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 172

[Partien trennen](#) auf Seite 505

[Tonarten am Anfang von Systemen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 980

[Systemumbrüche](#) auf Seite 630

[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1347

[Schlüssel](#) auf Seite 881

Enharmonisch äquivalente Tonarten

Enharmonisch äquivalente Tonarten sind Tonarten mit abweichenden Namen, die jedoch dieselben Tonhöhen 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 \sharp -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 haben, da Doppelkreuze oder Doppel-Bes vermieden werden. Beim Transponieren von Noten von F \sharp nach G \sharp zum Beispiel muss der Leitton als F \natural geschrieben werden; wenn jedoch nach A \flat transponiert wird, ist der Leitton G \natural .



G \sharp -Dur erfordert einen Leitton mit Doppelkruz



A \flat -Dur, die enharmonische Entsprechung zu G \sharp -Dur, erfordert keinen Leitton mit Doppelkruz

Dorico Elements wählt standardmäßig eine enharmonisch äquivalente Tonart aus, wenn diese weniger Vorzeichen hat. Sie können diese Einstellung in jeder einzelnen Partie ändern.

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 Ganztonschritt 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

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 479

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 478

[Noten umdeuten](#) auf Seite 482

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 142

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 180

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

Enharmonisch äquivalente Tonarten erlauben/nicht erlauben

Beim Transponieren von Auswahlen, die eine Tonart enthalten, sowie in transponierenden Layouts wählt Dorico Elements standardmäßig enharmonisch äquivalente Tonarten aus. Sie können diese Einstellung in jeder Partie unabhängig ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass alle Layouts unabhängig von der Anzahl von Vorzeichen Bes in ihren Tonarten haben.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen Sie enharmonisch äquivalente Tonarten erlauben/nicht erlauben möchten.
Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Vorzeichen**.
 4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Transposition**-Abschnitt die Option **Enharmonisch entsprechende Tonarten mit weniger Vorzeichen bevorzugen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Enharmonisch äquivalente Tonarten mit weniger Vorzeichen werden erlaubt, wenn die Option aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn sie deaktiviert ist. Beim Transponieren von Auswahlen, die eine Tonart enthalten, sowie in transponierenden Layouts wirkt sich dies auf die resultierenden Tonarten aus.

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.

Dorico Elements enthält standardmäßig in jedem Projekt die folgenden tonalen Systeme:

- **Gleichstufige Stimmung (12-EDO):** Enthält zwölf Halbtonschritte
- **Gleichstufige Stimmung (24-EDO, Gould-Pfeile):** Enthält 24 Halbtonschritte und nutzt Gould-Pfeil-Vierteltonvorzeichen
- **Gleichstufige Stimmung (24-EDO, Stein-Zimmermann):** Enthält 24 Halbtonschritte und nutzt Stein-Zimmermann-Vierteltonvorzeichen

Sie finden vorhandene tonale Systeme in Ihrem Projekt im Abschnitt **Tonales System** des Bereichs für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 286

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 Halbtonschritt entspricht: Gemäß der standardmäßigen gleichstufigen Stimmung liegen zwischen A und H zwei Halbtonschritte, zwischen H und C jedoch nur ein Halbtonschritt.

Andere tonale Systeme können unterschiedliche gleichmäßige Oktavteilungen aufweisen, z. B. entspricht bei 24-EDO jede Unterteilung der Oktave einem Viertelton. Das einzige tonale System in Dorico Elements ist allerdings 12-EDO.

Liedtext

In Dorico Elements wird der Begriff »Liedtext« für allen Text verwendet, der von Sängern gesungen wird.

The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is a soprano line with lyrics: "vo - - - lo in frà i be - a - ti in frà i be - a - ti, Cho -". The middle staff is a basso continuo line with lyrics: "Pin - do, di Pin - do in frà i be - a - - - ti Cho -". The bottom staff is a bass line with a key signature of one sharp (F#) and a 4/4 time signature. The lyrics are written in a standard font, with some words in italics.

Liedtext für ein Sopranduett mit Basso-continuo-Begleitung

Liedtext ist in Liedtextzeilen 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 Refrain- und Übersetzungszeilen wird standardmäßig in Kursivschrift angezeigt.

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.

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 vorhandenen Liedtext nach Typ und Liedtextzeilen filtern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 401

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 993

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 1004

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 991

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1003

Arten von Liedtext

Liedtext wird in Dorico Elements in verschiedene Arten unterteilt.

Liedtextzeilen

Liedtextzeilen enthalten normalen Liedtext und können mit Strophennummern angezeigt werden. Sie können sich unter und über der Notenzeile befinden.

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-Zeilennummern](#) auf Seite 1004


[Liedtext eingeben](#) auf Seite 401

[Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 402

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die einzelnen Liedtexteinheiten aus, deren Art Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 in Kursivschrift anzeigen](#) auf Seite 1001

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 401

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1003

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Liedtexteinheit aus, deren Silbentyp Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

Liedtext kopieren und einfügen

Sie können Liedtext sowohl aus vorhandenen Liedtextzeilen in Dorico Elements als auch aus externen Texteditoren kopieren und anderswo einfügen, wenn Sie zum Beispiel eine Liedtextzeile zu einem Spieler kopieren möchten, der eine von der Quelle abweichende Rhythmik hat, aber denselben Liedtext nutzt.

Wenn Sie Text aus einer anderen Anwendung als Dorico Elements kopieren, müssen Sie ihn so formatieren, dass er angemessen in Silben unterteilt ist, zum Beispiel durch Hinzufügen von Trennstrichen zu mehrsilbigen Wörtern. So stellen Sie sicher, dass Dorico Elements die für jedes Wort/jede Silbe erforderlichen Zeichen einwandfrei erkennen und den Liedtext angemessen formatieren kann. Sie können zu diesem Zweck Werkzeuge für automatische Silbentrennung nutzen, aber diese bieten nicht immer zuverlässige Ergebnisse. Dorico Elements prüft Text, den Sie in Ihre Zwischenablage kopiert haben, um sicherzustellen, dass er nur einzelne Leerzeichen und einzelne Trennstriche enthält, so dass die Silben richtig eingegeben werden können.



HINWEIS

Momentan können Sie keinen Liedtext mit chinesischen, japanischen oder koreanischen Zeichen kopieren und einfügen. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext/Text aus, den Sie kopieren möchten. Sie können dies in Dorico Elements oder in einer anderen Anwendung tun.

HINWEIS

- Wenn Sie in Dorico Elements vorhandenen Liedtext/Text kopieren, müssen Sie sich im Schreiben-Modus befinden.
 - Wenn Sie mehrere vorhandene Liedtextabschnitte in Dorico Elements auswählen möchten, können Sie Filter für Liedtextzeilen nutzen oder einen einzelnen Liedtextabschnitt auswählen und mehrmals **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A** drücken, um den restlichen Liedtext in der Liedtextzeile auszuwählen.
-
2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um den ausgewählten Liedtext/Text auszuwählen.
 3. Wählen Sie im Schreiben-Modus die erste Note in der Stimme aus, in die Sie Liedtext einfügen möchten.
 4. Öffnen Sie das Liedtext-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-L**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Liedtext** .
 5. Optional: Ändern Sie auf eine der folgenden Arten die Art von Liedtext, in die Sie Ihren Text einfügen möchten:
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Textzeilennummer zu ändern.
 - Drücken Sie **Umschalttaste - Pfeil-nach-oben-Taste**, um zu einer Liedtextzeile über der Notenzeile zu wechseln.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**, um zu einer Refrainzeile zu wechseln.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste - Pfeil-nach-unten-Taste**, um zu einer Übersetzungszeile zu wechseln.
 6. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um das erste Wort/die erste Silbe des kopierten Liedtexts/Texts einzufügen.

Das Liedtext-Einblendfeld springt entsprechend dem Quelltext automatisch zur nächsten Note in der ausgewählten Stimme. Bei Silben, auf die im Quelltext Trennstriche folgen, wird das Einblendfeld zum Beispiel so vorwärts bewegt, als hätten Sie **-** (Minus) gedrückt, wodurch Trennstriche direkt nach den Silben angezeigt werden.
 7. Optional: Wenn Sie Wörter/Silben auf zwei oder mehr Noten anwenden möchten, müssen Sie das Einblendfeld auf eine der folgenden Arten manuell vorwärts bewegen:
 - Wenn Sie ein vollständiges Wort oder die letzte Silbe in einem mehrsilbigen Wort eingegeben haben, drücken Sie die **Leertaste**.
 - Wenn Sie Silben eingegeben haben, bei denen es sich nicht um die letzte Silbe in mehrsilbigen Wörtern handelt, drücken Sie **-** (Minus).
 - Wenn Sie Silben eingegeben haben, auf die weder eine Erweiterungslinie noch ein Bindestrich folgen soll, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**.

8. Drücken Sie weiterhin **Strg-Taste/Befehlstaste-V** für jedes Wort/jede Silbe, die Sie einfügen möchten.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Liedtext/Text wird in die ausgewählte Liedtextzeile eingefügt, die zu der Stimme gehört, in der Sie eine Note ausgewählt haben.

HINWEIS

Wörter/Silben werden beim Einfügen aus Ihrer Zwischenablage entfernt. Wenn Sie denselben Liedtext-/Textabschnitt in eine andere Liedtextzeile oder Notenzeile einfügen möchten, müssen Sie den Quelltext erneut kopieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Dialog Liedtext bearbeiten](#) auf Seite 1000
- [Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 1004
- [Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433
- [Liedtext eingeben](#) auf Seite 401
- [Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 402
- [Noten/Objekte kopieren und einfügen](#) auf Seite 465

Liedtext exportieren

Sie können den gesamten Liedtext aus allen Partien im Projekt als Textdatei exportieren, zum Beispiel um ein Libretto mit sämtlichem in einem Projekt gesungenen Text zu erstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > Liedtext**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 2. Geben Sie einen Namen und einen Speicherort für die Textdatei an.
 3. Klicken Sie auf **Speichern**.
-

ERGEBNIS

Sämtlicher Liedtext aus allen Partien im Projekt wird in eine Textdatei exportiert, und diese wird automatisch in Ihrem Standard-Texteditor geöffnet.

Dorico Elements entfernt automatisch Trennstriche zwischen Silben und fügt Kontextinformationen für Liedtexteinheiten hinzu, zum Beispiel ihre Zeilennummer und das Instrument, zu dem sie gehören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Datei-Import und -Export](#) auf Seite 83
- [Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1003
- [Arten von Liedtext](#) auf Seite 986
- [Positionen von Liedtext](#) auf Seite 993
- [Kommentare exportieren](#) auf Seite 511

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 für Liedtext stehen zur Verfügung:

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

[Filter](#) auf Seite 438

[Filter für Auswählen/Auswahl aufheben einstellen](#) auf Seite 439

[Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

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.

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

Sämtlicher Liedtext des ausgewählten Typs in Ihrer Auswahl wird ausgewählt. Wenn Sie zum Beispiel **Bearbeiten > Filtern > Liedtext > Refrain** wählen, wird sämtlicher Refrain-Liedtext in Ihrer Auswahl ausgewählt.

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. Sie können Liedtext jedoch auch manuell verschieben.

Sie können Liedtext im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

Sie können einzelne Liedtexteinheiten im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

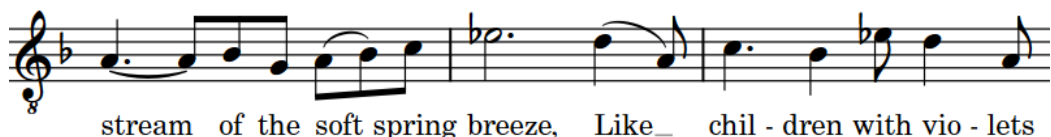
Positionen von Silben

Liedtext fällt normalerweise mit Noten zusammen. Die Anzahl von Noten, die auf Silben oder Wörtern gesungen werden, bestimmt, wie Liedtext relativ zu Noten ausgerichtet wird:

- 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.

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.



In dieser musikalischen Phrase wurde der Liedtext »breeze« nach rechts verschoben, um den Liedtext »spring« auf der vorigen Note unterzubringen.

HINWEIS

Das grafische Verschieben von Liedtext im Notensatz-Modus hat Vorrang vor den automatischen Abständen zwischen den ausgewählten Liedtexteinheiten. Wenn Sie eine Liedtexteinheit verschieben, deren Position automatisch angepasst wurde, kann sich der Notenabstand an der jeweiligen rhythmischen Position ändern.

Mit Hilfe der Option **Platz für Liedtext schaffen** auf der **Notenabstand**-Seite in den **Layout-Optionen** können Sie verhindern, dass Dorico Elements bestimmten Liedtext bei seinen Notenabstands-Berechnungen berücksichtigt. Wir empfehlen Ihnen jedoch, diese Option mit Vorsicht zu verwenden.

Platzierung von Liedtextzeilen

Liedtext wird normalerweise unter der Notenzeile, auf die er sich bezieht, 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.

Sie können auch einzelne Liedtextzeilen vertikal verschieben. Wenn Sie im Notensatz-Modus eine Liedtexteinheit in einer Liedtextzeile auswählen, wird am unteren linken Rand der ersten Liedtexteinheit in der Zeile in diesem System ein quadratischer Griff angezeigt. Damit können Sie die vertikale Position von Liedtextzeilen unabhängig von anderen Liedtextzeilen anpassen.



Ausgewählter quadratischer Griff am Anfang einer Liedtextzeile im Notensatz-Modus

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

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Liedtextzeilen vertikal verschieben](#) auf Seite 997

[Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 1004

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 996

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Layout-spezifische Notenabstands-Optionen](#) auf Seite 624

Ausrichtung von Liedtext relativ zu Noten ändern


Sie können die horizontale Ausrichtung einzelner Liedtexteinheiten relativ zu Noten ändern, wenn Sie zum Beispiel erzwingen möchten, dass Liedtext, der sich an der gleichen Position in mehreren Notenzeilen mit unterschiedlichen Standardausrichtungen befindet, dieselbe Ausrichtung erhält. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Es gibt keine Standardeinstellung für die Ausrichtung von Liedtext relativ zu Noten, da Dorico Elements die horizontale Position von Liedtext automatisch anpasst, um Notenabstandsänderungen auf ein Minimum zu beschränken. Standardmäßig wird Liedtext auf einzelnen Notenköpfen mittig ausgerichtet und Liedtext, der über mehrere Notenköpfe verläuft, wird linksbündig ausgerichtet.

HINWEIS

Wenn Sie die Ausrichtung von Liedtext manuell ändern, übergehen Sie in Dorico Elements die automatischen Abstände für den ausgewählten Liedtext, wodurch sich die Notenabstände an den jeweiligen rhythmischen Positionen ändern können.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

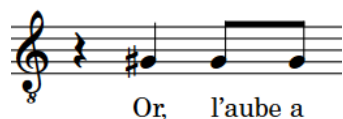
1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen Ausrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Liedtextausrichtung** in der **Liedtext**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**
 - **Mitte**
 - **Rechts**
-

ERGEBNIS

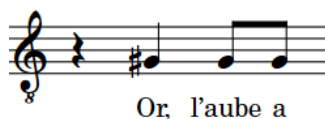
Die Ausrichtung des ausgewählten Liedtexts wird geändert. Der Notenabstand wird automatisch angepasst, um Zusammenstöße mit angrenzendem Liedtext zu verhindern.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

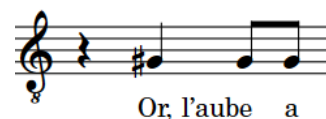
BEISPIEL



Links ausgerichteter Liedtext
»l'aube«



Mittig ausgerichteter Liedtext
»l'aube«



Rechts ausgerichteter Liedtext
»l'aube«

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 644

Notenzeilenabhängige Positionierung von Liedtextzeilen ändern

Sie können ganze Liedtextzeilen nach ihrer Eingabe entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Liedtexteinheit in jeder Zeile aus, deren notenzeilenabhängige Positionierung Sie ändern möchten.

TIPP

Außerdem können Sie eine Auswahl vornehmen und die Liedtextfilter verwenden, um verschiedene Liedtextzeilen nach ihren Zeilennummern und ihrer notenzeilenabhängigen Positionierung auszuwählen.

2. Wählen Sie eine der folgenden notenzeilenabhängigen Positionierungen aus:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Platzierung** > **Darüber**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Platzierung** > **Darunter**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung 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-Zeilenummern](#) auf Seite 1004

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 991

Notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Liedtexteinheiten ändern

Sie können einzelne Liedtexteinheiten entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen, und zwar unabhängig von der notenzeilenabhängigen Positionierung ihrer Liedtextzeile. So können Sie zum Beispiel klar anzeigen, zu welcher Stimme Liedtexteinheiten gehören, wenn zwei Stimmen in derselben Notenzeile eine unterschiedliche Rhythmik haben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Zeilenpositionierung** in der **Liedtext**-Gruppe aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten 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, können Sie zum Beispiel die Liedtext-Zeilenummer einer der Liedtextzeilen ändern.

Liedtextzeilen vertikal verschieben

Sie können Liedtextzeilen System für System grafisch nach oben/unten verschieben. Dies erfolgt unabhängig von anderen Layouts und Ihren projektweiten Einstellungen. Eine solche Verschiebung ist zum Beispiel sinnvoll, wenn die Formen von Phrasen in bestimmten Systemen dafür sorgen, dass Liedtextzeilen ungleichmäßig zwischen Systemen ausgerichtet wirken.

HINWEIS

- Sie können einzelne Liedtexteinheiten nicht nach oben/unten verschieben; stattdessen können Sie ihre Liedtext-Zeilenummer oder notenzeilenabhängige Positionierung ändern.
 - Wir empfehlen Ihnen, zusätzliche Seiten hinzuzufügen und das Layout Ihrer Seiten abzuschließen, bevor Sie einzelne Liedtextzeilen vertikal verschieben. Der Grund dafür ist, dass Versätze von Liedtextzeilen automatisch gelöscht werden, wenn sich der Rahmen ändert, in dem sie stehen. Wenn Sie Liedtextzeilen zum Beispiel einzeln verschieben und dann eine leere Seite zu Beginn des Layouts hinzufügen, werden alle einzelnen Liedtextzeilen-Versätze im Layout gelöscht.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus eines oder mehrere der folgenden Elemente in jedem System aus, in dem Sie Liedtextzeilen vertikal verschieben möchten:
 - Eine Liedtexteinheit in jeder Liedtextzeile, die Sie vertikal verschieben möchten.
 - Die Griffe am unteren linken Rand der ersten Liedtexteinheit in jeder Liedtextzeile, die Sie vertikal verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, ist das Verschieben nur durch Auswahl der Griffe am Anfang jeder Liedtextzeile möglich.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Liedtextzeilen auf eine der folgenden Arten nach oben/unten:

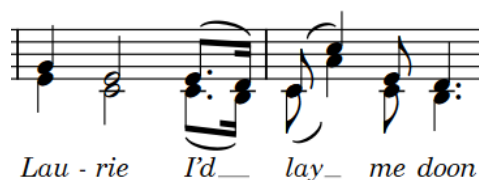
- Um sie um einen Standardabstand zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste / Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**. Dadurch werden Liedtextzeilen pro Tastendruck um je 1/4 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen großen Abstand zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**. Dadurch werden Liedtextzeilen pro Tastendruck um je 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittelgroßen Abstand zu verschieben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste / Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**. Dadurch werden Liedtextzeilen pro Tastendruck um je 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen kleinen Abstand zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**. Dadurch werden Liedtextzeilen pro Tastendruck um je 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken Sie auf den ausgewählten Griff und ziehen Sie ihn nach oben/unten.
-

ERGEBNIS

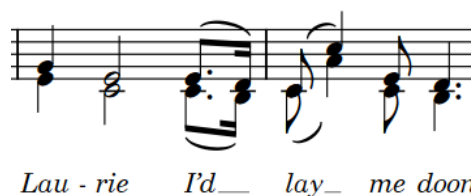
Die ausgewählten Liedtextzeilen werden in den ausgewählten Systemen nach oben/unten verschoben. Dies hat keinerlei Auswirkungen auf andere Liedtextzeilen in diesen Systemen oder dieselben Liedtextzeilen in anderen Layouts.

BEISPIEL

Aufgrund der Form der Noten in diesem Beispiel sorgt die vertikale Standardausrichtung des Refrains in der Mitte der drei Liedtextzeilen für die Strophen im vorigen Takt dafür, dass der Refraintext viel näher an den Noten der oberen Notenzeile als an denen der unteren Notenzeile zu stehen scheint. Durch eine Verschiebung der Refrainzeile nach unten ist ihre Position zwischen den Notenzeilen besser ausgerichtet.



Standardplatzierung der Refrainzeile



Nach unten verschobene Refrainzeile

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zeilennummer einzelner Liedtexteinheiten ändern](#) auf Seite 1005

[Art von einzelnen Liedtexteinheiten ändern](#) auf Seite 987

Liedtextbearbeitung

Das Korrekturlesen von Liedtext kann schwierig sein, weil die Abstände größer sind als bei herkömmlichem Text und einzelne Wörter häufig über weite horizontale Strecken verteilt sind. In Dorico Elements können Sie den Text und die Formatierung von einzelnen Liedtexteinheiten ändern und dabei auch ganze Liedtextzeilen in einem einzigen Dialog anzeigen.

Text von vorhandenen Liedtexteinheiten ändern

Sie können Liedtext nach der Eingabe ändern, um zum Beispiel Rechtschreibfehler zu korrigieren.

HINWEIS

- Sie können mit diesen Schritten nur eine Liedtexteinheit auf einmal ändern. Um mehrere Liedtexteinheiten gleichzeitig zu bearbeiten, können Sie den Dialog **Liedtext bearbeiten** verwenden.
- Um die Formatierung einzelner Liedtexteinheiten zu bearbeiten, können Sie den Dialog **Liedtext bearbeiten** verwenden. Alle Bearbeitungen, die Sie an der Formatierung einzelner Liedtexteinheiten vorgenommen haben, werden jedoch entfernt, wenn Sie deren Text mit dem Einblendfeld ändern.

VORGEHENSWEISE

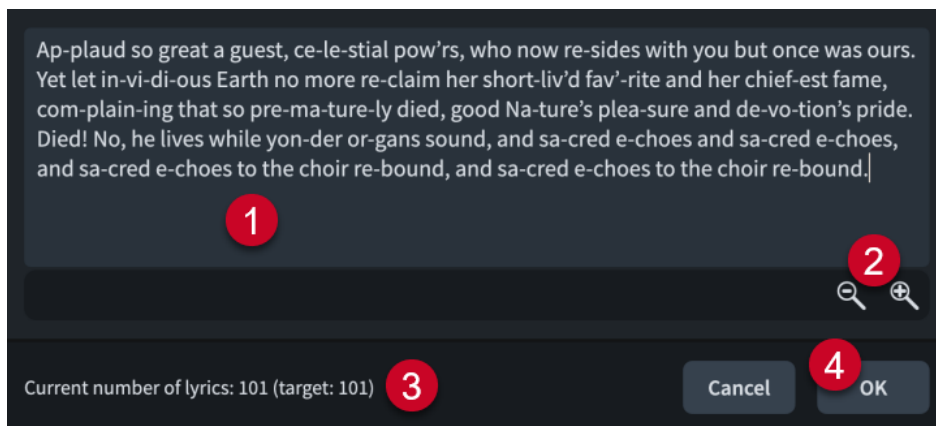
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Liedtexteinheit, deren Text Sie ändern möchten.
 2. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder **Umschalttaste-L**, um das Liedtext-Einblendfeld zu öffnen.
 3. Ändern Sie den vorhandenen Text im Liedtext-Einblendfeld.
 4. Optional: Wenn Sie weitere vorhandene Liedtexteinheiten 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.
-

Dialog Liedtext bearbeiten

Im Dialog **Liedtext bearbeiten** können Sie gesamte Liedtextzeilen an einem Ort anzeigen und bearbeiten, wobei der Text mit einheitlichen Abständen angezeigt wird. Dies ist praktischer als eine Änderung einzelner Wörter/Silben in den Noten, wo Liedtext zum Teil über lange horizontale Strecken verteilt ist.

- Sie können den Dialog **Liedtext bearbeiten** öffnen, indem Sie mindestens eine Liedtexteinheit auswählen und dann **Bearbeiten > Notationselemente > Liedtext > Liedtextzeile bearbeiten** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Im Dialog wird der gesamte Liedtext in derselben Liedtextzeile angezeigt wie die ausgewählten Liedtexteinheiten. Hier können Sie den Liedtext bearbeiten, um Rechtschreibfehler zu korrigieren, Kommas hinzuzufügen oder die Position eines Trennstrichs in einem Wort zu ändern. Wenn Sie beim Öffnen des Dialogs mehrere Liedtexteinheiten ausgewählt hatten, zeigt Dorico Elements im Dialog die früheste Liedtextzeile ausgehend vom linken Rand der obersten Notenzeile an.



Der Dialog **Liedtext bearbeiten** umfasst Folgendes:

1 Texteditor

Hiermit können Sie sämtlichen Liedtext in der ausgewählten Liedtextzeile in der aktuellen Partie bearbeiten und nach Bedarf Trennstriche und Leerzeichen setzen. Zum Beispiel können Sie ein Komma nach der letzten Silbe in einer Zeile hinzufügen oder einen Trennstrich durch ein Leerzeichen ersetzen.

HINWEIS

Sie können keine Änderungen an der Dauer/rhythmischen Position von Liedtext vornehmen, etwa an der Anzahl von Noten, für die eine Liedtexteinheit gilt.

2 Zoom-Steuerelemente

Hiermit können Sie die Textgröße im Dialog erhöhen/verringern.

3 Aktuelle Anzahl von Liedtexteinheiten

Zeigt die Anzahl von aktuell im Texteditor angezeigten Liedtexteinheiten und die Zielanzahl von Liedtexteinheiten in der Liedtextzeile an. Die Zielanzahl ist die Anzahl von Liedtexteinheiten, die bereits in der ausgewählten Liedtextzeile in der Partie enthalten ist.

Die aktuelle Anzahl von Liedtexteinheiten wird bei Ihrer Arbeit im Dialog automatisch aktualisiert. In Dorico Elements muss die aktuelle Anzahl von Liedtexteinheiten mit der Zielnummer übereinstimmen, bevor Sie den Dialog bestätigen und schließen können.

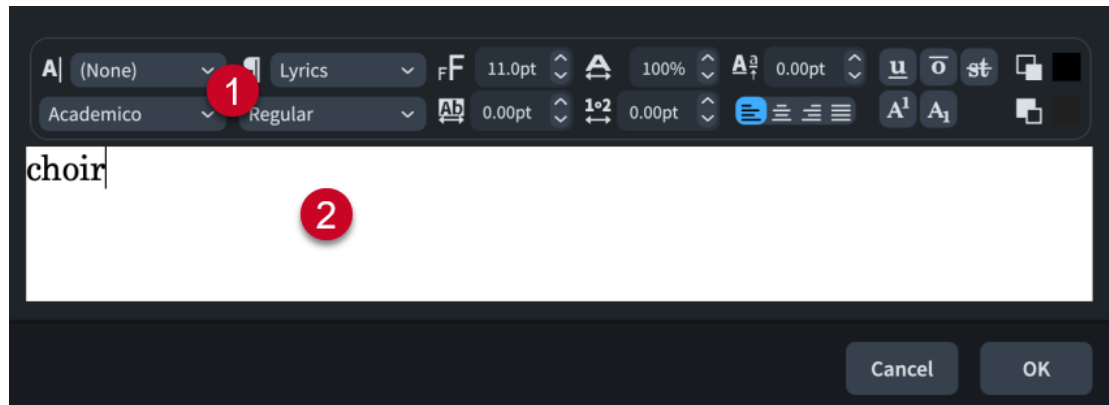
4 OK-Schalter

Hiermit können Sie Ihre Änderungen bestätigen und den Dialog schließen. Sie können den Dialog nur bestätigen, wenn die aktuelle Anzahl und die Zielanzahl von Liedtexteinheiten übereinstimmen.

Liedtext bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Liedtext bearbeiten** können Sie die Formatierung individueller Liedtexteinheiten bearbeiten, um zum Beispiel einzelne Zeichen zu unterstreichen.

- Sie können den Dialog **Liedtext bearbeiten** öffnen, indem Sie eine Liedtexteinheit auswählen und **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Einzelnen Liedtext bearbeiten** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.



Der Dialog **Liedtext bearbeiten** besteht aus Folgendem:

1 Texteditor-Optionen

Hiermit können Sie die Schrift, die Größe und die Formatierung des ausgewählten Teils des Liedtexts anpassen.

2 Textbearbeitungsbereich

Zeigt den aktuellen Text für den Liedtext an. Sie können jeden Teil des Liedtexts auswählen und unabhängig von anderen Teilen bearbeiten, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass einige Zeichen unterstrichen angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 398

[Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern](#) auf Seite 1002

[Darstellung von Objekten zurücksetzen](#) auf Seite 446

Liedtext in Kursivschrift anzeigen


Sie können einzelne Liedtexteinheiten in Kursivschrift anzeigen, ohne ihren Absatzstil, ihren Liedtexttyp oder ihre Platzierung relativ zur Notenzeile zu ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

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.
- Sie können den Dialog **Liedtext bearbeiten** nutzen, um einzelne Zeichen des Liedtextes in Kursivschrift anzuzeigen.

-

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, den Sie in Kursivschrift anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kursiv** in der **Liedtext**-Gruppe.

ERGEBNIS

Der ausgewählte Liedtext wird in einer Kursivschrift angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 986

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 1004

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1003

[Liedtext bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 1001


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Für Liedtext verwendeten Absatzstil ändern

Sie können den für einzelne Liedtexteinheiten verwendeten Absatzstil ändern, um zum Beispiel schmalere Absatzstile für Liedtext in Systemen mit wenig Platz zu nutzen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen Absatzstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Absatz**-Option in der **Liedtext**-Gruppe.
3. Wählen Sie im Menü einen Absatzstil aus.

ERGEBNIS

Der für die ausgewählten Liedtexteinheiten verwendete Absatzstil wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 986

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 1004

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 1003

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 – entweder ganze Wörter oder die letzten Silben in mehrsilbigen Wörtern – über mehrere Noten ausdehnen.



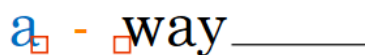
Eine Phrase mit Trennstrichen und einer Fülllinie

Dorico Elements zeigt automatisch Liedtext-Trennstriche an, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld vorwärts bewegen, indem Sie zwischen Silben **-** drücken, und Liedtext-Fülllinien, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld vorwärts bewegen, indem Sie die **Leertaste** nach einer Eingabe mehrmals drücken. Voraussetzung dafür ist, dass zwischen dem Ende des Liedtexts und der Endposition der Fülllinie ausreichend horizontaler Raum vorhanden ist. Liedtext-Fülllinien enden am rechten Rand des letzten Notenkopfs, für den sie gelten.

Im Notensatz-Modus haben Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können ganze Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien verschieben, aber auch ihre Griffe unabhängig voneinander. So können Sie Liedtext-Trennstriche und Fülllinien verlängern/kürzen. Bei Liedtext-Trennstrichen wird dadurch der Raum vergrößert, in dem Liedtext-Trennstriche angezeigt werden, was dazu führen kann, dass mehr/weniger Trennstriche angezeigt werden.



Liedtext-Fülllinie mit Griffen



Liedtext-Trennstrich mit Griffen

Die Anfangsgriffe von Liedtext-Fülllinien sind mit den Liedtexteinheiten verbunden, von denen sie ausgehen; die Anfangs- und Endgriffe von Liedtext-Trennstrichen sind auf beiden Seiten mit dem Liedtext verbunden. Wenn Sie Liedtext verschieben, werden die dazugehörigen Griffe an Liedtext-Fülllinien oder -Trennstrichen ebenfalls verschoben.

HINWEIS

Sie können Liedtext-Fülllinien oder -Trennstriche nicht nach oben/unten verschieben, da ihre vertikale Position von ihrer Liedtext-Zeilenummer und der vertikalen Position ihrer Liedtextzeile bestimmt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 401

[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 403

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

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.

Andante

S.
A.

1. Max - well - ton's braes are bon - nie,
2. Her - brow - is like the snow - drift,
3. Like - dew on the gow - an ly - ing,

T.
B.

Der Beginn eines Chorstücks mit drei Liedtextzeilen für seine drei Strophen

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 1006

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 991

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 993

[Liedtext in Kursivschrift anzeigen](#) auf Seite 1001

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 die Zeilennummer und/oder den Zeilentyp der ausgewählten Liedtextzeile auf eine der folgenden Arten:

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Zeile** > **[Zeilenummer]**.
- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Zeile** > **Refrain**.
- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Liedtext** > **Übersetzungen** > **[Zeilenummer Übersetzung]**.
- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **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


[Arten von Liedtext](#) auf Seite 986

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 991

Zeilennummer einzelner Liedtexteinheiten ändern

Sie können die Zeilennummer von einzeln ausgewählten Liedtexteinheiten nach der Eingabe ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählt die einzelnen Liedtexteinheiten aus, deren Zeilennummer Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

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-/eingebledet werden. Standardmäßig werden Strophennummern nicht angezeigt. Sie können Strophennummern für einzeln ausgewählte Liedtexteinheiten anzeigen/ausblenden.


HINWEIS

Textzeilen-Übersetzungen gehören zu der Zeile, auf die die Übersetzung sich bezieht, und haben daher keine eigenen Strophennummern.

Strophennummern anzeigen/ausblenden

Sie können Strophennummern an einzelnen Liedtextteilen ausblenden/anzeigen, wenn Sie zum Beispiel am Anfang jedes Systems die Strophenummer anzeigen wollen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, vor dem Sie Strophennummern ausblenden/anzeigen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Strophenummer anzeigen** in der **Liedtext**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Vor dem ausgewählten Liedtext werden Strophennummern angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

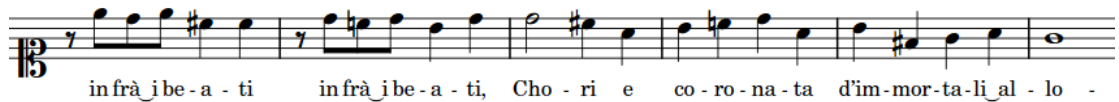
[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Elisionsbögen

Elisionsbögen werden verwendet, um zu zeigen, dass zwei oder mehr Silben oder Zeichen zur selben Liedtexteinheit gehören. Manchmal werden Elisionsbögen verwendet, um Sängerinnen zu informieren, dass sie zwischen den verbundenen Liedtexteinheiten nicht atmen sollen.



Eine Sopranstimme mit mehreren Elisionsbögen

Dorico Elements zeigt automatisch Elisionsbögen in Liedtexteinheiten an, die Unterstriche enthalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 401


[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 403

[Bindebögen](#) auf Seite 1240

Ostasiatische Elisionsbögen ausblenden/anzeigen

Sie können ostasiatische Elisionsbögen für einzelne Liedtexteinheiten anzeigen bzw. ausblenden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, an dem Sie ostasiatische Elisionsbögen anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ostasiatischen Elisionsbogen anzeigen** in der **Liedtext**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Am ausgewählten Liedtext werden ostasiatische Elisionsbögen angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Ostasiatischer Elisionsbogen angezeigt



Ostasiatischer Elisionsbogen ausgeblendet

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.

In Dorico Elements wird eine Folge von angrenzenden, durch Haltebögen verbundenen Noten als einzelne Note mit dem Notenwert der gesamten Haltebogenkette aufgefasst, nicht als separate Noten. Die Notengruppierung wird automatisch gemäß der jeweiligen Zählzeitgruppierung angepasst, welche normalerweise durch die Taktart vorgegeben wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Notenabstand](#) auf Seite 623

[Notenhälse](#) auf Seite 1032

[Notenkopf-Sätze](#) auf Seite 1009

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1014

[Einblendfeld für Notenwerkzeuge](#) auf Seite 497

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 265

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1023

[Haltebögen](#) auf Seite 1325

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 815

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 1013

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 mindestens eine Note auswählen und **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **[Notenkopf-Typ oder-Design]** > **[Notenkopf-Design]** wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

HINWEIS

In Dorico Elements gibt es keine halslosen Notenköpfe. Stattdessen können Sie die Hälse von Noten mit einem beliebigen Notenkopf-Design ausblenden.

Allgemeine Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Größere Notenköpfe



Standard-Notenköpfe



Umkreist (großer Kreis)



Umkreist



Durchgestrichen (unten links nach oben rechts)

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Durchgestrichen (oben links nach unten rechts)

Kreuz-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

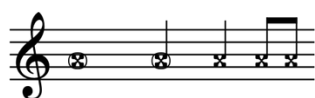


Notenkopf-Satz-Name

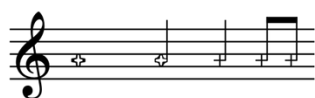
Kreis mit X



Großes X und Raute



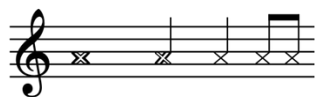
Schnörkel-X



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



Umgekehrtes Dreieck



Dreieck links



Dreieck rechts



Dreieck

Rautenförmige Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Rautenförmige Notenköpfe



Rautenförmig (alter Stil)



Rautenförmig (länglich)



Rautenförmig (breit)

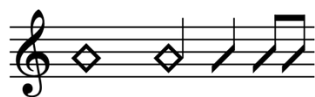
Schrägstrich-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Kreuz



Übergroßer Schrägstrich



Schrägstrich



Kleiner Schrägstrich

Runde und quadratische Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Wannenförmige Notenköpfe



Rechteckig



Kreisförmig mit Punkt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1014

[Notenhäse ausblenden](#) auf Seite 1038

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 mindestens eine Note auswählen und **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **[Notenkopf-Typ oder-Design]** >

[**Notenkopf-Design**] wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Stufen-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Aikin 7-Shape-Notenköpfe



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 1009

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1014

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.
- Wenn Sie das Notenkopf-Design ändern möchten, um unterschiedliche Spieltechniken für Noten darzustellen, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, können Sie stattdessen auch ihre Spielanweisungen ändern.

- Wenn Sie das Notenkopf-Design ändern möchten, um Obertöne oder Rhythmusstriche darzustellen, können Sie stattdessen Noten in Obertöne umwandeln oder sie in eine Stimme mit Strichnotation versetzen. Sie können auch Regionen mit Strichnotation eingeben.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe aus, deren Design Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **[Notenkopftyp]** > **[Notenkopf-Darstellung]**.
Um z. B. das Notenkopf-Design der ausgewählten Notenköpfe in X-Notenköpfe zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Notenkopf** > **Kreuze** > **X-Notenköpfe**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Das Notenkopf-Design der ausgewählten Noten wird geändert.

TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für alle Standard-Notenkopf-Designs festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1215
[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1225
[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1215
[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475
[Obertöne](#) auf Seite 1039
[Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 1040
[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1387
[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1390
[Notenhäse ausblenden](#) auf Seite 1038
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62
[Größe von Vorzeichen ändern](#) auf Seite 772

Saiten Noten zuweisen


Sie können die Saite ändern, auf der einzelne Noten, die zu Saiteninstrumenten gehören, gespielt werden. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel den richtigen Oberton angeben. Viele Noten können auf mehreren Saiten gespielt werden, abhängig davon, an welcher Stelle die Saite gegriffen wird.

Das Zuweisen von Noten zu Saiten kann sinnvoll für Glissando-Linien oder Fingersatz-Verschiebungen sein, da sich die Saiten- und Fingerposition auf die Richtung dieser Anweisungen auswirkt. Die Saitennummer wird jedoch nicht in den Noten angezeigt. Sie können stattdessen Saitenanzeigen und/oder Fingersätze eingeben, die Spielern von Saiteninstrumenten Aufschluss darüber geben, auf welcher Saite sie spielen sollten.

HINWEIS

Sie können die zugewiesene Saite nur für Noten ändern, die zu Saiteninstrumenten gehören, zum Beispiel Violine, Cello oder Gitarre.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren zugewiesene Saite Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

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 die gewünschte Saite im 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, der die ausgewählten Noten zugewiesen sind, wird geändert.

HINWEIS

Wenn Sie später die Tonhöhen von Noten ändern, wird **Saite** automatisch für alle Noten deaktiviert, die nicht mehr auf der zugewiesenen Saite gespielt werden können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1073

[Richtung von Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern](#) auf Seite 956

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 946

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 958

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 392

[Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 1040


[Harmonischen Teilton ändern](#) auf Seite 1041

Breite von Hilfslinien ändern

Sie können die Breite von Hilfslinien an einzelnen Noten ändern, um z. B. eine engere Anordnung von Noten mit kurzer Dauer zu ermöglichen, ohne dass die Lesbarkeit darunter leidet. Sie

können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Notenköpfe aus, deren Strichlänge Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hilfslinie** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Ändern Sie die Werte für **L** und **R**.

ERGEBNIS

Durch Erhöhen des Wertes **Hilfslinie L** wird die linke Seite der Hilfslinien verlängert; durch Verkleinern des Wertes verkürzt sich die linke Seite der Hilfslinien.

Durch Erhöhen des Wertes **Hilfslinie R** wird die rechte Seite der Hilfslinien verlängert; durch Verkleinern des Wertes wird die rechte Seite der Hilfslinien verkürzt.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Hilfslinien ausblenden/anzeigen

Sie können Hilfslinien auf einzelnen Noten ein- und ausblenden, z. B. wenn Sie ungefähre Tonhöhen oberhalb der relativen vertikalen Positionen von Noten anzeigen wollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Notenköpfe aus, deren Hilfslinien Sie anzeigen/ausblenden möchten.

HINWEIS

Wenn Sie Hilfslinien ausblenden möchten, müssen Sie auch alle anderen Notenköpfe in der gleichen Stimme und im gleichen Stimmspaltenindex auswählen.

2. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Hilfslinien ausblenden** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs.
-

ERGEBNIS

Hilfslinien werden für die ausgewählten Noten ein-/ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn Sie **Hilfslinien ausblenden** nur bei einigen Noten in einem Akkord aktiviert haben, werden Hilfslinien auch auf allen Noten zwischen den ausgewählten Noten und der Notenzeile in der gleichen Stimme und im gleichen Stimmspaltenindex angezeigt.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1406

Notenköpfe anzeigen/ausblenden

Sie können die Notenköpfe einzelner Noten mit beliebigem Notenkopf-Design ausblenden/ anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie die genauen Notenwerte von Glissando-Linien angeben möchten, die Hälse ohne Notenköpfe verwenden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Noten aus, deren Notenköpfe Sie ausblenden möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Notenkopf ausblenden** in der Gruppe **Noten und Pausen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Notenköpfe werden ausgeblendet, wenn **Notenkopf ausblenden** aktiviert ist, und angezeigt, wenn die Option deaktiviert ist.

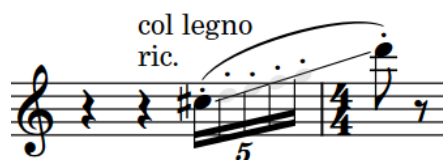
Dadurch werden auch Punktierungen ausgeblendet, sofern alle durch zusammengelegte Punktierungen dargestellten Notenköpfe ausgeblendet sind. Es gibt jedoch keine Auswirkungen auf die Sichtbarkeit von Vorzeichen oder Hilfslinien.

Ausgeblendete Noten werden bei Notenabstandsberechnungen ebenso berücksichtigt wie sichtbare Noten.

BEISPIEL



Notenköpfe werden angezeigt



Mittlere Notenköpfe sind ausgeblendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Ausgeblendete Notenköpfe anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1021

[Hilfslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1017

[Notenhäse ausblenden](#) auf Seite 1038

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 770


[Verbindung von Punktierungen ändern](#) auf Seite 1019

[Notenabstand](#) auf Seite 623

Verbindung von Punktierungen ändern

Sie können ändern, wie Punktierungen in mehreren Stimmen an einzelnen rhythmischen Positionen zusammengelegt werden. Zum Beispiel, wenn Sie weniger Punktierungen bei einem sehr dichten Akkord anzeigen wollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Noten aus, deren Punktierungsverbindung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Punktierungsverbindung** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Punktierungen für Noten mit beliebigen Notenwerten werden verbunden, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und nicht verbunden, wenn Sie es deaktivieren. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Die Punktierungen von Noten beliebiger Dauer werden verbunden



Keine Punktierungsverbindung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1405


[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1406

[Überlappen von Notenköpfen in gegenüberliegenden Stimmen erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1404

Punktierungen verschieben

Sie können Punktierungen horizontal verschieben. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Sie können jedoch eine einzelne Punktierung nicht unabhängig von anderen Punktierungen an derselben rhythmischen Position verschieben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus einen Notenkopf an jeder rhythmischen Position, an der Sie die Punktierungen verschieben möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Punktierung X** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert für **Punktierung X** erhöhen, werden alle Punktierungen an den ausgewählten rhythmischen Positionen nach rechts verschoben. Wenn Sie den Wert verringern, werden sie nach links verschoben. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Optionen für Noten und Pausen anzeigen

Sie können Noten und Pausen in verschiedenen Kontexten in unterschiedlichen Farben anzeigen, um sie bei der Arbeit leichter erkennen zu können. Durch Anzeigen von Stimmfarben werden Noten und Pausen beispielsweise entsprechend ihrer Stimme in unterschiedlichen Farben angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Farbeinrichtung](#) auf Seite 54

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1232

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1403

[Farben für stummgeschaltete Noten/Objekte anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 546

Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen

Sie können Farben für Noten anzeigen, die als außerhalb des spielbaren Bereichs erachtet werden. Beispiele dafür sind Noten, die für das jeweilige Instrument bzw. die jeweilige Stimme zu hoch oder tief sind, oder Tonhöhen, die mit den aktuellen Harfen-Pedaleinstellungen nicht realisiert werden können. Wenn Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs deaktiviert sind, werden alle Noten schwarz angezeigt.

Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs werden als Anmerkungen betrachtet und standardmäßig nicht gedruckt.

HINWEIS

Sie können Farben für Stimmen und Noten außerhalb des Bereichs nicht gleichzeitig anzeigen.

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um Farben für Noten außerhalb des Bereichs anzuzeigen, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Noten außerhalb des Bereichs**.
 - Um Farben für Noten außerhalb des Bereichs auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Keine**.
-

ERGEBNIS

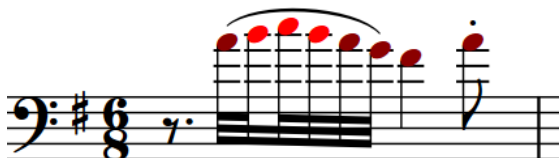
Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs werden ausgeblendet/angezeigt.

Noten, die schwer zu spielen sind, werden in einem dunkleren Rot angezeigt; Noten, die unmöglich oder praktisch unmöglich zu spielen sind, werden in einem hellen Rot angezeigt.

HINWEIS

Bei Tabulaturen werden Noten außerhalb des Bundbereichs der jeweiligen Saite immer als Fragezeichen angezeigt, selbst wenn Sie für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs keine Farben anzeigen.

BEISPIEL



Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs werden angezeigt. Drei Noten innerhalb der Phrase sind hellrot, während die anderen dunkelrot angezeigt werden.

WEITERE SCHRITTE

Wenn durch Anzeige von Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs erkennbar wird, dass einige Noten mit den aktuellen Harfen-Pedaleinstellungen nicht realisiert werden können, können Sie ein neues Pedalschaubild für die jeweilige Passage eingeben oder ein geeignetes Schaubild berechnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 56

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 388

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 389

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1403

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

Ausgeblendete Notenköpfe anzeigen/ausblenden

Sie können ausgeblendete Notenköpfe in durchsichtigem Grau anzeigen, um sie leichter erkennen und auswählen zu können.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Ausgeblendete Notenköpfe**.
-

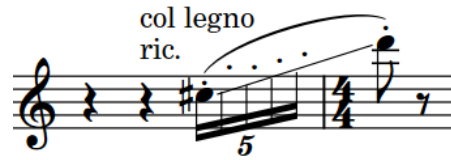
ERGEBNIS

Ausgeblendete Notenköpfe werden angezeigt/ausblendet.

BEISPIEL



Ausgeblendete Notenköpfe werden angezeigt



Ausgeblendete Notenköpfe werden ausgeblendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenköpfe anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1018

Notenköpfe in Klammern

Notenköpfe in Klammern werden häufig verwendet, um zu zeigen, dass Noten optional oder editorisch sind. Außerdem können sie angeben, dass bestimmte Noten in Passagen mit Wiederholungen nicht in allen Durchläufen zu spielen sind oder dass Noten auf dem Klavier nur angespielt, aber nicht vollständig angeschlagen werden sollen. In Dorico Elements können Sie Klammern an jedem Notenkopf anzeigen.

Notenkopfklammern stehen über und unter Notenköpfen leicht vor, so dass klar ist, welche Noten in jeder Klammer enthalten sind.



Eine Phrase mit runden und eckigen Notenkopfklammern

Außerdem können Sie Klammern um Notenköpfe in herkömmlichen Notenzeilen und in Tabulatur unabhängig voneinander anzeigen.

Standardmäßig haben Noten in Klammern eine verminderte Anschlagstärke, so dass sie bei der Wiedergabe leiser klingen als normale Noten.

Die folgenden Arten von Notenkopfklammern stehen in Dorico Elements zur Verfügung:

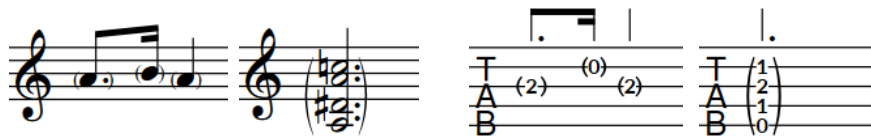
Runde Klammern um Notenköpfe

Runde Klammern um Notenköpfe ähneln Bindebögen, verlaufen aber vertikal.

Standardmäßig werden runde Notenkopfklammern in herkömmlichen Notenzeilen durch eine Schrift-Glyphe und in der Tabulaturdarstellung durch eine gezeichnete Kurve dargestellt. Im Notensatz-Modus haben runde Notenkopfklammern in Form einer gezeichneten Kurve Griffe, mit denen Sie ihre Form ändern können. Runde Notenkopfklammern in Form der Schrift-Glyphe haben im Notensatz-Modus keine Griffe.

HINWEIS

In der Tabulaturdarstellung werden runde Klammern automatisch um die zweite Note/den zweiten Akkord und alle folgenden Noten/Akkorde in Haltebogenketten herum angezeigt. Wenn Sie in der Tabulaturdarstellung Klammern um alle Notenköpfe in Haltebogenketten herum anzeigen, werden diese automatischen Notenkopfklammern einbezogen.



Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile

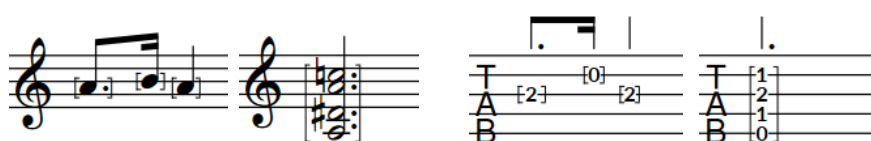
Runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile

Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in Tabulatur

Runde Klammern um einen Akkord in Tabulatur

Eckige Notenkopfkammern

Eckige Notenkopfkammern bestehen aus einer geraden vertikalen Linie mit horizontalen Haken oben und unten. Dorico Elements passt die Länge von eckigen Klammern automatisch an, so dass sie nicht auf Notenzeilenlinien enden und ihre Haken immer sichtbar bleiben.



Eckige Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile

Eckige Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile

Eckige Klammern um einzelne Notenköpfe in Tabulatur

Eckige Klammern um einen Akkord in Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen](#) auf Seite 1026

[Notenkopfkammern im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1028

[Noten als Ghost-Notes anzeigen](#) auf Seite 1099

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Haltebögen](#) auf Seite 1325

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1079

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1081

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1084

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 863


Klammern um Notenköpfe anzeigen

Sie können runde oder eckige Klammern um einzelne Notenköpfe, um einzelne Noten innerhalb von Akkorden und um ganze Akkorde anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, um anzuzeigen, dass bestimmte Noten optional sind oder durch eine editorische Änderung entstanden sind oder um zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehörende Noten als Ghost-Notes anzuzeigen.

HINWEIS

Wenn Sie Klammern um Notenköpfe anzeigen möchten, um Ghost-Notes darzustellen, können Sie stattdessen auch Noten, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören, als Ghost-Notes anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe aus, an denen Sie Klammern anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

- Wenn Sie Klammern um einzelne Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen möchten, bei denen es sich nicht um den ersten Notenkopf handelt, müssen Sie sie im Notensatz-Modus auswählen.
 - Wenn Sie Klammern um ganze Akkorde anzeigen möchten, müssen Sie alle Noten in diesen Akkorden auswählen.
 - Wenn Sie Klammern sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur anzeigen möchten, müssen Sie die Noten in beiden Darstellungen auswählen.
-
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Klammerstil**-Option in der Gruppe **Eingeklammerte Notenköpfe**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Rund**
 - **Rechteckig**
-

ERGEBNIS

Die entsprechende Art von Klammern wird an den ausgewählten Notenköpfen angezeigt. Wenn Sie nur Noten in der Tabulatur-Darstellung ausgewählt haben, werden die Klammern an den entsprechenden Noten in der herkömmlichen Notenzeile nicht angezeigt. Umgekehrt gilt dasselbe.

Im Schreiben-Modus werden nur die ersten Notenköpfe in Haltebogenketten in Klammern gesetzt. Im Notensatz-Modus werden nur die ausgewählten Notenköpfe in Klammern gesetzt; dies gilt auch für Notenköpfe in Haltebogenketten.

Wenn Sie alle Noten in Akkorden ausgewählt haben, zeigt Dorico Elements ein einzelnes Klammerpaar für jeden Akkord an. Wenn der Akkord jedoch sehr große Abstände zwischen den Noten aufweist, trennt Dorico Elements Klammern automatisch. Wenn Sie einzelne Noten in Akkorden ausgewählt haben, werden diese mit separaten Klammern angezeigt.

Standardmäßig haben Noten in Klammern eine verminderte Anschlagstärke, so dass sie bei der Wiedergabe leiser klingen als normale Noten.

TIPP

- Wenn Sie **Klammerstil** deaktivieren, werden Klammern um die ausgewählten Noten ausgeblendet.
- Sie können Klammern um Notenköpfe auch ausblenden/anzeigen, indem Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Notenkopf > Runde Klammern ein-/ausblenden** oder **Bearbeiten > Notationselemente > Notenkopf > Eckige Klammern ein-/ausblenden** wählen. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Sie können diesen Optionen auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** Tastaturbefehle zuweisen.

BEISPIEL



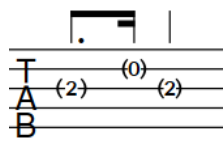
Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile



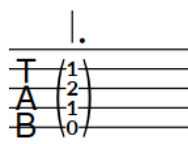
Runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile



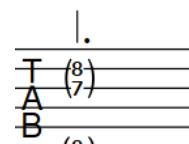
Getrennte runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile



Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in Tabulatur



Runde Klammern um einen Akkord in Tabulatur



Getrennte runde Klammern um einen Akkord in Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten als Ghost-Notes anzeigen](#) auf Seite 1099

[Notenkopfklammern im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1028


[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Anschlagstärke-Editor](#) auf Seite 692

Klammern um einen Notenkopf/alle Notenköpfe in Haltebogenketten anzeigen

Sie können festlegen, ob Klammern nur am ersten Notenkopf in Haltebogenketten angezeigt werden oder die gesamte Haltebogenkette umfassen sollen, so dass die linke Klammer am ersten Notenkopf und die rechte Klammer am letzten Notenkopf in der Haltebogenkette angezeigt wird. Standardmäßig werden Klammern nur am ersten Notenkopf in Haltebogenketten angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Klammern an den jeweiligen Noten angezeigt.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Notenkopfklammer-Positionen Sie relativ zu Haltebogenketten ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Klammer bis zum Ende der Haltebogenkette** in der Gruppe **Eingeklammerte Notenköpfe**.
-

ERGEBNIS

Klammern werden am Anfang und am Ende der ausgewählten Haltebogenketten angezeigt, wenn **Klammer bis zum Ende der Haltebogenkette** aktiviert ist, und nur an der ersten Note/dem ersten Akkord, wenn die Option deaktiviert ist.

Wenn Sie **Klammer bis zum Ende der Haltebogenkette** für eine einzelne Note in einem eingeklammerten Akkord aktiviert haben, wird die Klammer um den ersten Akkord nicht getrennt. Stattdessen wird am Ende der Haltebogenkette eine zusätzliche Klammer nur für die ausgewählte Note angezeigt. Wenn Sie **Klammer bis zum Ende der Haltebogenkette** für eine einzelne Note in einem eingeklammerten Akkord deaktiviert haben, dessen andere Noten bis zum Ende der Haltebogenkette eingeklammert sind, wird die Klammer am Ende der Haltebogenkette getrennt.

Wenn Sie Noten in der Tabulatur-Darstellung ausgewählt haben, werden die Klammern, die automatisch um die zweite Note/den zweiten Akkord und alle folgenden Noten/Akkorde in Haltebogenketten angezeigt werden, entsprechend Ihrer Eigenschaftseinstellung aktualisiert.

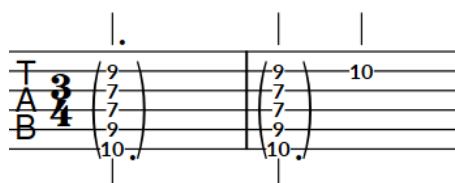
BEISPIEL



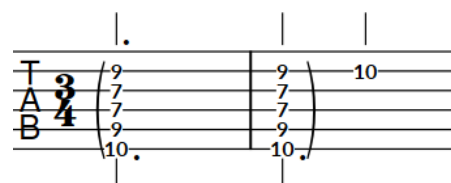
Klammern, die nur um den ersten Akkord in einer Haltebogenkette angezeigt werden, in der Notenzeilen-Darstellung



Klammern am Anfang und Ende der gesamten Haltebogenkette in der Notenzeilen-Darstellung



Klammern, die nur um den ersten Akkord in einer Haltebogenkette angezeigt werden, mit automatischen Klammern um den zweiten Akkord, in der Tabulatur-Darstellung



Klammern am Anfang und Ende der gesamten Haltebogenkette in der Tabulatur-Darstellung

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Haltebögen](#) auf Seite 1325

[Einzelne Klammern an Generalbass anzeigen](#) auf Seite 925

Klammern um Akkorde trennen

Sie können Klammern an jedem Notenkopf in einem Akkord trennen. Standardmäßig zeigt Dorico Elements automatisch eine einzelne Klammer für alle Noten in einem Akkord an; wenn der Akkord jedoch sehr große Abstände zwischen den Noten aufweist, trennt Dorico Elements Klammern automatisch.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die einzelnen Noten in Akkorden aus, die sich direkt über der Position befinden, wo Sie Klammern trennen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Klammer trennen** in der Gruppe **Eingeklammerte Notenköpfe**.
-

ERGEBNIS

Die Klammern werden direkt unter den ausgewählten Noten getrennt.

BEISPIEL



Akkord mit einzelnen runden Klammern



Akkord mit getrennten runden Klammern

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 258

[Akkordsymbole in Klammern](#) auf Seite 863

Notenkopfklammern im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jede runde Notenkopfklammer mehrere Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können, um ihre grafische Position, ihre Länge und ihre Form anzupassen.

Runde Notenkopfklammern, die durch eine gezeichnete Kurve dargestellt werden, haben drei quadratische Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können. Wenn Sie entweder den oberen oder den unteren Griff verschieben, wird auch der mittlere Griff verschoben, so dass seine Position relativ zu den Anfangs-/Endgriffen erhalten bleibt.

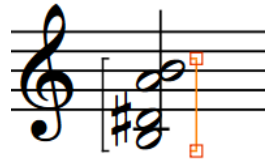
HINWEIS

Runde Klammern um einzelne Notenköpfe, die durch eine Schrift-Glyphe dargestellt werden, haben im Notensatz-Modus keine Griffe. Das heißt, dass Sie sie nicht verlängern/kürzen oder ihre Form/Breite ändern können.

Rechteckige Notenkopfklammern haben zwei Griffe: einen oben und einen unten.



Klammern an runder Notenkopfklammer im Notensatz-Modus



Klammern an eckiger Notenkopfklammer im Notensatz-Modus

- Die Griffe oben und unten verschieben das jeweilige Ende der Notenkopfklammer und steuern so ihre grafische Länge.
- Der mittlere Griff steuert die Form von runden Notenkopfklammern. Indem Sie ihn vertikal verschieben, ändern Sie den Winkel, in dem die Endpunkte von Notenkopfklammern zu Notenköpfen stehen. Durch horizontales Verschieben ändern Sie die Breite von runden Notenkopfklammern.

Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Länge von Notenkopfklammern und die Form von runden Notenkopfklammern zu ändern. Falls nötig werden andere angrenzende Objekte wie Halte- und Bindebögen automatisch verschoben, um Kollisionen zu vermeiden.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Eingeklammerte Notenköpfe** des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechende Notenkopfklammer bzw. den entsprechenden Notenkopf-Griff verschieben:

- **L-Klammer Hauptteil** verschiebt linke Notenkopfklammern. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **R-Klammer Hauptteil** verschiebt rechte Notenkopfklammern. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **L-Klammer Ausdehnungen** steuert die Höhe von linken Notenkopfklammern. **O** verschiebt ihre oberen Griffe, **U** verschiebt ihre unteren Griffe.
- **R-Klammer Ausdehnungen** steuert die Höhe von rechten Notenkopfklammern. **O** verschiebt ihre oberen Griffe, **U** verschiebt ihre unteren Griffe.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 1024

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Form von runden Notenkopfklammern

Sie können die Form von einzelnen runden Notenkopfklammern ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass einige Notenkopfklammern breiter dargestellt werden oder dass sich ihre Krümmung ändert, so dass ihre Endpunkte in einem spitzeren Winkel zu Notenköpfen stehen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Sie können die Form von runden Notenkopfklammern an einzelnen Notenköpfen nur ändern, wenn sie durch eine gezeichnete Kurve, nicht durch die Schrift-Glyphe dargestellt werden.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die mittleren Griffe von jeder runden Notenkopfklammer aus, deren Form Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie die Form der ausgewählten runden Notenkopfklammern auf eine der folgenden Arten:
 - Um rechte Notenkopfklammern breiter oder linke Notenkopfklammern schmaler zu machen, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um rechte Notenkopfklammern schmaler oder linke Notenkopfklammern breiter zu machen, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
 - Um den Winkel von Notenkopfklammer-Endpunkten zu vergrößern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um den Winkel von Notenkopfklammer-Endpunkten zu verkleinern, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.

TIPP

- Um Griffe in großen Schritten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Um Griffe in mittelgroßen Schritten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Um Griffe in kleinen Schritten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** zusammen mit dem Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Sie können stattdessen auch die mittleren Griffe anklicken und in die jeweiligen Richtungen ziehen.

ERGEBNIS

Die Form der ausgewählten Notenkopfklammern wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Falls nötig werden andere angrenzende Objekte wie Halte- und Bindebögen automatisch verschoben, um Kollisionen zu vermeiden. Dies kann sich auf die Notenabstände und die Verteilung auswirken.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Eingeklammerte Notenköpfe** des Eigenschaftens-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den mittleren Griff von Notenkopfklammern verschieben.

- **L-Rundklammer Mitte** verschiebt die mittleren Griffe von linken Notenkopfklammern. **X** verschiebt sie horizontal, wodurch sich die Breite von Notenkopfklammern ändert; **Y** verschiebt sie vertikal, wodurch sich die Krümmung von Notenkopfklammern ändert.
- **R-Rundklammer Mitte** verschiebt die mittleren Griffe von rechten Notenkopfklammern. **X** verschiebt sie horizontal, wodurch sich die Breite von Notenkopfklammern ändert; **Y** verschiebt sie vertikal, wodurch sich die Krümmung von Notenkopfklammern ändert.

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um die Breite und Form von runden Notenkopfklammern durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die ausgewählten Notenkopfklammern auf ihre Standardform zurückgesetzt.

BEISPIEL



Verbreiterte runde
Notenkopfklammer



Vershmälerte runde
Notenkopfklammer



Vergrößerter
Endpunktswinkel



Verringerter
Endpunktswinkel

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Versatz von Bindebogenschultern](#) auf Seite 1265

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

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 haben z. B. beide ausgefüllte schwarze Notenköpfe und Notenhäse, aber bei Achtelnoten kommt ein Fähnchen am Notenhals hinzu. Sechzehntelnoten haben zwei Fähnchen, Zweiunddreißigstelnoten drei Fähnchen usw. Die Länge von Notenhälsen wird in Dorico Elements standardmäßig automatisch angepasst, um mehr bzw. weniger Fähnchen unterzubringen.



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

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Alterierte Primen](#) auf Seite 775

[Stimmen](#) auf Seite 1402

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

Notenhalsrichtung

In Dorico Elements gelten für die Halsrichtung von Noten und Akkorden Regeln, die auf den Konventionen des Notensatzes aufbauen.

Die Halsrichtung wird automatisch bestimmt, aber Sie können 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 Häse von Noten 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 der Tonhöhe der Noten und Ihren Einstellungen auf der **Stimmen**-Seite in den **Partie-Optionen** 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, orange dargestellt.



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

[Partie-Optionen für Stimmen](#) auf Seite 1403

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1406

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1230

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1403

[Alterierte Primen](#) auf Seite 775

Halsrichtung von Noten ändern

Sie können die Halsrichtung jeder Note manuell ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Halsrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

- Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen. Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Noten innerhalb von Haltebogenketten auswählen.
- Änderungen an der Halsrichtung im Schreiben-Modus wirken sich nur auf die erste Note in der Haltebogenkette aus.

2. Ändern Sie die Halsrichtung auf eine der folgenden Arten:

- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Hals** > **Hals aufwärts erzwingen**.
- Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

- Dies ändert nichts daran, zu welcher Stimme Noten gehören.
 - Sie können die Halsrichtung von Noten auch ändern, indem Sie sie auswählen und **F** drücken.
-

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 475

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Ändern Sie die Standard-Halsrichtung der ausgewählten Stimme auf eine der folgenden Weisen:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Häse aufwärts als Standard**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Häse abwärts als Standard**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > 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.

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.

Sie können einzelne Notenhäse im Notensatz-Modus verlängern/kürzen.

Notenhäse verlängern/kürzen

Sie können die Häse einzelner Noten verlängern/kürzen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Notenhäse aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.
 2. Verlängern/Kürzen Sie die Notenhäse, indem Sie die ausgewählten Halsgriffe auf eine der folgenden Arten verschieben:
 - Um sie um einen Standardabstand nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um Griffe nach oben zu verschieben. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittleren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen geringen Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste - Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Notenhäse werden verlängert/gekürzt. Durch Verschieben des Endes des nach unten gerichteten Halses nach oben wird der Notenhals zum Beispiel verkürzt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

Wenn Sie Notenhäse verlängern/kürzen, wird die Eigenschaft **Halsanp.** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs aktiviert.

Sie können diese Eigenschaft auch verwenden, um Notenhäse durch Ändern der Werte im Wertefeld zu verlängern/zu kürzen. Die Gruppe **Noten und Pausen** ist jedoch nur verfügbar, wenn der Notenkopf anstelle des Notenhalses ausgewählt ist.

Durch Deaktivieren der Eigenschaft werden die ausgewählten Häse auf ihre Standardlänge zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663


[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Notenhäse ausblenden

Sie können die Notenhäse von Noten mit beliebigen Notenköpfen ausblenden. So können Sie zum Beispiel verhindern, dass exakte Rhythmik in einer Passage ohne Metrum angezeigt wird.

Mit Dorico Elements können Sie Notenhäse verstecken, statt ein Design mit halslosen Notenköpfen zu verwenden, da Sie hier Notenhäse aller Notenkopf-Designs ausblenden können.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Noten aus, deren Notenhäse Sie ausblenden möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Notenhals ausblenden** in der Gruppe **Noten und Pausen**.

ERGEBNIS

Die Notenhäse und alle entsprechenden Fähnchen der ausgewählten Noten werden ausgeblendet. Die Notenhäse bleiben komplett ausgeblendet, selbst wenn Sie später die Tonhöhe der Noten verändern.

Wenn die ausgewählten Noten Teil von Balkengruppen sind, werden die Balken weiterhin normal angezeigt, es sei denn, Sie haben die Notenhäse aller Noten in der Balkengruppe ausgeblendet, wodurch auch der Balken ausgeblendet wird.

TIPP

Sie können der Option **Notenhals ausblenden umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

BEISPIEL



Häse eingblendet



Häse ausgeblendet

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenkopf-Satz-Designs](#) auf Seite 1010

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Obertöne

Obertöne sind Tonhöhen, die durch das Berühren schwingender Saiten an bestimmten Positionen erzeugt werden, so dass der jeweilige harmonische Teilton klingen kann. Obertöne haben häufig eine hohe Tonhöhe und einen klareren Klang als gegriffene Tonhöhen. Es gibt zwei Arten von Obertönen: natürliche und künstliche.

Harmonische Teiltöne werden nach ihrer Abfolge in der harmonischen Reihe nummeriert. Diese Zahl entspricht auch dem Knotenpunkt der Saite, der die Teiltöne erzeugt. Der zweite Teilton in der harmonischen Reihe wird zum Beispiel durch den Knotenpunkt in der Mitte einer Saite erzeugt, d. h. durch den Knotenpunkt, der die Saite in zwei gleiche Teile teilt. Der dritte Teilton wird durch den Knotenpunkt erzeugt, der die Saite drittelt, usw.

Natürliche Obertöne

Natürliche Obertöne werden erzeugt, indem man eine offene Saite an einem ihrer Knotenpunkte berührt und die Saite dann durch Streichen oder Zupfen in Schwingung versetzt. Die klingende Tonhöhe des resultierenden Obertons hängt von dem Knotenpunkt und seinem entsprechenden Teilton in der harmonischen Reihe ab. Durch Berühren des Knotenpunkts in der Mitte einer Saite wird zum Beispiel der zweite Teilton erzeugt, der eine Oktave über der Tonhöhe der offenen Saite klingt.

Künstliche Obertöne

Künstliche Obertöne werden erzeugt, indem man eine Saite vollständig auf das Griffbrett drückt (wie beim Spielen einer normalen Note) und danach die Saite an einem der Knotenpunkte ihrer abgestoppten Länge berührt. Die klingende Tonhöhe des resultierenden Obertons hängt von dem Knotenpunkt und seinem entsprechenden Teilton in der harmonischen Reihe ab. Durch Berühren des Knotenpunkts, der abhängig von der gegriffenen Tonhöhe eine Quarte höher liegt, wird zum Beispiel der vierte Teilton erzeugt, welcher zwei Oktaven über der gegriffenen Tonhöhe klingt.

Um künstliche Obertöne zu erzeugen, müssen Spieler die Saite sowohl vollständig abstoppen als auch am richtigen Knotenpunkt berühren. Dies kann schwieriger als das Erzeugen natürlicher Obertöne sein.



Eine Passage für Violine, die zwischen künstlichen und natürlichen Obertönen auf der A-Saite alterniert


Die klingenden Tonhöhen derselben Passage

Dorico Elements unterstützt mehrere Konventionen für die Notation von Obertönen auf Saiten- und Bundinstrumenten, die sowohl natürliche als auch künstliche Obertöne mit einschließen. Für künstliche Obertöne, die anhand von zwei Notenköpfen (einem normalen und einem rautenförmigen) angezeigt werden, berechnet Dorico Elements automatisch die richtige Tonhöhe für den rautenförmigen Notenkopf (berührte Tonhöhe) für den zweiten bis sechsten harmonischen Teilton. Diese Tonhöhen werden bei der Wiedergabe durch spezielle Obertonklänge erzeugt, sofern Ihr Wiedergabegerät über solche Klänge verfügt.

Noten in Obertöne umwandeln

Sie können vorhandene Noten in künstliche und natürliche Obertöne umwandeln. Obertöne können die klingende, die berührte oder die gegriffene Tonhöhe darstellen.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben die Noten eingegeben, die Sie in Obertöne umwandeln möchten. Die Tonhöhe, die Sie eingeben, hängt jedoch vom gewünschten Stil/von der gewünschten Darstellung ab.
 - Für natürliche Obertöne empfehlen wir Ihnen, die gewünschte klingende Tonhöhe einzugeben.
 - Für künstliche Obertöne empfehlen wir Ihnen, die gegriffene Tonhöhe einzugeben.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie in Obertöne umwandeln möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Typ**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Künstlich**
 - **Natürlich**

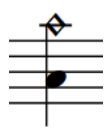
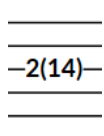


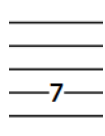
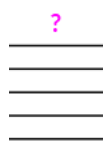
ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in Obertöne des entsprechenden Typs umgewandelt. Wenn Ihr Wiedergabegerät über spezielle Obertonklänge verfügt, nutzen die ausgewählten Noten automatisch diese Klänge. Die klingende Tonhöhe von künstlichen Obertönen wird auch bei der Wiedergabe entsprechend geändert.

- Künstliche Obertöne stellen standardmäßig den zweiten Teilton dar. Sie werden mit einem unausgefüllten rautenförmigen Notenkopf angezeigt, der die berührte Tonhöhe eine Oktave über den ausgewählten Noten angibt. In Tabulaturen wird der gegriffene Bund links und der berührte Bund rechts in Klammern angezeigt.
- Natürliche Obertöne stellen standardmäßig die klingende Tonhöhe dar. Sie werden mit einem Kreissymbol über den ausgewählten Noten angezeigt. In Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln werden natürliche Obertöne als ausgefüllte rautenförmige Notenköpfe angezeigt. In Tabulaturen wird der Bund der berührten Tonhöhe angezeigt, sofern er berechnet werden kann; wenn er nicht berechnet werden kann, wird ein rosafarbenes Fragezeichen angezeigt.

BEISPIEL

Die folgenden Beispiele zeigen die Standarddarstellungen für natürliche und künstliche Obertöne in verschiedenen Notationsarten.

					
Künstlicher Oberton in Notenzeile (beliebiges Instrument)	Künstlicher Oberton in Tabulatur	Natürlicher Oberton in Notenzeile für Instrument ohne Bünde	Natürlicher Oberton in Notenzeile für Instrument mit Bünden	Natürlicher Oberton in Tabulatur	Natürlicher Oberton in Tabulatur (Berechnung nicht möglich)

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Teilton für Obertöne ändern. Außerdem können Sie die Darstellung von natürlichen Obertönen und den Typ von künstlichen Obertönen ändern.

Wenn Sie Obertöne zurück in normale Noten umwandeln möchten, deaktivieren Sie **Typ** in der **Obertöne**-Gruppe.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Darstellungen/Stile von Obertönen](#) auf Seite 1043

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 56

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1015

[Tabulatur](#) auf Seite 1290


Harmonischen Teilton ändern

Standardmäßig geben Obertöne den zweiten Teilton in der harmonischen Reihe an, der eine Oktave über dem Grundton liegt. Sie können den Teilton für einzelne Obertöne ändern, wenn Sie zum Beispiel stattdessen einen höheren Teilton erzeugen möchten.

HINWEIS

Dorico Elements kann nur Teiltöne von künstlichen Obertönen für die Knotenpunkte zwei bis sechs richtig berechnen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Obertöne aus, deren Teilton Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Teilton**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld auf den Knotenpunkt, an dem die Saite berührt werden soll, um den gewünschten Teilton zu erzeugen.
-

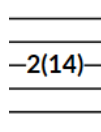
ERGEBNIS

Der Teilton der ausgewählten Obertöne wird geändert. Für künstliche Obertöne vom **Normal**-Typ wird die Tonhöhe des unausgefüllten rautenförmigen Notenkopfs/die Bundnummer in

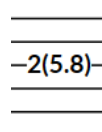
Klammern automatisch aktualisiert. Die klingende Tonhöhe von künstlichen Obertönen wird auch bei der Wiedergabe entsprechend geändert.

BEISPIEL

**Künstlicher Oberton mit Standard-Teilton
(Notation und Tabulatur)**




**Teilton auf fünften geändert
(Notation und Tabulatur)**



Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können einzelne Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in runden oder eckigen Klammern anzeigen. Dies erfolgt unabhängig davon, ob die Vorzeichen der gegriffenen Tonhöhen ausgeblendet/angezeigt oder in Klammern gesetzt sind. Zum Beispiel können Sie Erinnerungsvorzeichen an Folgenoten in Haltebogenketten anzeigen, die System-/Rahmenumbrüche überqueren, indem Sie Vorzeichen in runden Klammern anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Obertöne aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Einzelne Notenköpfe innerhalb von Haltebogenketten können nur im Notensatz-Modus ausgewählt werden.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Vorzeichen**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Ausblenden**
 - **Anzeigen**

- **Runde Klammern**
 - **Eckige Klammern**
-

ERGEBNIS

Vorzeichen an den ausgewählten Obertönen werden ausgeblendet, angezeigt oder in runden bzw. eckigen Klammern dargestellt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

- Das Ausblenden von Vorzeichen wirkt sich nicht auf die Tonhöhe der Noten bei der Wiedergabe aus.
 - Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie den Optionen **Vorzeichen ausblenden**, **Vorzeichen anzeigen**, **Vorzeichen in runden Klammern anzeigen** und **Vorzeichen in eckigen Klammern anzeigen** Tastaturbefehle zuweisen.
-

WEITERE SCHRITTE

Außerdem können Sie Vorzeichen an den normalen Notenköpfen, die die gegriffene Tonhöhe für künstliche Obertöne (durch rautenförmige Notenköpfe dargestellt) angeben, ausblenden/ anzeigen oder in Klammern setzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 770

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Darstellungen/Stile von Obertönen

Sowohl künstliche als auch natürliche Obertöne können auf verschiedene Arten notiert werden. In Dorico Elements ist es möglich, die gewünschte klingende Tonhöhe, entweder die gegriffene oder die berührte Tonhöhe oder sowohl die gegriffene als auch die berührte Tonhöhe für einzelne Obertöne anzugeben.

In dieser Dokumentation sprechen wir von »Stilen« künstlicher Obertöne, da ein bestimmter künstlicher Obertonstil die Verwendung einer unterschiedlichen Spieltechnik vorgibt, und von »Darstellungen« natürlicher Obertöne, da ihre unterschiedlichen Darstellungen keine unterschiedlichen Spieltechniken anzeigen.

Natürliche Obertöne

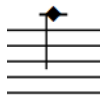
Kreis oberhalb

Zeigt ein Oberton-Kreissymbol über dem Notenkopf an. Gibt normalerweise die gewünschte klingende Tonhöhe des Obertons an. Wird für natürliche Obertöne in Notenzeilen verwendet, die nicht standardmäßig zu Instrumenten mit Bündeln gehören, zum Beispiel Violine.



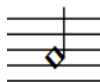
Raute

Ändert den Notenkopf von Noten in einen rautenförmigen Notenkopf. Der rautenförmige Notenkopf wird schwarz (ausgefüllt) angezeigt, wenn es sich bei der Note um eine Viertelnote oder kürzer handelt, und weiß (unausgefüllt), wenn die Note eine halbe Note oder länger ist. Gibt normalerweise die erforderliche berührte Tonhöhe an. Wird standardmäßig für natürliche Obertöne in Notenzeilen für Instrumente mit Bünden verwendet.

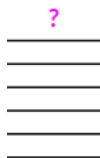


Rautenförmig (unausgefüllt)

Ändert den Notenkopf von Noten in einen rautenförmigen Notenkopf, der unabhängig vom Notenwert immer unausgefüllt ist. Gibt normalerweise die erforderliche berührte Tonhöhe an.



In Tabulaturen wird, unabhängig von der ausgewählten Darstellung, für natürliche Obertöne immer der berührte Bund angezeigt. Wenn der berührte Bund nicht berechnet werden kann, wird ein rosafarbenes Fragezeichen angezeigt.



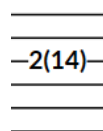
Künstliche Obertöne

Normal

Zeigt zwei Notenköpfe: Einer gibt die gegriffene Tonhöhe, der andere die berührte Tonhöhe an. Die berührte Tonhöhe wird auf Basis des Teiltons automatisch berechnet; der Standard-Teilton ist der zweite Teilton. In Tabulaturen wird der gegriffene Bund links und der berührte Bund rechts in Klammern angezeigt. Dies ist die Standarddarstellung von künstlichen Obertönen in allen Notenzeilen.



Normaler künstlicher Oberton in Notenzeile



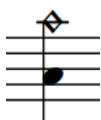
Normaler künstlicher Oberton in Tabulatur

Pinch

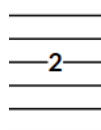
Zeigt zwei Notenköpfe an: Einer gibt die gegriffene Tonhöhe, der andere die klingende Tonhöhe an. Die klingende Tonhöhe wird auf Basis des Teiltons automatisch berechnet; der Standard-Teilton ist der zweite Teilton. In Tabulaturen wird nur der gegriffene Bund angezeigt.

HINWEIS

Nur für Instrumente mit Bünden vorgesehen. Ein Pinch wird vom Spieler ausgeführt, indem er eine schwingende Saite an einem Knotenpunkt nahe einem Tonabnehmer mit dem Daumen abstoppt und damit ein hochfrequentes Quietschen erzeugt.



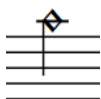
Pinch-Oberton in Notenzeile



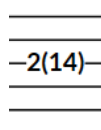
Pinch-Oberton in Tabulatur

Einzelner Notenkopf (klingend)

Zeigt einen einzelnen Notenkopf an, der die klingende Tonhöhe angibt. In Tabulaturen wird der gegriffene Bund links und der klingende Bund rechts in Klammern angezeigt.



Künstlicher Oberton mit Darstellung
Einzelner Notenkopf (klingend) in
Notenzeile



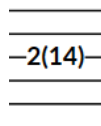
Künstlicher Oberton mit Darstellung
Einzelner Notenkopf (klingend) in
Tabulatur

Einzelner Notenkopf (abgestoppt)

Zeigt einen einzelnen Notenkopf an, der die gegriffene Tonhöhe angibt. In Tabulaturen wird der gegriffene Bund links und der berührte Bund rechts in Klammern angezeigt.



Künstlicher Oberton mit Darstellung
Einzelner Notenkopf (abgestoppt) in
Notenzeile



Künstlicher Oberton mit Darstellung
Einzelner Notenkopf (abgestoppt) in
Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 56


Darstellung von natürlichen Obertönen ändern

Standardmäßig werden natürliche Obertöne als normale Notenköpfe mit einem Kreis darüber angezeigt, der die gewünschte klingende Tonhöhe angibt. Sie können die Darstellung einzelner natürlicher Obertöne ändern, so dass sie zum Beispiel als unausgefüllte rautenförmige Notenköpfe angezeigt werden, die die berührte Tonhöhe angeben.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Obertöne vom **Natürlich**-Typ.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die natürlichen Obertöne aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Kreis oberhalb**
 - **Raute**
 - **Rautenförmig (unausgefüllt)**
-

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten natürlichen Obertöne wird geändert, einschließlich derer in Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln. Die berührte Tonhöhe, die auf der Tabulatur angezeigt wird, wird nicht automatisch geändert.

HINWEIS

- Durch Ändern der Darstellung von natürlichen Obertönen wird nicht automatisch ihre notierte Tonhöhe geändert. Wenn Sie zum Beispiel die klingende Tonhöhe eines mit **Kreis oberhalb** notierten Obertons auf eine mit **Rautenförmig (unausgefüllt)** notierte berührte Tonhöhe ändern möchten, müssen Sie auch die Tonhöhe der Note ändern.
 - Dorico Elements weist natürliche Obertöne mit dem Notenkopfstil **Rautenförmig (unausgefüllt)** automatisch der niedrigstmöglichen Saite für den jeweiligen Oberton zu. Falls nötig können Sie andere Saiten angeben.
 - Sie können die notenzeilenabhängige Platzierung von Oberton-Kreissymbolen ändern, indem Sie die **Platzierung**-Option in der **Obertöne**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren und die gewünschte Option wählen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

[Saiten Noten zuweisen](#) auf Seite 1015

[Tabulatur](#) auf Seite 1290


Stil von künstlichen Obertönen ändern

Standardmäßig werden künstliche Obertöne mit zwei Notenköpfen angezeigt: einem normalen, der die gegriffene Tonhöhe angibt, und einem rautenförmigen, der die klingende Tonhöhe angibt. Sie können den Stil von einzelnen künstlichen Obertönen ändern, um zum Beispiel Pinch Harmonics anzugeben.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Obertöne vom **Künstlich**-Typ.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die künstlichen Obertöne aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Normal**
 - **Pinch**
 - **Einzelner Notenkopf (klingend)**
 - **Einzelner Notenkopf (abgestoppt)**
-

ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten künstlichen Obertöne wird geändert.

HINWEIS

Pinch gibt an, dass eine andere Technik verwendet wird, um den Oberton zu erzeugen.

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.

In Dorico Elements bezieht sich der Begriff »Ornamente« auf Ornamentensymbole, einschließlich Mordente und Doppelschläge, sowie auf Trillerzeichen.



Eine Phrase, die einen Doppelschlag, kurze Triller und einen Triller mit Erweiterungslinie enthält

HINWEIS

Momentan werden nur Triller bei der Wiedergabe berücksichtigt. Die Wiedergabe anderer Ornamente ist für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349

[Vorschläge](#) auf Seite 964

[Positionen von Ornamenten](#) auf Seite 1049

[Triller](#) auf Seite 1052

[Triller bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1063

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Ornamente aus, deren Intervall Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Ornamente**-Gruppe (einzeln oder zusammen), wie für die ausgewählten Ornamente angemessen:
 - **Intervall oberhalb**
 - **Intervall unterhalb**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern auf die gewünschten Intervalle.
 - **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

Die Intervalle der ausgewählten Ornamente werden geändert.

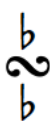
HINWEIS

Bei einigen Ornamenten wird weder oberhalb noch unterhalb ein Vorzeichen angezeigt.

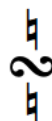
BEISPIEL



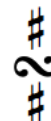
Keine Vorzeichen



Bes darüber und
darunter



Auflösungszeichen
darüber und darunter



Kreuze darüber und
darunter

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1055

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1100

Positionen von Ornamenten

Ornamente einschließlich Trillern werden über den Noten platziert, auf die sie sich beziehen. Ausschließlich in Hals-abwärts-Stimmen in mehrstimmigen Kontexten werden sie unterhalb der Notenzeile platziert.

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.

Sie können Ornamente im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triller](#) auf Seite 1052

[Trillerzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1053


[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Position von Ornamenten relativ zu Bindebögen ändern

Ornamente werden standardmäßig außerhalb von Bindebögen positioniert. Sie können die Position von Ornamenten relativ zu Bindebögen einzeln ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Ornamente aus, deren Bindebogen-abhängige Position Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Bindebogen-relative Position** in der entsprechenden Gruppe für die ausgewählten Ornamente:
 - **Ornamente**
 - **Triller**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Innerhalb**
 - **Außerhalb**


ERGEBNIS

Die ausgewählten Ornamente werden entweder innerhalb oder außerhalb von Bindebögen positioniert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Anfangsposition von Trillern ändern

Sie können festlegen, ob die Anfangsposition einzelner Triller am Notenkopf oder am Vorzeichen ausgerichtet wird. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Anfangsposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

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 gespielten Noten die notierte Note und die Note einen Halb- oder Ganzton darüber sind. 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 Musizierende 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, die Darstellung von Trillern in Notenzeilen ändern und sie sich bei der Wiedergabe anhören.

In der Tabulatur-Darstellung wird die Ziel-Tonhöhe des Trillers immer als in Klammern gesetzte Bundnummer angezeigt.

A musical score showing a trill in a staff and its corresponding guitar tablature. The staff is in G major (one sharp) and 2/4 time. The first measure has a treble clef note (G4) with a trill and extension line, and a bass clef accompaniment of eighth notes. The second measure has a treble clef note (A4) with a trill and extension line, and a bass clef accompaniment of eighth notes. The third measure has a treble clef note (B4) with a trill and extension line, and a bass clef accompaniment of eighth notes. The tablature below shows the fret numbers for the trills: 3-4-3-(4) for G4, 5-7 for A4, and 4-(6) for B4. The letters T, A, and B are written vertically on the left side of the tablature.

Triller in einer Notenzeile und in Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1055

[Anfangsposition von Trillern ändern](#) auf Seite 1050

[Triller bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1063


[Tabulatur](#) auf Seite 1290

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 91

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Trillerzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 1060

[Triller-Intervall-Vorzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1056


[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1054

[Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1055

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeit Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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



Triller mit durchgehend normaler Geschwindigkeit

WEITERE SCHRITTE

Sie können das Wiedergabetempo von Trillern individuell anpassen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 1064

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeitsänderungen Sie ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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.

Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen

Sie können die Erweiterungslinien einzelner Triller ausblenden/anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Erweiterungslinien Sie ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus. Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, werden Triller-Erweiterungslinien standardmäßig nur auf verbundenen Noten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 1053

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 1064

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 644

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 Triller mit einem Intervall von einem Halbton/einer kleinen Sekunde zum F# erzeugt. Wenn es früher im Takt auf

dem F ein Kreuz-Vorzeichen gab, ist das erzeugte Trillerintervall ein Ganzton/eine große Sekunde zwischen dem E \natural und dem F \sharp .

Bei offenen/atonalen Tonarten erzeugt Dorico Elements standardmäßig Ganzton-/große Sekundenintervalle.

Sie können die Trillerintervalle bei der Eingabe in das Einblendfeld festlegen, auch bei unterschiedlichen Notenköpfen im selben Triller. Sie können einzelne Trillerintervalle auch nach der Eingabe ändern. In 12-EDO können Sie Trillerintervalle nach ihrer Intervallart beschreiben, zum Beispiel Dur oder Moll.

Wenn Trillerintervalle keine Trillerintervall-Anzeige benötigen, werden sie durch Hinweise angezeigt. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

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 andere tonale Systeme als 12-EDO verwenden, zum Beispiel 24-EDO, müssen Sie Trillerintervalle als Intervallgrad, der als Anzahl von Notenzeilenpositions-Schritten ausgedrückt wird, und Gesamtanzahl von Oktavteilungen ab der notierten Tonhöhe angeben. Der Grund dafür ist, dass es in solchen Fällen nicht ausreicht, nur die Intervallart anzugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 1060

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 354

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Ornamentintervalle ändern](#) auf Seite 1048

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1100

Triller-Intervall-Vorzeichen ausblenden/anzeigen


Sie können Vorzeichen für einzelne Trillerintervalle ausblenden/anzeigen, um zum Beispiel das Vorzeichen für die erste Note eines Trillers anzuzeigen, die Vorzeichen für folgende Noten jedoch auszublenden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

- Damit Vorzeichen für Trillerintervalle angezeigt werden, müssen Triller Intervalle haben, die Vorzeichen erfordern.

- 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.
-

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Trillerintervalle oder Trillerintervall-Hinweise aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Bei Trillern, die mehrere Noten umfassen und mehrere Trillerintervall-Vorzeichen haben, müssen Sie jedes Vorzeichen bzw. jeden Hinweis einzeln auswählen. Wenn Sie den ganzen Triller auswählen, wird nur das erste Trillerintervall-Vorzeichen geändert.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Vorzeichen**-Option in der **Triller**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Ausblenden**
 - **Anzeigen**
-

ERGEBNIS

Vorzeichen in den ausgewählten Trillerintervallen werden ausgeblendet, wenn Sie **Ausblenden** aktivieren, und angezeigt, wenn Sie **Anzeigen** aktivieren. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

An der Position jedes ausgeblendeten Trillerintervall-Vorzeichens werden Hinweise angezeigt. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Trillerintervallen ändern](#) auf Seite 1061

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 644


[Anmerkungen](#) auf Seite 595

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 458

Trillerintervalle 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 auch die Intervalle von einzelnen Trillern sowie vorhandene Trillerintervalle innerhalb ihrer Dauer nach der Eingabe ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller, Trillerintervalle oder Trillerintervall-Hinweise aus, deren Intervall Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun; im Notensatz-Modus müssen Sie jedoch die Trillerintervalle/Trillerintervall-Hinweise auswählen.

HINWEIS

Bei Trillern, die mehrere Noten umfassen und mehrere Intervalländerungen haben, müssen Sie jedes Trillerintervall, das Sie ändern möchten, einzeln auswählen. Wenn Sie das Trillerzeichen/die Erweiterungslinie auswählen, wird nur das erste Intervall geändert.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Intervall** in der Gruppe **Triller**.
3. Ändern Sie den Intervallgrad, der als Anzahl von Notenzeilenpositions-Schritten angegeben wird, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
4. Ändern Sie die Intervallart oder die Gesamtanzahl von Oktavteilungen ab der Trillernote auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie für Triller in 12-EDO eine Intervallart aus dem Menü aus.
 - Wählen Sie für Triller in anderen tonalen Systemen eine Gesamtanzahl von Oktavteilungen aus dem Menü aus.

Gemeinsam geben der Intervallgrad und entweder die Intervallart oder die Gesamtanzahl der Oktavteilungen den gewünschten Notennamen und das Vorzeichen des Nebentons an.

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Trillerintervalle wird geändert. Dies gilt von den ausgewählten Trillerintervallen bis zur nächsten Intervalländerung im Triller oder bis zum Ende des Trillers, je nachdem, was zuerst eintritt. Wenn Sie zum Beispiel einen Triller ohne Intervalländerungen innerhalb seiner Dauer ausgewählt haben, wird das Intervall für den gesamten Triller geändert.

Standardmäßig werden Trillerintervalle mit Sekundintervallen als Vorzeichen angezeigt, und als Hilfsnoten bei anderen Intervallen. Hinweise werden an der Position jedes Trillerintervalls angezeigt, das kein Vorzeichen bzw. keine Hilfsnote erfordert. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Trillerintervalle zurücksetzen](#) auf Seite 1060


[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

Trillerintervalle mitten im Triller ändern

Sie können die Intervalle von vorhandenen Trillern an beliebigen Notenköpfen innerhalb ihrer Dauer ändern, 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, deren Trillerintervall Sie ändern möchten.
 - Ein Element oder eine Pause in der Notenzeile, in der Sie Trillerintervalle festlegen möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-N**.

- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
 - Doppelklicken Sie in die Notenzeile.
3. Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu dem Notenkopf zu verschieben, an dem Sie das Trillerintervall ändern möchten.

HINWEIS

Sie können Trillerintervalle nur an Notenköpfen ändern.

4. Öffnen Sie das Ornamente-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **Umschalttaste-O**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Einblendfeld** , dann auf **Ornamente** .
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. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
-

ERGEBNIS

Das Trillerintervall wird an den entsprechenden Notenköpfen geändert. Standardmäßig werden alle Trillerintervalle im Triller als Vorzeichen dargestellt, wenn es sich bei allen Intervallen um Sekunden handelt, und als Hilfsnoten, wenn der Triller mindestens ein anderes Trillerintervall umfasst.

Hinweise werden an der Position jedes Trillerintervalls angezeigt, das kein Vorzeichen bzw. keine Hilfsnote erfordert. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

BEISPIEL



Triller mit Intervallwechselln, dargestellt als Vorzeichen



Triller mit Intervallwechselln, dargestellt als Hilfsnoten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Trillerintervallen ändern](#) auf Seite 1061

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 349

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 458


[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

Trillerintervalle zurücksetzen

Sie können Trillerintervalle auf das Standard-Trillerintervall von einer Sekunde zurücksetzen (je nach Kontext entweder Dur oder Moll). Es ist auch möglich, einzelne Trillerintervalle innerhalb eines Trillers unabhängig voneinander zurücksetzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller, Trillerintervalle oder Trillerintervall-Hinweise aus, deren Intervall Sie zurücksetzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun; im Notensatz-Modus müssen Sie jedoch die Trillerintervalle/Trillerintervall-Hinweise auswählen.

HINWEIS

Bei Trillern, die mehrere Noten umfassen und mehrere Intervalländerungen haben, müssen Sie jedes Trillerintervall, das Sie zurücksetzen möchten, einzeln auswählen. Wenn Sie das Trillerzeichen/die Erweiterungslinie auswählen, wird nur die erste Intervalländerung zurückgesetzt.

2. Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Intervall**-Option in der **Triller**-Gruppe.

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Trillerintervalle wird zurückgesetzt. Dies gilt von den ausgewählten Trillerintervallen bis zur nächsten Intervalländerung im Triller oder bis zum Ende des Trillers, je nachdem, was zuerst eintritt. Wenn Sie zum Beispiel einen Triller ohne Intervalländerungen innerhalb seiner Dauer ausgewählt haben, wird das Intervall für den gesamten Triller zurückgesetzt.

Standardmäßig werden Trillerintervalle mit Sekundintervallen als Vorzeichen angezeigt, und bei anderen Intervallen als Hilfsnoten. Hinweise werden an der Position jedes Trillerintervalls angezeigt, das kein Vorzeichen bzw. keine Hilfsnote erfordert. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 458

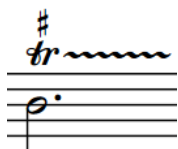
Darstellung von Triller-Intervallen

Es gibt verschiedene anerkannte Möglichkeiten, Trillerintervalle in Notenzeilen darzustellen, darunter Vorzeichensymbole und die Hollywood-Konvention »H.T.« für einen Halbtonschritt und »W.T.« für einen Ganztonschritt.

In Dorico Elements können Trillerintervalle in Notenzeilen auf folgende Arten dargestellt werden:

Vorzeichen

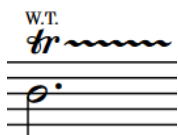
Zeigt an, dass das Trillerintervall Vorzeichen über, unter oder neben der **tr**-Marke verwendet. Dies ist die Standarddarstellung für Trillerintervalle in Dorico Elements für große- und kleine Sekundentriller.



Hollywood-Stil

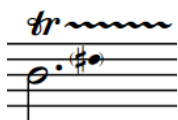
Zeigt an, dass das Trillerintervall Text verwendet.

- **H.T.** für Halbton- und Sekundentriller (klein)
- **W.T.** für Ganzton- und Sekundentriller (groß)



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.



HINWEIS

In der Tabulatur-Darstellung wird die Ziel-Tonhöhe des Trillers immer als in Klammern gesetzte Bundnummer angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349


Darstellung von Trillerintervallen ändern

Sie können die Darstellung von Trillern mit einem Sekundenintervall in Notenzeilen 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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Darstellung des Trillerintervalls Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 in Notenzeilen wird geändert. Dies hat keine Auswirkung auf ihre Darstellung in Tabulatur.

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 1014


Position von Trillerintervall-Anzeigen ändern

Sie können festlegen, wo Trillerintervall-Anzeigen wie etwa Vorzeichen oder W.T.-Markierungen relativ zu einzelnen Trillerzeichen positioniert werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkung auf die Position von Trillerintervall-Vorzeichen an folgenden Noten, über die sich Triller erstrecken.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

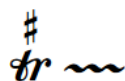
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, für die Sie die Intervallanzeige-Position ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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**
-

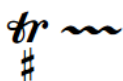
ERGEBNIS

Die Position von Intervallanzeigen wird relativ zu den ausgewählten Trillerzeichen geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

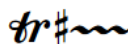
BEISPIEL



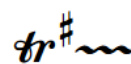
Darüber



Darunter



Rechts



Hochgestellt

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 sind, was bei einer Reihe von Instrumenten in HALion Symphonic Orchestra der Fall ist. Für Sound-Bibliotheken, die keine gesampelten Triller bereitstellen, oder für Intervalle, die größer als ein Ganztonschritt sind, erzeugt Dorico Elements Triller.

Bei der Wiedergabe erzeugter 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 ebenfalls in das Trillermuster eingebunden.

Ein Triller mit Vorschlägen am Anfang und 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 1053

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1054

[Anfangstonhöhe von Trillern ändern](#) auf Seite 1064

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#)
auf Seite 349

Gesampelte vs. erzeugte Triller


Gesampelte Triller sind aufgenommene, geloopte Samples. Erzeugte 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. Erzeugte 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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Wiedergabegeschwindigkeit Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 1053


[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1054

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.

- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Triller aus, dessen Anfangsnote Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

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 in Form von vertikalen Wellenlinien angezeigt.



Arpeggierte Akkorde können in zwei Richtungen gespielt werden:

- Aufwärts, beginnend ab der untersten Note im Akkord.
- Abwärts, beginnend ab der obersten Note im Akkord.

Arpeggio-aufwärts-Zeichen werden meistens ohne Erweiterung am oberen Ende angezeigt, da Akkorde normalerweise aufwärts arpeggiert werden; Arpeggio-abwärts-Zeichen werden meistens mit einem Abwärtspfeil am unteren Ende angezeigt. Dies sind auch die Standardeinstellungen in Dorico Elements. Es ist jedoch ebenfalls anerkannt, Arpeggio-aufwärts-Zeichen mit einem Aufwärtspfeil am oberen Ende anzuzeigen, wenn im selben Musikstück auch abwärts gerichtete Arpeggios angezeigt werden.

Arpeggio-Zeichen umfassen in Dorico Elements automatisch die Spanne aller Noten in den Stimmen/Notenzeilen, auf die sie sich beziehen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1073

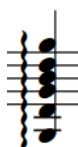
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1103

[Linien](#) auf Seite 1153

Arten von Arpeggio-Zeichen

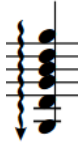
Es gibt verschiedene Arten von Arpeggio-Zeichen, die die unterschiedlichen Arpeggierungs-Richtungen und -Techniken angeben.

Arpeggio aufwärts



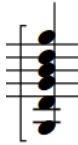
Eine vertikale Wellenlinie, die anzeigt, dass Akkorde ab der untersten Note aufwärts arpeggiert werden sollen.

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.

Gekrümmtes Arpeggio



Eine gekrümmte Linie (ähnlich einem Bindebogen, aber vertikal), die einige Komponisten nutzen, um eine leichte oder teilweise Arpeggierung anzugeben.

Sie können sowohl aufwärts als auch abwärts gerichtete Arpeggio-Zeichen in Dorico Elements mit einem der folgenden Enden anzeigen:

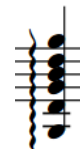
- Nichts
- Pfeil
- Schnörkel



Arpeggio aufwärts ohne Erweiterung am Ende



Arpeggio aufwärts mit Pfeil am Ende




Arpeggio aufwärts mit Schnörkel am Ende

Art von Arpeggio-Zeichen ändern

Sie können die Art von Arpeggio-Zeichen nach der Eingabe ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Art Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

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**
 - **Arpeggio aufwärts (Kurve)**
-

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.


Darstellung der Enden von Arpeggio-Zeichen ändern

Arpeggio-abwärts-Zeichen 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.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Arpeggio-aufwärts- und Arpeggio-abwärts-Zeichen. Sie gelten nicht für gekrümmte oder für Nicht-Arpeggio-Zeichen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

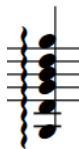
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen beliebiger Richtung aus, deren Enden Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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.

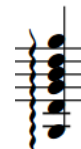
BEISPIEL



Arpeggio aufwärts ohne
Erweiterung am Ende



Arpeggio aufwärts mit Pfeil am
Ende



Arpeggio aufwärts mit Schnörkel
am Ende

Länge von Arpeggio-Zeichen

Die Länge von Arpeggio-Zeichen wird durch den Tonhöhenbereich der Noten in den Stimmen/Notenzeilen bestimmt, auf die sich das Arpeggio-Zeichen bezieht. Dorico Elements passt die Länge von Arpeggio-Zeichen automatisch an, wenn sich Tonhöhen ändern oder wenn Sie Noten zu Akkorden hinzufügen bzw. Noten aus ihnen löschen.

Im Notensatz-Modus hat jedes Arpeggio-Zeichen zwei quadratische Griffe, einen am oberen und einen am unteren Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position und Länge von Arpeggio-Zeichen anzupassen. Sie können z. B. ein Arpeggio-Zeichen an einem Akkord mit geringer Tonhöhenspanne verlängern, um es leichter erkennbar zu machen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

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.

Sie können Arpeggio-Zeichen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen

Sie können einzelne Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun. Standardmäßig werden Arpeggio-Zeichen direkt links von den Noten positioniert, auf die sie sich beziehen, und daher zwischen Vorschlägen und normalen Noten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, die Sie vor Vorschlägen anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit ändern

Sie können festlegen, ob einzelne Arpeggios vor oder nach ihrer notierten Position wiedergegeben werden sollen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

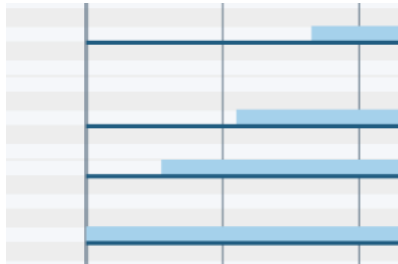
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Wiedergabe Sie relativ zur Zählzeit ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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**

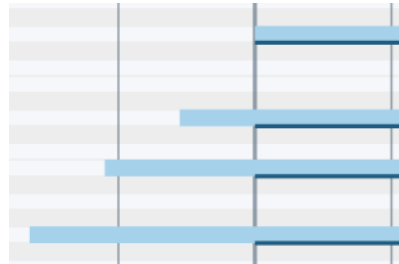
ERGEBNIS

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 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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

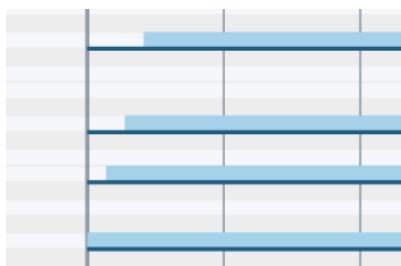
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Wiedergabedauer Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie die Option **Notenversatz** in der Gruppe **Wiedergabe Arpeggios** des Eigenschaften-Bereichs.
3. Ändern Sie die Wiedergabedauer des ausgewählten Arpeggio-Zeichens, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

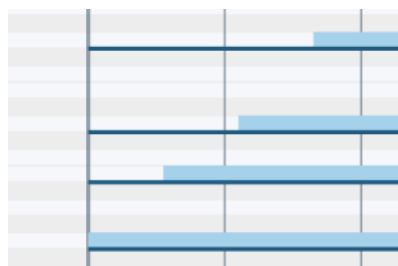
ERGEBNIS

Die Wiedergabedauer der ausgewählten Arpeggios wird geändert.

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.

Da Glissando-Linien zwischen Notenköpfen positioniert werden, entspricht ihr Steigungswinkel dem Intervall zwischen den Noten: je größer die Steigung, desto größer das Intervall.

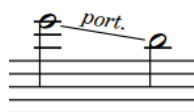
Es gibt unterschiedliche Konventionen in Bezug auf die Spielanweisungen für Glissando und Portamento. Manche interpretieren Glissando-Linien als Anweisung zum Spielen einer chromatischen Skala zwischen zwei Noten als steigende oder fallende Folge von Halbtönen und Portamento-Linien als Anweisung zum 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 einfach ändern.

Glissando-Linien folgen in Dorico Elements automatisch den Noten an jedem Ende. Wenn Sie also die Tonhöhe einer der Noten ändern, werden die Endpositionen der Glissando-Linie entsprechend verschoben. Dorico Elements platziert Glissando-Linien automatisch so, dass sie nicht mit Vorzeichen kollidieren.



Ein Beispiel für eine Glissando-Linie mit angezeigtem Text und Wellenlinie



Ein Beispiel für eine Portamento-Linie mit angezeigtem Text und gerader Linie

Glissando-Linien können über System- und Seitenumbrüche hinausgehen. Wenn Text für Glissando-Linien angezeigt wird, die mehrere System- oder Seitenumbrüche umspannen, wird dieser Text auf jedem Segment der Glissando-Linie angezeigt. Standardmäßig entsprechen die Anfangs- und Endpositionen jedes Segments den ursprünglichen Anfangs- und Endpunkten der gesamten Glissando-Linie.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349

[Stil von Glissando-Linien ändern](#) auf Seite 1074

[Glissando-Linien im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1076

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1066

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1103

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

[Linien](#) auf Seite 1153

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

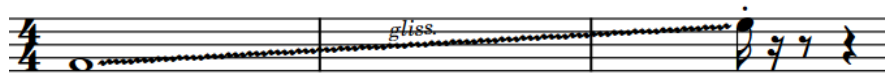
Glissando-Linien durch leere Takte

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

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 1235


[Pausen löschen](#) auf Seite 1233

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 1231



Stil von Glissando-Linien ändern

Glissando-Linien können als gerade oder gewellte Linien dargestellt werden. Sie können den Stil von einzelnen Glissando-Linien ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 349

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 443

Glissando-Linien-Text ändern

Sie können einzelne Glissando-Linien mit »gliss.«-Text, mit »port.«-Text oder ohne Text anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

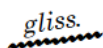
VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

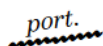
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Text Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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:

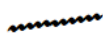
- **Gliss.**



- **Port.**



- **Kein Text**



ERGEBNIS

Der an den ausgewählten Glissando-Linien angezeigte Text wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663


[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349

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. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Einstellungen zur Anzeige von Text Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

TIPP

Sie können die Standardabstände zwischen Notenköpfen ändern, indem Sie den Standard-Notenabstand ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 623

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 624

Glissando-Linien im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jede Glissando-Linie zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position, die Länge und den Winkel von Glissando-Linien anzupassen.

Sie können auch ganze einzelne Glissando-Linien grafisch verschieben. Wenn Glissando-Linien über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Glissando-Liniensegmente auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.



Griffe an einer Glissando-Linie im Notensatz-Modus

HINWEIS

Sie können Glissando-Linien nicht rhythmisch verschieben. Wenn Sie die rhythmischen Positionen von Glissando-Linien verschieben möchten, müssen Sie sie an ihren ursprünglichen Positionen löschen und an den neuen Positionen neue Glissando-Linien eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Glissando-Linien bei der Wiedergabe

Glissando-Linien werden bei der Wiedergabe durch eine Abfolge von Noten zwischen den Anfangs- und Endnoten des Glissandos ausgedrückt, die alle ein kleines Intervall voneinander entfernt sind.

Glissandi für Harfe berücksichtigen bei der Bestimmung der Tonhöhen für die Wiedergabe die aktuelle Harfen-Pedaleinstellung. Glissandi für alle anderen Instrumente nutzen unabhängig vom aktuellen tonalen System die chromatische 12-EDO-Skala.

Wenn Glissando-Linien auf Haltebogenketten beginnen oder enden, beginnt ihre Wiedergabe mit der letzten Note in Haltebogenketten bzw. endet auf der ersten Note in Haltebogenketten.

Standardmäßig klingen Glissandi bei der Wiedergabe über ihre gesamte Dauer, aber Sie können den Einsatz einzelner Glissandi bei der Wiedergabe verzögern.

HINWEIS

Die Wiedergabe von Glissando-Linien als nahtloser, fließender Übergang zwischen zwei Noten wird noch nicht unterstützt. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1111

Beginn von Glissandi bei der Wiedergabe verzögern

Sie können den Beginn von Glissandi bei der Wiedergabe verzögern, so dass sie erst an einer bestimmten Stelle ihrer notierten Dauer einsetzen. Standardmäßig klingen Glissandi bei der Wiedergabe über ihre gesamte Dauer.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Wiedergabebeginn Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Verzögerter Start** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
 3. Optional: Wenn Sie genau angeben möchten, an welcher Stelle im Verlauf der Glissando-Linien die Wiedergabe beginnen soll, aktivieren Sie **Verzögerung** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.
Der Wert steht für Bruchteile einer Viertelnote. Die Eingabe **1/2** verzögert den Beginn von Glissandi zum Beispiel um eine Achtelnote.
-

ERGEBNIS

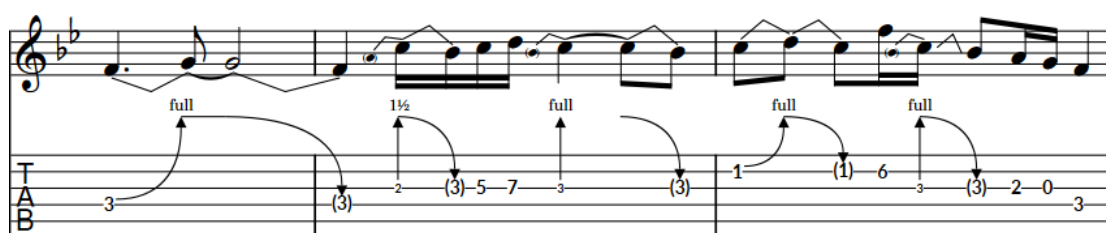
Wenn Sie nur **Verzögerter Start** aktiviert haben, beginnt die Wiedergabe der ausgewählten Glissando-Linien erst bei der Hälfte der Glissando-Dauer.

Wenn Sie außerdem **Verzögerung** aktiviert haben, folgt die Wiedergabe der ausgewählten Glissando-Linien dem von Ihnen eingestellten Wert.

Gitarren-Bendings

Gitarren-Bending ist eine Technik, die häufig auf elektrischen Gitarren genutzt wird und bei der Instrumentalisten gegriffene Saiten nach dem Anschlag nach unten oder oben verschieben und dadurch ihre Spannung erhöhen. Durch diese Straffung entsteht die charakteristische Tonhöhenverschiebung.

Außerdem wird bei Gitarren-Bendings häufig die verschobene Saite eine Weile in ihrer gestrafften Position belassen, bevor sie wieder in ihre natürliche Position (und auf ihre natürliche Tonhöhe) zurück versetzt wird. In Dorico Elements bezeichnet man diese Aktionen als »Halten« und »Loslassen« von Gitarren-Bendings.



The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The staff contains a sequence of notes with various bends indicated by curved lines. Below the staff is a guitar tablature with six lines labeled T, A, B from top to bottom. The tablature shows fret numbers: 3, (3), 2, (3), 5, 7, 3, (3), 1, (1), 6, 3, (3), 2, 0, 3. Arrows labeled 'full' point to specific bends in the staff. A '1½' is written above the second measure of the tablature.

Eine Phrase mit Gitarren-Bendings, einem gehaltenen Bending, Pre-Bends und losgelassenem Bending, die sowohl in einer Notenzeile als auch als Tabulatur dargestellt wird

Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen werden für Intervalle bis zu einem Ganztonschritt bei der Wiedergabe berücksichtigt.

Gitarren-Bendings

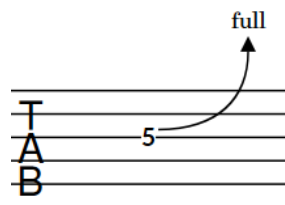
Gitarren-Bendings zeigen an, dass der Instrumentalist die Saite nach Anschlagen einer Note verschieben soll, so dass die Tonhöhe steigt, während die Note klingt. In Dorico Elements verbindet jedes Gitarren-Bending zwei Noten: die anfängliche Tonhöhe und die Tonhöhe an der äußersten Position des Bendings.

In Notenzeilen werden Gitarren-Bendings mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt. In Tabulatur werden Gitarren-Bendings mit Hilfe einer nach oben weisenden gekrümmten Linie mit einem Pfeil am oberen Ende und einem Bending-Intervall über dem Pfeil notiert. Die Bundnummer der Endnote wird automatisch ausgeblendet.



A musical staff showing a single note with a bend. The note is a quarter note in a treble clef with a key signature of one flat. A curved line starts from the note and goes up and then down, indicating a bend. The word 'full' is written above the curve.

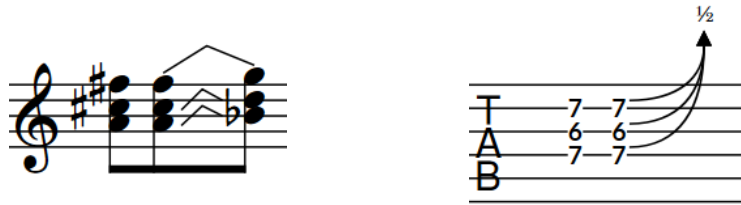
Gitarren-Bending in einer Notenzeile



A guitar tablature showing a bend on the fifth fret. The fifth line is labeled '5'. A curved arrow points from the fifth line up to the sixth line, with the word 'full' written above the arrow.

Gitarren-Bending in Tabulatur-Notation

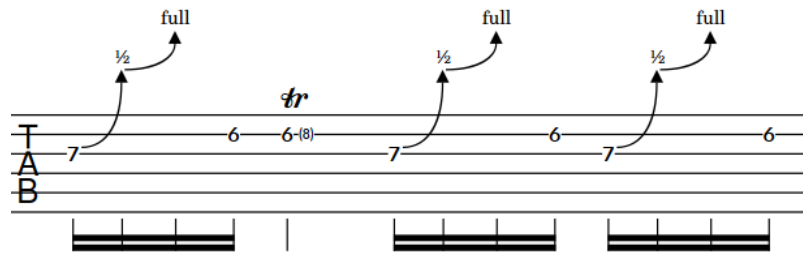
Wenn Sie Gitarren-Bendings für mehrere Noten in Akkorden eingeben, werden ihre Pfeile in Tabulatur-Notation automatisch ausgerichtet.



Gitarren-Bendings an einem Akkord in einer Notenzeile

Gitarren-Bendings an einem Akkord in Tabulatur-Notation

Ununterbrochene Abfolgen von Gitarren-Bendings werden als Gitarren-Bending-Läufe in der Tabulatur notiert. Im Notensatz-Modus werden Gitarren-Bending-Läufe als Gruppe behandelt.

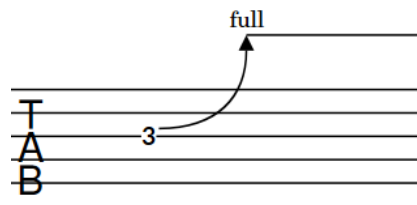


Gitarren-Bending-Läufe in Tabulatur-Notation

Halten von Gitarren-Bendings

Halteanweisungen für Gitarren-Bendings geben an, dass der Instrumentalist die Tonhöhe an der äußersten Position des Bendings halten soll. Sie werden normalerweise an gehaltenen Noten angezeigt.

In Tabaturen wird das Halten von Gitarren-Bendings mit Hilfe einer horizontalen Linie angezeigt. In Notenzeilen werden keine Anweisungen zum Halten angezeigt.



Anweisung zum Halten eines Gitarren-Bendings in Tabulatur-Notation

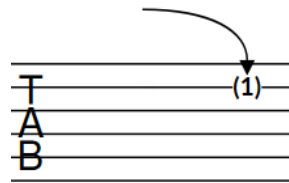
Loslassen

Anweisungen zum Loslassen geben an, dass der Instrumentalist das Bending beenden und die gestraffte Saite wieder in ihre natürliche Position versetzen soll, wodurch die Tonhöhe sinkt. In Dorico Elements verbindet jede Anweisung zum Loslassen zwei Noten: die Tonhöhe an der äußersten Position des Bendings und die End-Tonhöhe.

In Notenzeilen werden Anweisungen zum Loslassen mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt. In Tabaturen werden Anweisungen zum Loslassen mit Hilfe einer nach unten weisenden gekrümmten Linie mit einem Pfeil am unteren Ende angezeigt, wobei Bundnummern in Klammern unter dem Pfeil die End-Tonhöhen angeben. Die Bundnummer der Anfangsnote wird automatisch ausgeblendet.



Anweisung zum Loslassen eines Gitarren-Bendings in einer Notenzeile

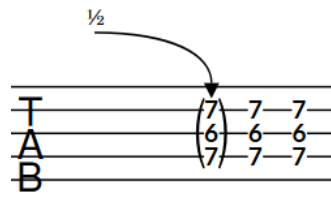


Anweisung zum Loslassen eines Gitarren-Bendings in Tabulatur-Notation

Wenn Sie Anweisungen zum Loslassen an mehreren Noten in Akkorden eingeben, werden sie in Tabulatur mit einer einzelnen, nach unten weisenden gekrümmten Linie dargestellt. Wenn die Bending-Intervalle für alle Noten identisch sind, werden die End-Tonhöhen gemeinsam verklammert.



Anweisungen zum Loslassen an einem Akkord in einer Notenzeile



Anweisungen zum Loslassen an einem Akkord in Tabulatur-Notation

HINWEIS

- Neben Gitarren-Bendings unterstützt Dorico Elements auch Pre-Bends/Pre-Dives, Post-Bends, Vibratohebel-Dive-and>Returns sowie andere Gitarrentechniken.
- Da Sie Anweisungen zum Loslassen auf dieselbe Weise eingeben wie Gitarren-Bendings, wird der Begriff »Gitarren-Bendings« in dieser Dokumentation sowohl für Gitarren-Bendings als auch für Anweisungen zum Loslassen verwendet.
- Notenhäse, Notenhals-Fähnchen und Balken werden in der Tabulaturdarstellung bei einstimmigen Kontexten immer in Hals-aufwärts-Richtung angezeigt, wodurch sie mit Gitarren-Bendings kollidieren können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 1085

[Gitarren-Bendings im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1089

[Gitarrentechniken](#) auf Seite 1095

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 362

[Tabulatur](#) auf Seite 1290

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1291

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1023

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 958

[Linien](#) auf Seite 1153

Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives

Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives sind Techniken, die hauptsächlich auf elektrischen Gitarren ausgeführt werden und bei denen Spieler die ursprüngliche klingende Tonhöhe von Saiten durch eine Änderung der Saitenspannung verändern, bevor sie Noten spielen. Dies erfolgt entweder durch das Verschieben von Saiten nach oben bzw. unten oder durch Drücken des Vibratohebels.

Eine Phrase mit einem Gitarren-Pre-Bend mit Anweisung zum Loslassen und mehreren Gitarren-Pre-Dives mit Anweisung von Loslassen

In Dorico Elements sind Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives Eigenschaften von Noten, die zu Bundinstrumenten gehören. Daher gelten sie nur für einzelne Noten.

Gitarren-Pre-Bends

Gitarren-Pre-Bends geben an, dass der Instrumentalist die Saite dehnen soll, bevor er die Note anschlägt, um die Tonhöhe anzuheben. Dies ist zum Beispiel nützlich, um eine Note am Ende eines vorherigen Gitarren-Bendings zu wiederholen. Nach dem Anschlag kann die Tonhöhe dann wieder erniedrigt werden.

In Notenzeilen werden Pre-Bends mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt. Im Gegensatz zu Gitarren-Bendings wird am Anfang von Pre-Bends automatisch ein Hilfs-Notenkopf in Klammern angezeigt. In Tabaturen werden Gitarren-Pre-Bends mit Hilfe einer durchgezogenen vertikalen Linie mit einem Pfeil am oberen Ende, einem Bending-Intervall über dem Pfeil und einer kleinen Bundnummer unter der Linie zur Anzeige der anfänglichen Tonhöhe angegeben.

Gitarren-Pre-Bend in einer Notenzeile

Gitarren-Pre-Bend in Tabulatur-Notation

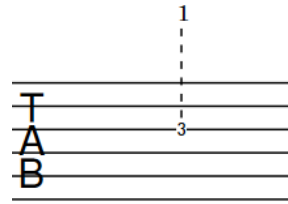
Gitarren-Pre-Dives

Gitarren-Pre-Dives geben an, dass Spieler vor Anschlagen der Note den Vibratohebel verwenden sollen, um die Tonhöhe zu erniedrigen. Nach dem Anschlagen kann die Tonhöhe dann wieder angehoben werden.

In Notenzeilen werden Gitarren-Pre-Dives genauso dargestellt wie Gitarren-Pre-Bends. In Tabaturen werden Gitarren-Pre-Dives mit Hilfe einer gestrichelten vertikalen Linie mit einem Pfeil am oberen Ende, einem Intervall über dem Pfeil und einer kleinen Bundnummer unter der Linie zur Anzeige der anfänglichen Tonhöhe angegeben.



Gitarren-Pre-Dive in einer Notenzeile



Gitarren-Pre-Dive in Tabulatur-Notation

HINWEIS

Notenhäse, Notenhals-Fähnchen und Balken werden in der Tabulaturdarstellung bei einstimmigen Kontexten immer in Hals-aufwärts-Richtung angezeigt, wodurch sie mit Gitarren-Bendings kollidieren können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1091

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 365

[Tabulatur](#) auf Seite 1290

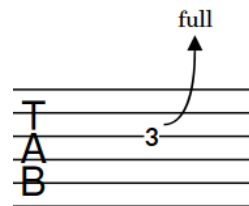
Gitarren-Post-Bends

Das Post-Bend ist eine Technik, die häufig auf elektrischen Gitarren genutzt wird und bei welcher der Instrumentalist gegriffene Saiten nach dem Anschlag nach unten oder oben verschiebt und dadurch ihre Spannung erhöht. Durch diese Straffung entsteht die charakteristische Tonhöhenverschiebung. Mikrotonale Post-Bends werden vor allem in der Bluesmusik eingesetzt.

In Dorico Elements sind Gitarren-Post-Bends Eigenschaften von Noten, die zu Bundinstrumenten gehören. Daher gelten sie nur für einzelne Noten. Sie werden sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur mit Hilfe einer nach oben weisenden gekrümmten Linie mit einem Pfeil am oberen Ende und einem Bending-Intervall über dem Pfeil notiert.



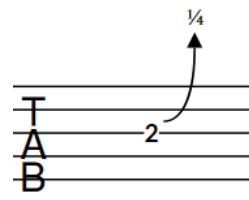
Gitarren-Post-Bend in einer Notenzeile



Gitarren-Post-Bend in Tabulatur-Notation



Mikrotonales Post-Bend in einer Notenzeile

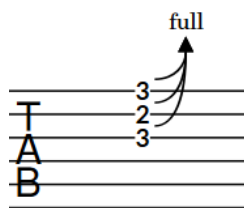


Mikrotonales Post-Bend in Tabulatur-Notation

Wenn Sie Post-Bends für mehrere Noten in Akkorden eingeben, werden ihre Pfeile automatisch ausgerichtet. In Notenzeilen wird je nach den Notenzeilenpositionen der Noten in Akkorden die entsprechende Anzahl von gekrümmten Linien angezeigt.



Gitarren-Post-Bends an einem Akkord in einer Notenzeile



Gitarren-Post-Bends an einem Akkord in Tabulatur-Notation

HINWEIS

Gitarren-Post-Bends wirken sich momentan nicht auf die Wiedergabe aus. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Post-Bends im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1092

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 365

Vibratohebel-Dive-and>Returns

Ein Vibratohebel-Dive-and-Return ist eine Technik, die auf elektrischen Gitarren mit Vibratohebel ausgeführt wird. Dabei nutzen Spieler den Vibratohebel, um nach dem Anschlagen die Spannung der Saiten zu lockern und wieder anzuziehen. Dies erzeugt die charakteristische wellenförmige Tonhöhenchwankung.

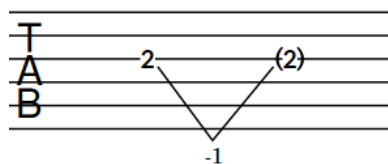
In Dorico Elements besteht jeder Vibratohebel-Dive-and-Return aus zwei Vibratohebel-Bendings, wobei das erste auf derselben Note endet, auf der das zweite beginnt. Alle Vibratohebel-Bendings verbinden zwei Noten miteinander.

Vibratohebel-Dive-and>Returns werden für Intervalle bis zu einem Ganztonschritt bei der Wiedergabe berücksichtigt.

In Notenzeilen werden Vibratohebel-Dive-and>Returns mit Hilfe einer angewinkelten Linie zwischen den Notenköpfen zu Beginn und am Ende des Bendings angezeigt, also genauso wie Gitarren-Bendings. In Tabulatur werden Vibratohebel-Dive-and>Returns mit zwei geraden Linien notiert, die ein V bilden, an dessen Spitze ein Bending-Intervall angezeigt wird. Die Bundnummer der mittleren Note wird ausgeblendet und die Bundnummer an der Endnote wird automatisch in Klammern gesetzt.



Vibratohebel-Dive-and-Return in einer Notenzeile

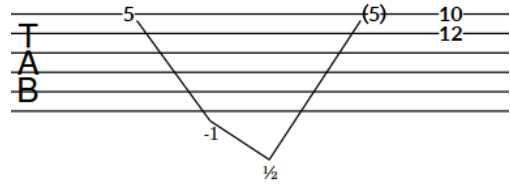


Vibratohebel-Dive-and-Return in Tabulatur-Notation

Abfolgen von Vibratohebel-Bendings mit derselben Tonhöhenrichtung an mehreren aufeinanderfolgenden Noten, zum Beispiel E-D-C, werden in Tabulatur-Notation mit einer zusätzlichen angewinkelten Linie, die über die Tabulaturzeile hinausragt, und einem Bending-Intervall für jede Vibratohebel-Bewegung notiert.



Aufeinanderfolgende Vibratohebel-Bendings in einer
Notenzeile

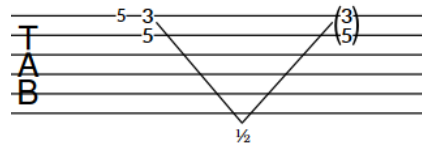


Aufeinanderfolgende Vibratohebel-Bendings in
Tabulatur-Notation

Wenn Sie Vibratohebel-Dive-and>Returns an mehreren Noten in Akkorden eingeben, wird in
Tabulatur ein einzelnes V angezeigt, sofern die Bending-Intervalle für alle Noten identisch sind.



Vibratohebel-Dive-and-Return an Akkorden in einer
Notenzeile



Vibratohebel-Dive-and-Return an Akkorden in
Tabulatur-Notation

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 367

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 368

[Vibratohebel-Dive-and>Returns im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1093

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1023

[Tabulatur](#) auf Seite 1290

Bending-Intervalle

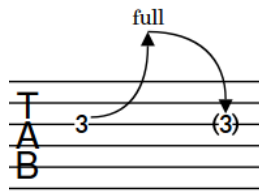
Bending-Intervalle geben an, in welchem Maße Gitarren-Bendings, Pre-Bends, Pre-Dives, Post-Dives sowie Dive-and>Returns die Tonhöhe verändern. Sie werden in Form von Text oder Zahlen/Brüchen als Vielfaches bzw. Bruchteil eines Ganztons angegeben. Für die meisten Arten von Bendings werden Bending-Intervalle nur in Tabulatur-Notation angezeigt, mit Ausnahme von Post-Bends, deren Bending-Intervalle auch in Notenzeilen dargestellt werden.

Zum Beispiel gibt **full** ein Gitarren-Bending, Pre-Bend oder Post-Bend um einen Ganzton an, während **1/2** für einen Halbton und **1 1/2** für eine kleine Terz steht.

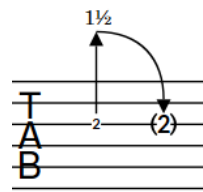
Bending-Intervalle für Pre-Dives und Dive-and>Returns mit Vibratohebel werden immer als Zahlen/Brüche angezeigt; **1** steht zum Beispiel für ein Dive-and-Return um einen Ganzton.

Mikrotonale Bending-Intervalle werden gemäß dem verwendeten tonalen System als Brüche dargestellt, zum Beispiel **3/4**. Bending-Intervalle für mikrotonale Post-Bends werden als **1/4** dargestellt.

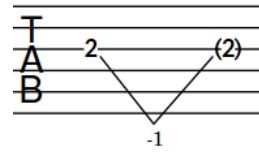
BEISPIEL



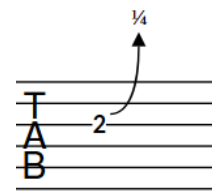
Gitarren-Bending mit Ganzton-Intervall, angezeigt als **full**



Pre-Bend mit einem Intervall von einer kleinen Terz, angezeigt als **1 1/2**



Vibratohebel-Dive-and-Return mit Ganzton-Intervall, angezeigt als **-1**



Post-Bend mit mikrotonalem Intervall, angezeigt als **1/4**

Bending-Intervalle für Gitarren-Bendings, Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Dives werden über dem Pfeil/der Linie für das entsprechende Notationselement angezeigt. Bei Dive-and>Returns werden Bending-Intervalle an der Spitze des Vs angezeigt, je nach Tonhöhenrichtung der Noten im Dive-and-Return entweder über oder unter der Notenzeile.

Bending-Intervalle werden für Gitarren-Bendings, Pre-Bends, Pre-Dives und Dive-and>Returns nur in Tabulatur-Notation angezeigt. Für Gitarren-Post-Bends werden sie sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tabulatur](#) auf Seite 1290

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1100

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 362


Haltelinien für Gitarren-Bendings ausblenden/anzeigen

Haltelinien für Gitarren-Bendings zeigen an, dass das Bending über die Dauer der (für gewöhnlich gehaltenen) Note aufrechterhalten werden soll. Sie können solche Haltelinien für Gitarren-Bendings in Tabulatur-Notation ausblenden/anzeigen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Gitarren-Bendings. Sie können keine Haltelinien an Pre-Bends oder Anweisungen zum Loslassen anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

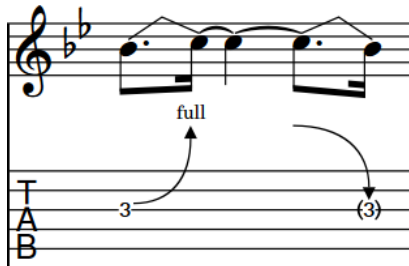
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gitarren-Bendings aus, an denen Sie Haltelinien ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus in Notenzeilen und Tabulaturen tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Haltelinie anzeigen** in der Gruppe **Gitarren-Bendings**.

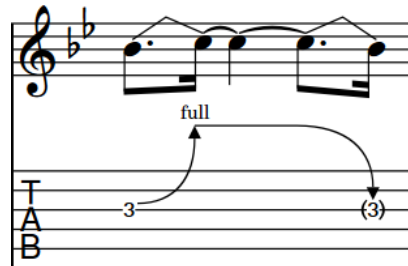
ERGEBNIS

An den ausgewählten Bendings werden bei Tabulatur-Darstellung Haltelinien angezeigt, wenn **Haltelinie anzeigen** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

BEISPIEL



Haltelinie ausgeblendet




Haltelinie angezeigt

Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern

Sie können die Richtung von einzelnen Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Standardmäßig werden Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives in einstimmigen Kontexten auf der Notenkopf-Seite von Noten positioniert. In mehrstimmigen Kontexten werden sie auf der Notenhals-Seite von Noten positioniert.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives aus, deren Richtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pre-Bend-Richtung** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**
-

ERGEBNIS

Die Richtung der ausgewählten Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können die Richtung von Gitarren-Bendings in Notenzeilen ändern, indem Sie sie auswählen und **F** drücken. Für Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives können Sie diesen Tastaturbefehl jedoch nicht verwenden.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445
- [Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 1100
- [Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1101
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Vorzeichen an Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ausblenden/ anzeigen

Sie können Vorzeichen an einzelnen Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ausblenden/anzeigen, um zum Beispiel horizontalen Platz in einem Layout zu sparen, in dem das Intervall in der Tabulatur-Darstellung bereits klar erkennbar ist. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pre-Bend-Vorzeichen** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Ausblenden**
 - **Anzeigen**

ERGEBNIS

An den ausgewählten Gitarren-Pre-Bends werden Vorzeichen ausgeblendet, wenn Sie **Ausblenden** wählen, und angezeigt, wenn Sie **Anzeigen** wählen. Dies hat keine Auswirkungen auf das Intervall, das für die ausgewählten Gitarren-Pre-Bends in der Tabulatur-Darstellung angezeigt wird. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends löschen

Sie können Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends jedoch in Dorico Elements Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Objekte, müssen Sie sie auf andere Weise auswählen und löschen als andere Objekte.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, von denen Sie Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und/oder Post-Bends entfernen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:

- Um Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives zu entfernen, deaktivieren Sie **Pre-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends** des Eigenschaften-Bereichs.
 - Um Gitarren-Post-Bends zu entfernen, deaktivieren Sie **Post-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarren-Post-Bends** des Eigenschaften-Bereichs.
-

ERGEBNIS

Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und/oder Post-Bends werden von den ausgewählten Noten entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 365

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 365

Gitarren-Bendings im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jedes Gitarren-Bending sowie jede Anweisung zum Halten und Loslassen von Bendings mehrere Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können, um ihre grafische Position und ihre Form sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation anzupassen.

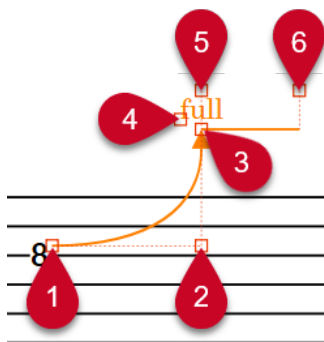
In Notenzeilen haben Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen drei quadratische Griffe. Wenn Sie entweder den Anfangs- oder den Endgriff verschieben, wird auch der mittlere Griff verschoben, so dass seine Position relativ zu den Anfangs-/Endgriffen erhalten bleibt.



Gitarren-Bending-Griffe in der Notenzeile im Notensatz-Modus

Gitarren-Bendings und Haltelinien

In Tabulaturen haben Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Halten die folgenden Griffe:

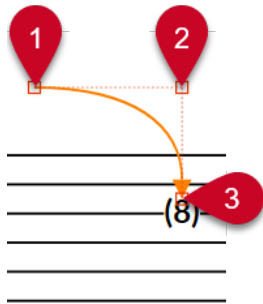


- 1 Anfangsgriff bei Gitarren-Bendings
- 2 Mittlerer Griff bei Gitarren-Bendings
- 3 Endgriff bei Gitarren-Bendings
- 4 Bending-Intervall-Griff
- 5 Anfangsgriff bei Anweisungen zum Halten

6 Endgriff bei Anweisungen zum Halten

Anweisungen zum Loslassen

In Tabulaturen haben Anweisungen zum Loslassen die folgenden Griffe:



- 1 Anfangsgriff bei Anweisungen zum Halten
- 2 Mittlerer Griff bei Anweisungen zum Halten
- 3 Endgriff bei Anweisungen zum Halten

Sie können diese Griffe verschieben, um die Form von Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen sowie die grafische Länge und den Winkel von Anweisungen zum Halten von Gitarren-Bendings zu ändern und Bending-Intervalle zu verschieben. Wenn Sie die Endgriffe von Gitarren-Bendings verschieben, wird auch das Bending-Intervall verschoben, damit seine Position relativ zum Endgriff erhalten bleibt.

Wenn Gitarren-Bendings über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Abschnitte der Bendings auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.

HINWEIS

- Angrenzende Gitarren-Bendings, etwa Bending-Läufe oder ein Bending, das auf derselben Note endet, auf der ein Return anfängt, werden als Gruppe behandelt. Wenn Sie mit der Maus arbeiten und ein Gitarren-Bending in der Gruppe nach oben/unten verschieben, werden auch alle anderen verschoben. Wenn Sie einzelne Griffe innerhalb der Gruppe mit der Maus verschieben, werden angrenzende Gitarren-Bendings automatisch entsprechend angepasst.

Wenn Sie einzelne Gitarren-Bendings in einer Gruppe oder einzelne Griffe mit der Tastatur verschieben, hat dies keine Auswirkung auf angrenzende Gitarren-Bendings.
- Sie können keine ganzen Halteanweisungen verschieben, nur ihre Griffe.
- Die folgenden Eigenschaften in der **Gitarren-Bendings**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den entsprechenden Gitarren-Bending-Griff verschieben:
 - **Anfangsversatz** verschiebt die Anfangsgriffe von Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Mittensversatz** verschiebt die mittleren Griffe von Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Endversatz** verschiebt die Endgriffe von Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Intervallversatz** verschiebt die Griffe für die Intervalle von Gitarren-Bendings. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

- **Halteanweisung-Anfangsversatz** verschiebt die Anfangsgriffe von Anweisungen zum Halten von Gitarren-Bendings. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Halteanweisung-Endversatz** verschiebt die Endgriffe von Anweisungen zum Halten von Gitarren-Bendings. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 1085

[Systemumbrüche](#) auf Seite 630

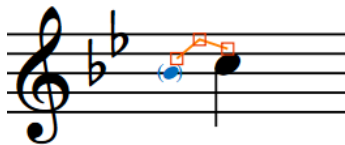
[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 362

Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives im Notensatz-Modus

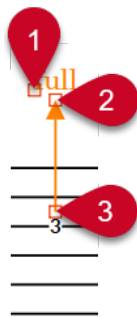
Im Notensatz-Modus hat jedes Gitarren-Pre-Bend/Pre-Dive mehrere Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können, um ihre grafische Position und ihre Form sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation anzupassen.

In Notenzeilen haben Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives drei quadratische Griffe. Wenn Sie entweder den Anfangs- oder den Endgriff verschieben, wird auch der mittlere Griff verschoben, so dass seine Position relativ zu den Anfangs-/Endgriffen erhalten bleibt.

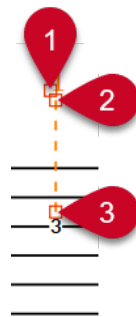


Griffe an Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives in der Notenzeile im Notensatz-Modus

In Tabulaturen haben Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives die folgenden Griffe:



Griffe an Gitarren-Pre-Bends



Griffe an Gitarren-Pre-Dives

- 1 Bending-Intervall-Griff
- 2 Endgriff bei Gitarren-Pre-Bend/Pre-Dive
- 3 Anfangsgriff bei Gitarren-Pre-Bend/Pre-Dive

Sie können diese Griffe verschieben, um die Form von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives in Notenzeilen sowie die grafische Länge und den Winkel von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives zu ändern und Bending-Intervalle zu verschieben. Wenn Sie die Endgriffe von Gitarren-Pre-Bends/

Pre-Dives verschieben, wird auch das Bending-Intervall verschoben, damit seine Position relativ zum Endgriff erhalten bleibt.

HINWEIS

- Sie können keine ganzen Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives verschieben, nur ihre Griffe.
- Die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Gitarren-Pre-Bends** des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den entsprechenden Gitarren-Pre-Bend-/Pre-Dive-Griff verschieben:
 - **Anfangsversatz** verschiebt Anfangsgriffe von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Mittensversatz** verschiebt mittlere Griffe von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Endversatz** verschiebt Endgriffe von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Intervallversatz** verschiebt die Griffe an Intervallen von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 365

Gitarren-Post-Bends im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jedes Gitarren-Post-Bend mehrere Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können, um ihre grafische Position und ihre Form sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation anzupassen.

Gitarren-Post-Bends haben sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulatur die folgenden Griffe:



- 1 Anfangsgriff bei Gitarren-Post-Bends
- 2 Mittlerer Griff bei Gitarren-Post-Bends
- 3 Endgriff bei Gitarren-Post-Bends
- 4 Bending-Intervall-Griff

Sie können diese Griffe verschieben, um die Form von Gitarren-Post-Bends zu ändern und Bending-Intervalle zu verschieben. Wenn Sie die Endgriffe von Gitarren-Post-Bends verschieben, wird auch das Bending-Intervall verschoben, damit seine Position relativ zum Endgriff erhalten bleibt.

HINWEIS

Die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Gitarren-Post-Bends** des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den entsprechenden Gitarren-Post-Bend-Griff verschieben:

- **Anfangsversatz** verschiebt Anfangsgriffe von Gitarren-Post-Bends. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Mittensversatz** verschiebt mittlere Griffe von Gitarren-Post-Bends. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Endversatz** verschiebt Endgriffe von Gitarren-Post-Bends. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Intervallversatz** verschiebt Griffe an Intervallen von Gitarren-Post-Bends. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

WEITERFÜHRENDE LINKS

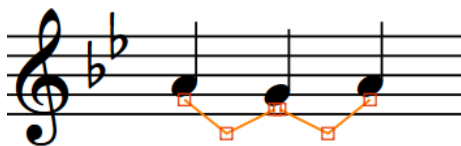
[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 365

Vibratohebel-Dive-and>Returns im Notensatz-Modus

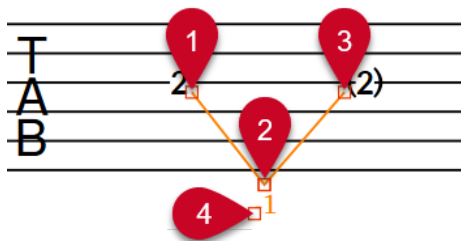
Im Notensatz-Modus hat jedes Vibratohebel-Dive-and-Return mehrere Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können, um ihre grafische Position und ihre Form anzupassen.

In Notenzeilen hat jedes Vibratohebel-Dive und jedes Vibratohebel-Return drei quadratische Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können. Wenn Sie entweder den Anfangs- oder den Endgriff verschieben, wird auch der mittlere Griff verschoben, so dass seine Position relativ zu den Anfangs-/Endgriffen erhalten bleibt.



Vibratohebel-Dive-and-Return-Griffe in einer Notenzeile im Notensatz-Modus

In Tabulatur-Notation haben Vibratohebel-Dives-and>Returns die folgenden Griffe:



- 1 Anfangsgriff für Vibratohebel-Dive
- 2 Endgriff für Vibratohebel-Dive/Anfangsgriff für Vibratohebel-Return
- 3 Endgriff für Vibratohebel-Return
- 4 Bending-Intervall-Griff

Sie können diese Griffe verschieben, um die Form oder den Winkel von Vibratohebel-Dive-and>Returns zu ändern und Bending-Intervalle zu verschieben. Wenn Sie den Endgriff für

ein Vibratohebel-Dive/Anfangsgriff für ein Vibratohebel-Return mit der Maus verschieben, bewegen sich beide Griffe gemeinsam. Wenn Sie den Griff mit der Tastatur verschieben, wird standardmäßig nur der Endgriff für Vibratohebel-Dives verschoben. Dasselbe gilt für aufeinanderfolgende Vibratohebel-Bendings mit derselben Tonhöhenrichtung.

Wenn Sie den Endgriff von Vibratohebel-Dives verschieben, wird auch das Bending-Intervall verschoben, damit seine Position relativ zum Endgriff erhalten bleibt.

Wenn Vibratohebel-Dive-and>Returns über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie ihre Abschnitte auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.

HINWEIS

Die folgenden Eigenschaften in der **Gitarren-Bendings**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den entsprechenden Vibratohebel-Dive/-Return-Griff verschieben:

- **Anfangsversatz** verschiebt Anfangsgriffe von Vibratohebel-Dive-and>Returns. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Mittensversatz** verschiebt mittlere Griffe von Vibratohebel-Dive-and>Returns. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Endversatz** verschiebt Endgriffe von Vibratohebel-Dive-and>Returns. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Intervallversatz** verschiebt Intervallgriffe von Vibratohebel-Dive-and>Returns. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 362

[Systemumbrüche](#) auf Seite 630

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633

Gitarrentechniken

Der Begriff »Gitarrentechniken« deckt eine Reihe von Techniken ab, die typischerweise mit Gitarrenmusik in Verbindung gebracht werden, zum Beispiel Hammer-Ons, Pull-Offs und Tonhöhenänderungen, bei denen der Vibratohebel an elektrischen Gitarren eingesetzt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 362

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1079

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1081

[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 1083

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1084

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 1085

Vibratohebel-Techniken

Mit dem Vibratohebel an elektrischen Bundinstrumenten (normalerweise an Gitarren) lassen sich unterschiedliche Techniken durchführen. In Dorico Elements sind die verfügbaren Vibratohebel-Techniken verschiedenen Kategorien zugeordnet.

Vibratohebel-Dives

Vibratohebel-Dives geben an, dass Spieler nach Anschlagen der Note den Vibratohebel verwenden sollen, um die Tonhöhe zu erniedrigen, während der Ton klingt.

In Dorico Elements können Sie Vibratohebel-Dives mit Hilfe von Jazz-Artikulationen notieren, um rechts neben Notenköpfen abfallende Linien in Verbindung mit einer Vibratohebel-Anweisung anzuzeigen.



Vibratohebel-Scoops

Vibratohebel-Scoops geben an, dass Spieler den Vibratohebel kurz vor Anschlagen der Note drücken und direkt nach Anschlagen wieder loslassen sollen, so dass die Tonhöhe ansteigt.

In Dorico Elements sind Vibratohebel-Scoops Eigenschaften von Noten, was bedeutet, dass sie nur für einzelne Noten gelten. Standardmäßig werden Vibratohebel-Scoops nur in Notenzeilen angezeigt und dort links von Notenköpfen platziert.



Vibratohebel-Dips

Vibratohebel-Dips geben an, dass Spieler den Vibratohebel verwenden sollen, um die Tonhöhe nach Anschlagen der Note um das angegebene Intervall zu erniedrigen und dann wieder zu erhöhen.

In Dorico Elements werden Vibratohebel-Dips als Ornamente betrachtet. Sie können sie unabhängig von den Noten, auf die sie sich beziehen, auswählen und löschen. Vibratohebel-Dips werden sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt und über der Notenzeile positioniert. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Vibratohebel-Dips ändern.



Vibratohebel-Anweisungen/-Linien

Vibratohebel-Anweisungen sind Textangaben, die Spieler zur Verwendung des Vibratohebels auffordern. Wenn sie sich auf eine Reihe von Noten beziehen, werden sie normalerweise mit gestrichelten Linien angezeigt.

In Dorico Elements werden Vibratohebel-Anweisungen/-Linien als Spielanweisungen betrachtet. Wenn sie eine Dauer haben, werden sie zusammen mit Dauerlinien angezeigt. Sie können sie unabhängig von den Noten, auf die sie sich beziehen, auswählen und löschen. Außerdem können Sie den Dauerlinienstil von Vibratohebel-Linien auf dieselbe Weise ändern wie bei Fortsetzungslinien für Spielanweisungen.



HINWEIS

Vibratohebel-Techniken wirken sich momentan nicht auf die Wiedergabe aus. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 362

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 365

[Gitarren-Pre-Bends und -Pre-Dives](#) auf Seite 1081

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 1084

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1103

[Ornamente](#) auf Seite 1048

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1138

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1145

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Stil von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern](#) auf Seite 1148

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

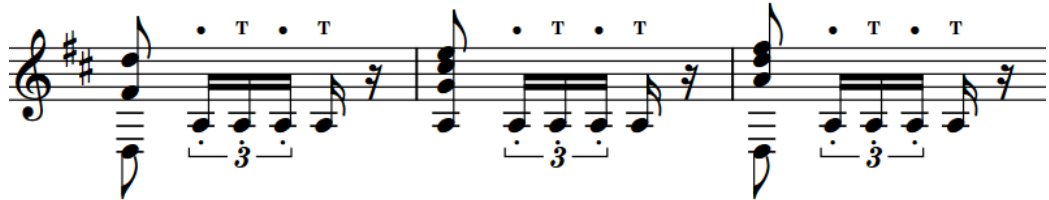
[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1101

Tapping

Beim Tapping tippen Spieler fest genug auf die Saiten von Bordinstrumenten, dass die jeweilige Tonhöhe klingt, ohne dass die Saite zusätzlich angeschlagen wird. Tapping-Anweisungen können angeben, ob Spieler ihre rechte oder linke Hand für einzelne Noten verwenden sollen. Für

Tapping-Anweisungen wird normalerweise der Buchstabe T, ein Pluszeichen oder ein Punkt verwendet.

Gemäß Konvention werden Tapping-Anweisungen für dieselbe Hand und für aufeinanderfolgende Noten auf derselben Saite mit unterschiedlichen Tonhöhen zusammen mit Bindebögen über der gesamten getappten Phrase notiert. Insofern ähneln sie Hammer-Ons und Pull-Offs; allerdings werden Tapping-Anweisungen an jeder Note angezeigt, während Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen normalerweise auf Bindebögen zentriert angezeigt werden.



Eine Phrase mit Tappings für die rechte und die linke Hand

Standardmäßig werden Tapping-Anweisungen nur in herkömmlichen Notenzeilen angezeigt und über der Notenzeile positioniert. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Tapping-Anweisungen ändern.

In Dorico Elements werden Tapping-Anweisungen als Eigenschaften von Noten betrachtet. Es gibt die folgenden Arten von Tapping-Anweisungen:

Tapping (rechte Hand)

Tapping-Anweisungen für die rechte Hand geben an, dass Spieler an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer rechten Hand auf die Saite tippen sollen. In Dorico Elements wird für Tapping-Anweisungen für die rechte Hand der Buchstabe T verwendet.



Tapping (rechte Hand) in einer Notenzeile

Tapping (linke Hand)

Tapping-Anweisungen für die linke Hand geben an, dass Spieler an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer linken Hand auf die Saite tippen sollen. In Dorico Elements werden Tapping-Anweisungen für die linke Hand als Punkt angezeigt.



Tapping (linke Hand) in einer Notenzeile

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tapping eingeben](#) auf Seite 376

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1101

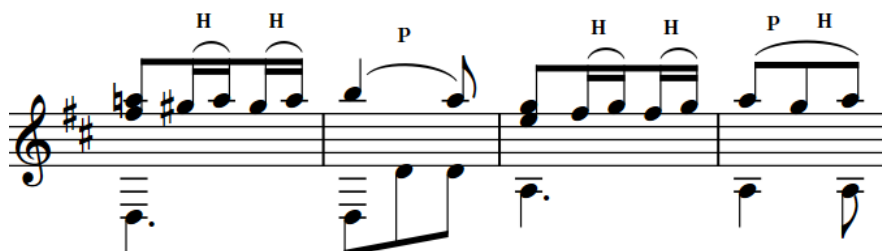
[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 946

Hammer-Ons und Pull-Offs

Bei Hammer-Ons und Pull-Offs versetzen Spieler die Saiten von Bordinstrumenten durch Tippen oder Zupfen mit der linken Hand stark genug in Schwingung, dass die jeweilige Tonhöhe ohne zusätzliches Anschlagen klingt. Dadurch wird ein Legato-Effekt erzielt. Ligadi sind eine Kombination aus mindestens einem Hammer-On und einem Pull-Off innerhalb einer einzelnen Phrase.

Hammer-Ons und Pull-Offs werden mit den Buchstaben H und P in Verbindung mit einem Bindebogen über den jeweiligen Noten notiert. Dorico Elements zentriert Hammer-On-/Pull-Off-Anweisungen automatisch auf Bindebögen. Bei Ligadi wird jede Hammer-On-/Pull-Off-Anweisung über der Reihe von Noten in der entsprechenden Richtung zentriert.



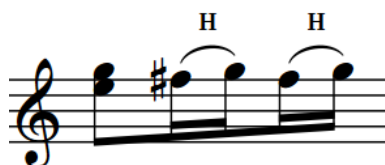
Eine Phrase mit Hammer-Ons, einem Pull-Off und einem Ligado

Standardmäßig werden Hammer-Ons/Pull-Offs sowohl in herkömmlichen Notenzeilen als auch in Tabulatur-Notation angezeigt und über der Notenzeile positioniert. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Hammer-On-/Pull-Off-Anweisungen ändern.

In Dorico Elements werden Hammer-On-/Pull-Off-Anzeigen als Eigenschaften von Noten betrachtet.

Hammer-Ons

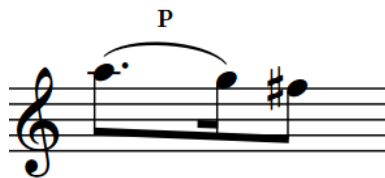
Hammer-Ons geben an, dass Spieler an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer linken Hand auf die Saite tippen sollen, ohne sie mit der rechten Hand erneut anzuschlagen. Hammer-Ons erfordern mindestens zwei Noten in aufsteigender Tonhöhenrichtung, die auf derselben Saite ausgeführt werden können, zum Beispiel C-D. In Dorico Elements werden Hammer-Ons durch den Buchstaben H angezeigt.



Hammer-Ons in einer Notenzeile

Pull-Offs

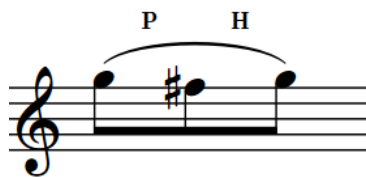
Pull-Offs geben an, dass Spieler die Saite an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer linken Hand zupfen sollen, ohne sie mit der rechten Hand erneut anzuschlagen. Pull-Offs erfordern mindestens zwei Noten in absteigender Tonhöhenrichtung, die auf derselben Saite ausgeführt werden können, zum Beispiel D-C. In Dorico Elements werden Pull-Offs durch den Buchstaben P angezeigt.



Pull-Off in einer Notenzeile

Ligadi

Ligadi geben an, dass Spieler innerhalb einer einzelnen Phrase sowohl ein Hammer-On als auch ein Pull-Off ausführen sollen. Ligadi erfordern mindestens drei Noten in wechselnder Tonhöhenrichtung, die auf derselben Saite ausgeführt werden können, zum Beispiel C-D-C. In Dorico Elements bestehen Ligadi aus mindestens einem Hammer-On und einem Pull-Off.



Ligado in einer Notenzeile

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben](#) auf Seite 374

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 1101


[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 946

Noten als Ghost-Notes anzeigen

Sie können einzelne Noten, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören, als Ghost-Notes anzeigen. Ghost-Notes werden in Notenzeilen mit Kreuz-Notenköpfen und in Tabulaturen mit einem X notiert.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten für Instrumente mit Bündlen aus, die Sie als Ghost-Notes anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ghost-Note** in der Gruppe **Noten und Pausen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden als Ghost-Notes angezeigt.

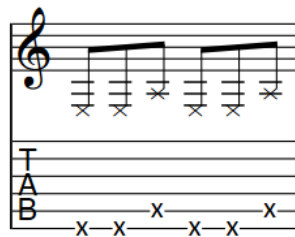
HINWEIS

Momentan wirkt sich dies nicht auf ihre Wiedergabe aus; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

BEISPIEL



Normale Noten



Ghost-Notes

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 249


[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1023

[Tabulatur](#) auf Seite 1290

Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern

Sie können die Intervalle für einzelne Vibratohebel-Dips ändern. Standardmäßig haben Vibratohebel-Dips Halbtonschritt-Intervalle.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vibratohebel-Dips aus, deren Intervall Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Intervall oberhalb** in der **Ornamente**-Gruppe.
Geben Sie zum Beispiel **1** für einen Halbtonschritt, **2** für einen Ganztonschritt oder **3** für eine kleine Terz ein.
-

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Vibratohebel-Dips wird geändert.

BEISPIEL



Vibratohebel-Dip mit Halbtonschritt-Intervall



Vibratohebel-Dip mit Ganztonschritt-Intervall



Vibratohebel-Dip mit einem Intervall von einer kleinen Terz

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vibratohebel-Dips mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 371

[Vibratohebel-Dips mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 372


[Ornamentintervalle ändern](#) auf Seite 1048

[Trillerintervalle](#) auf Seite 1055

Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern

Sie können einzelne Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, für die Sie die notenzeilenabhängige Positionierung von Gitarrentechniken ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Platzierung Spielanweisung** in der Gruppe **Gitarrentechniken**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**

ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung von Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen wird für die ausgewählten Noten geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von Vibratohebel-Dips und -Linien ändern, indem Sie sie auswählen und **F** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern](#) auf Seite 1087

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Gitarrentechniken löschen

Sie können Anweisungen für Vibratohebel-Scoops, Tapping, Hammer-Ons und Pull-Offs nach deren Eingabe von Noten entfernen. Da solche Gitarrentechniken jedoch in Dorico Elements Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Objekte, müssen Sie sie auf andere Weise auswählen und löschen als andere Objekte.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, von denen Gitarrentechniken gelöscht werden sollen.
 2. Entfernen Sie Gitarrentechniken auf eine der folgenden Arten:
 - Um Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen zu entfernen, deaktivieren Sie **Spielanweisung** in der **Gitarrentechniken**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.
 - Um Vibratohebel-Scoops zu entfernen, deaktivieren Sie **Vibratohebel-Scoop** in der **Gitarrentechniken**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.
-

ERGEBNIS

Tapping-, Hammer-On- und Pull-Off-Anweisungen und/oder Vibratohebel-Scoops werden von den ausgewählten Noten entfernt.

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.

Wenn Ihre Sound-Bibliothek Samples für Jazz-Artikulationen umfasst, lädt Dorico Elements die erforderlichen Samples mit Hilfe von Wiedergabe-Anweisungen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764

[Glissando-Linien](#) auf Seite 1073

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1066

[Linien](#) auf Seite 1153

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 Objekte 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 momentan nicht auf die Wiedergabe aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente](#) auf Seite 1048

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349

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.

Im Notensatz-Modus hat jede Smooth-Jazz-Artikulation zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position, die Länge und den Winkel von Jazz-Artikulationen anzupassen. Sie können auch ganze einzelne Jazz-Artikulationen grafisch verschieben.



Griffe auf einem Doit (smooth) im Notensatz-Modus

HINWEIS

- Man kann Jazz-Artikulationen nicht rhythmisch verschieben. Wenn Sie die Noten ändern möchten, auf die sich Jazz-Artikulationen beziehen, müssen Sie die Artikulationen von ihren ursprünglichen Noten löschen und an den neuen Noten neue Jazz-Artikulationen eingeben.
 - Die folgenden Eigenschaften in der **Jazz-Artikulationen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechenden Jazz-Artikulationsgriffe (smooth) verschieben:
 - **Innen weiter Versatz** verschiebt den Startgriff von Jazz-Artikulationen, die vor Noten angezeigt werden, d. h. den Griff, der weiter von der Note entfernt ist. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Innen Versatz** verschiebt den Endgriff von Jazz-Artikulationen, die vor Noten angezeigt werden, d. h. den Griff, der sich näher an der Note befindet. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Außen Versatz** verschiebt den Startgriff von Jazz-Artikulationen, die nach Noten angezeigt werden, d. h. den Griff, der sich näher an der Note befindet. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
 - **Außen weiter Versatz** verschiebt den Endgriff von Jazz-Artikulationen, die nach Noten angezeigt werden, d. h. den Griff, der weiter von der Note entfernt ist. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 349

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Jazz-Artikulationen löschen](#) auf Seite 1107

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 Ornamente-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 an den ausgewählten Noten angezeigte Jazz-Artikulation wird geändert.

TIPP

Sie können die Art/Dauer von Jazz-Artikulationen auch über die Eigenschaften **Innen** und **Außen** in der Gruppe **Jazz-Artikulationen** des Eigenschaften-Bereichs ändern.

BEISPIEL



Short Bend Doit



Medium Bend Doit




Long Bend Doit

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) aus, deren Linienstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

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 Liniestile 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

Jazz-Artikulationen löschen

Sie können Jazz-Artikulationen von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Jazz-Artikulationen jedoch in Dorico Elements Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Objekte, müssen Sie sie auf andere Weise auswählen und löschen als andere Objekte.

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.

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 ändern. Zum Beispiel können Sie die Seitenzahlen in der Partitur ändern, aber in den Einzelstimmen die Standard-Seitenzahlen anzeigen.

Seitenzahlen in Dorico Elements nutzen ein 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.

Standard-Seitenvorlagen enthalten Textrahmen mit Seitenzahl-Token. Sie können die Position von Seitenzahl-Textrahmen im Seitenvorlagen-Editor ändern, wodurch die Position von Seitenzahlen auf allen Seiten geändert wird, die diese Seitenvorlage 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

[Seitenvorlagen](#) auf Seite 644

[Arten von Seitenvorlagen](#) auf Seite 646

[Token](#) auf Seite 652

Ziffernstil für Seitenzahlen ändern

Seitenzahlen können als arabische oder römische Ziffern angezeigt werden. Sie können den Ziffernstil für Seitenzahlen in jedem einzelnen 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
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 geändert.

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 **Erste**-Seitenvorlagen in den Standard-Seitenvorlagen-Sets enthalten keine Textrahmen mit Seitenzahl-Token. Daher müssen Sie solche Textrahmen hinzufügen, wenn Sie Seitenzahlen auf Seiten anzeigen möchten, die diese Seitenvorlagen nutzen.

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.
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

[Token](#) auf Seite 652

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 648

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 610

Harfen-Pedalangaben

Harfen-Pedalangaben sind ein weit gefasster Begriff, der die besonderen Anforderungen für die Harfen-Notation beschreibt. Er bezieht sich vor allem auf Harfenpedal-Schaubilder, die häufig aufgrund der Änderung der Stimmung bei modernen Konzertharfen benötigt werden.



Eine Passage mit einem vollständigen Harfenpedal-Schaubild am Anfang und zwei darauffolgenden teilweisen Pedaländerungen

Harfen haben sieben Saiten pro Oktave, jeweils eine für jedes diatonische Intervall von C bis H; Klaviere hingegen haben zwölf Tasten pro Oktave, jeweils eine für jeden Halbtonschritt zwischen C und H. Daher haben Harfen eine mechanische Vorrichtung zum Ändern der Stimmung, die aus sieben Pedalen besteht, von denen jedes die Tonhöhe der entsprechenden Note in allen Oktaven steuert. Diese Pedale sind in zwei Gruppen unterteilt, eine für jeden Fuß: drei Pedale für den linken Fuß und vier Pedale für den rechten Fuß.

Jedes Harfenpedal hat drei mögliche Positionen:

1. Erniedrigter Ton oder höchste Position: Erniedrigt die Tonhöhe der entsprechenden Note um einen Halbtonschritt
2. Normaler Ton oder mittlere Position
3. Erhöhter Ton oder niedrigste Position: Erhöht die Tonhöhe der entsprechenden Note um einen Halbtonschritt

HINWEIS

Die C- und D-Pedalpositionen haben keine Auswirkung auf die beiden tiefsten Harfensaiten, C und D.

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die erforderlichen Pedaleinstellungen für ein Musikstück oder eine Passage innerhalb eines Stücks zu notieren. In Dorico Elements können Sie Harfen-Pedalangaben auf die folgenden Arten anzeigen:

Schaubild

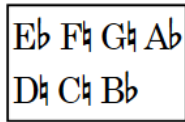


Zeigt die physischen Positionen der sieben Pedale an. Die vertikale Linie trennt die Pedale für den linken Fuß von denen für den rechten Fuß, während die horizontale Linie für die Normalposition steht.

- Pedale unterhalb der horizontalen Linie zeigen erhöhte Noten an.

- Pedale oberhalb der horizontalen Linie zeigen erniedrigte Noten an.

Notennamen



Zeigt die erforderlichen Vorzeichen für die sieben diatonischen Tonhöhen in zwei Zeilen an. Pedale für den rechten Fuß werden in der oberen, Pedale für den linken Fuß in der unteren Zeile angezeigt.

Wenn Sie Tonhöhen eingeben, die im Rahmen des aktuellen Harfenpedal-Schaubilds nicht spielbar sind, werden diese rot dargestellt, sofern Farben für Noten angezeigt werden, die sich außerhalb des spielbaren Bereichs befinden. Wenn Sie keine Harfen-Pedalangaben machen, nimmt Dorico Elements an, dass sich alle Harfenpedale in Ausgangsposition (C-Dur) befinden.

In Dorico Elements können Sie Harfenpedal-Schaubilder mit Hilfe des Spielanweisungen-Einblendfelds eingeben, und Sie können auf Basis der gesamten Partie oder einer bestimmten Musikpassage automatisch die richtigen Harfenpedal-Schaubilder erzeugen. Sie können Harfenpedal-Schaubilder jedoch nur in Notenzeilen eingeben und anzeigen, die zu Harfen-Instrumenten gehören; wenn Sie Notenmaterial aus Harfen-Notenzeilen in andere Instrumente kopieren, werden Harfen-Pedalangaben automatisch entfernt.

Standardmäßig werden Harfen-Pedalangaben in Gesamtpartitur-Layouts/benutzerdefinierten Partitur-Layouts ausgeblendet und in Einzelstimmen-Layouts angezeigt. In Layouts, in denen Harfen-Pedalangaben ausgeblendet sind, werden Harfenpedal-Schaubilder durch Hinweise angezeigt. Sie können Harfen-Pedalangaben in jedem Layout unabhängig ausblenden/anzeigen und einzelne Harfenpedal-Schaubilder in Layouts ausblenden, in denen Harfen-Pedalangaben standardmäßig angezeigt werden. Außerdem können Sie festlegen, wann teilweise Harfen-Pedalangaben angezeigt werden sollen, zum Beispiel wenn an einer bestimmten Stelle nur ein einziges Pedal geändert werden muss.

Harfenpedal-Schaubilder in Dorico Elements wirken sich auf die im Rahmen von Glissando-Linien wiedergegebenen Tonhöhen aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Teilweise Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1117

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 388

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1113

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 389


[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1020

[Glissando-Linien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1077

Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern

Harfen-Pedalangaben können als Schaubild oder anhand von Notennamen angezeigt werden. Sie können die Darstellung von einzelnen Harfenpedal-Schaubildern ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Harfenpedal-Schaubilder aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Darstellung**-Option in der Gruppe **Harfenpedale**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Schaubild**
 - **Notennamen**

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder wird im aktuellen Layout geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

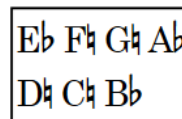
TIPP

Sie können die Standarddarstellung der Harfenpedale im Abschnitt **Harfen-Pedalangaben** der **Spieler**-Seite in den **Layout-Optionen** für jedes Layout einzeln ändern.

BEISPIEL



Harfen-Pedalangaben werden als Schaubild angezeigt



Harfen-Pedalangaben werden anhand von Notennamen angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Teilweise Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 1117

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 388

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen

Sie können Harfen-Pedalangaben in jedem Layout eingeben und berechnen, aber standardmäßig werden sie in Gesamtpartitur-Layouts nicht angezeigt, da sie normalerweise nur für den Spieler nützlich sind. Sie können Harfen-Pedalangaben für jedes einzelne Layout ausblenden/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 Harfen-Pedalangaben aus-/einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notensbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Abschnitt **Harfen-Pedalangaben** die Option **Harfen-Pedalangaben anzeigen**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Harfen-Pedalangaben werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

In Layouts, in denen Harfen-Pedalangaben ausgeblendet sind, werden Harfenpedal-Schaubilder durch Hinweise angezeigt.


HINWEIS

- Sie können einzelne Harfenpedal-Schaubilder in Layouts ausblenden, in denen Harfen-Pedalangaben standardmäßig angezeigt werden, aber Sie können keine einzelnen Harfenpedal-Schaubilder in Layouts anzeigen, in denen Harfen-Pedalangaben standardmäßig ausgeblendet sind.
- Sie können Hinweisschilder für Harfen-Pedalangaben ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Harfenpedale** wählen.

Einzelne Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen

Sie können einzelne Harfenpedal-Schaubilder in Layouts ausblenden/anzeigen, in denen Harfen-Pedalangaben angezeigt werden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notensbereich das Layout, in dem Sie einzelne Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie die Harfenpedal-Schaubilder aus, die Sie ausblenden möchten, oder die Hinweise der Harfenpedal-Schaubilder, die Sie anzeigen möchten.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Harfenpedale**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder werden ausgeblendet, wenn die **Ausblenden**-Option aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

An den Positionen von allen ausgeblendeten Harfenpedal-Schaubildern werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Anmerkungen](#) auf Seite 595


Rahmen um Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen

Sie können Rahmen um einzelne als Notennamen dargestellte Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen. In Systemen mit sehr engen vertikalen Abständen können Sie durch das Ausblenden von Rahmen zum Beispiel etwas zusätzlichen Raum schaffen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Harfenpedal-Schaubilder, die als Notennamen angezeigt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder aus, an denen Sie Rahmen ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Rahmen**-Option in der **Harfenpedale**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Rahmen werden um die ausgewählten, als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

BEISPIEL



Als Notennamen dargestelltes Harfenpedal-Schaubild mit ausgeblendetem Rahmen



Als Notennamen dargestelltes Harfenpedal-Schaubild mit sichtbarem Rahmen


Stärke der Rahmen von Harfenpedal-Schaubildern ändern

Sie können die Stärke der Rahmen um einzelne als Notennamen dargestellte Harfenpedal-Schaubilder ändern.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Harfenpedal-Schaubilder, die als Notennamen angezeigt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
 - Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder aus, deren Rahmenstärke Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Rahmenstärke**-Option in der **Harfenpedale**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-


ERGEBNIS

Die Stärke der Rahmen um die ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder wird geändert.

Abstand um Harfenpedal-Schaubilder ändern

Sie können einzelne Abstände um Harfenpedal-Schaubilder unabhängig für jeden Rand ändern. Dies wirkt sich auf den Abstand zwischen Harfenpedal-Schaubildern und gelöschten Hintergründen und Rahmen aus. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Harfenpedal-Schaubilder aus, deren Abstände Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Harfenpedale**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Abstand links**
 - **Abstand rechts**
 - **Abstand oben**
 - **Abstand unten**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Der Abstand um die ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder wird geändert. Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Positionen von Harfenpedal-Schaubildern

Standardmäßig werden Harfenpedal-Schaubilder vertikal zwischen den zwei Notenzeilen zentriert, die normalerweise für Harfen angezeigt werden.

Sie können Harfenpedal-Schaubilder im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können Harfenpedal-Schaubilder im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

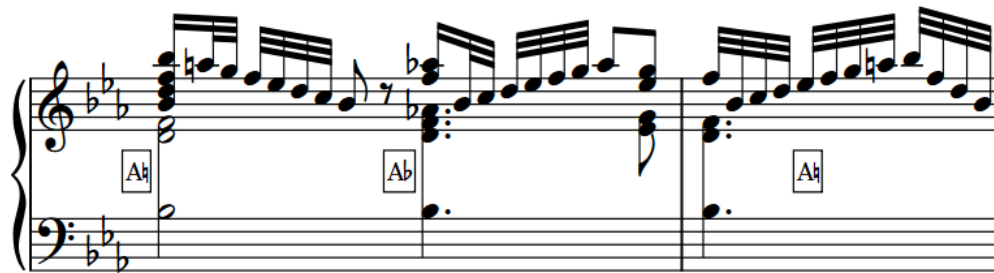
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Teilweise Harfen-Pedalangaben

Teilweise Harfenpedal-Schaubilder zeigen nur die Noten an, deren Pedalposition an der jeweiligen Stelle geändert werden muss, und nicht die erforderlichen Positionen für alle Pedale. Solche Angaben können für Spieler schneller ausführbar sein, da sie weniger Pedale lesen müssen.



Teil-Pedal-Schaubilder für eine Passage mit mehreren schnell aufeinander folgenden Pedaländerungen

Sie können teilweise Harfen-Pedalangaben für einzelne Harfenpedal-Schaubilder erlauben, und Sie können einen maximalen Schwellenwert für Pedaländerungen an einer bestimmten Position festlegen, über dem Harfenpedal-Schaubilder alle Pedale anzeigen müssen. Der Grund für diese Möglichkeit ist, dass Instrumentalisten an das Muster von Notennamen in vollständigen Harfenpedal-Schaubildern gewöhnt sind. Daher kann ein Teil-Harfenpedal-Schaubild, das viele Änderungen enthält, schwieriger lesbar sein als ein vollständiges.

Standardmäßig zeigt Dorico Elements Noten in Teil-Harfenpedal-Schaubildern in zwei Zeilen an, wobei die Pedale für den rechten Fuß in der oberen und die Pedale für den linken Fuß in der unteren Zeile dargestellt werden.

HINWEIS

Nur Harfenpedal-Schaubilder, die in Form von Notennamen dargestellt werden, können teilweise angezeigt werden.


Teilweise Harfen-Pedalangaben erlauben/nicht erlauben

Sie können teilweise Harfen-Pedalangaben für einzelne, als Notennamen dargestellte Harfenpedal-Schaubilder erlauben/nicht erlauben. Die Standardeinstellung in Dorico Elements erlaubt teilweise Harfen-Pedalangaben für bis zu drei Pedaländerungen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

- Diese Schritte gelten nur für Harfenpedal-Schaubilder, die als Notennamen angezeigt werden.
 - Harfenpedal-Schaubilder, die ganz am Anfang einer Partie positioniert sind, können nur als vollständige Harfenpedal-Schaubilder angezeigt werden.
-

VORAUSSETZUNGEN

- Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.
 - Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

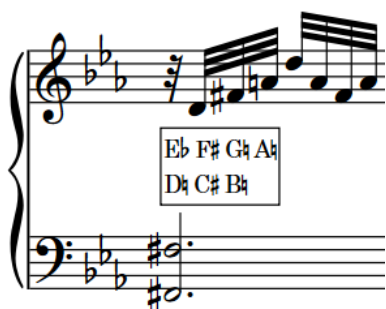
1. Wählen Sie die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder aus, für die Sie teilweise Harfen-Pedalangaben erlauben/nicht erlauben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Teil-Pedalangabe** in der **Harfenpedale**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Teilweise Harfen-Pedalangaben werden für die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder erlaubt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn es deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Harfenpedal-Schaubild, das alle Pedale zeigt



Teil-Harfenpedal-Schaubild

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1113

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 388

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

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.



The image shows a musical score for piano in 12/8 time with a key signature of one sharp (F#). The score consists of two staves. The first staff has a treble clef and the second a bass clef. The music features chords and melodic lines. Below the staves, there are three pedal markings: 'Ped. una corda' under the first measure, 'Ped. tre corde' under the second measure, and 'Sost.' under the third measure. The 'Sost.' marking is followed by a bracketed line indicating its duration.

Die meisten Klaviere haben entweder zwei oder drei Pedale. Diese Pedale sind:

Haltepedal

Das Haltepedal 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. Haltepedale befinden sich normalerweise auf der rechten Seite.



The image shows a musical score for piano in 4/4 time with a key signature of one sharp (F#). The score consists of two staves. The first staff has a treble clef and the second a bass clef. The music features chords and melodic lines. Below the staves, there are four pedal markings: 'Ped. * Ped. * Ped. * Ped. *'. Above the fourth measure, there is a marking '8va' with a dashed line indicating an octave shift.

Sostenuto-Pedal

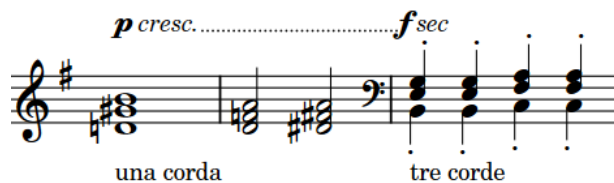
Das *Sostenuto*-Pedal lässt nur die Saiten für die aktuell gedrückten Noten resonieren. Man nennt es auch »mittleres Pedal«, da es sich normalerweise zwischen den anderen Pedalen befindet.



The image shows a musical score for piano in 4/4 time with a key signature of one sharp (F#). The score consists of two staves. The first staff has a treble clef and the second a bass clef. The music features chords and melodic lines. Below the staves, there are four pedal markings: 'Sost. Sost. Sost. Sost.'.

Una-Corda-Pedal

Das *Una-Corda*-Pedal verschiebt die Mechanik innerhalb des Klaviers zur Seite, so dass die Hämmer weniger Saiten treffen als normalerweise. 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 die Verschiebung die Lautstärke und Wucht des Klangs mindert, ist es auch als »Leisepedal« bekannt.



Dorico Elements bietet umfassende Unterstützung für die Notation und Wiedergabe von Klavier-Pedallinien. Sie können Pedalanweisungen für Halte-, *Sostenuto*- und *Una-Corda*-Pedale erzeugen. Auch moderne Haltepedal-Techniken werden unterstützt, etwa die Veränderung des Pedalniveaus im Laufe einzelner Pedalanweisungen.

Sie können die Darstellung von Pedallinien ändern, um unter anderem ihr Anfangszeichen und ihre Fortsetzungsart zu ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einige Pedallinien mit einer Fortsetzungslinie und andere nur mit einem Zeichen am Ende anzeigen möchten.

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, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1130

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1134

[Pedallinien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1137

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

[Linien](#) auf Seite 1153

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 91

Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals

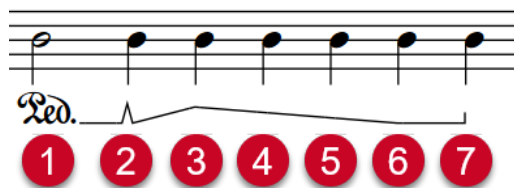
Anweisungen zum erneuten Betätigen zeigen an, wo ein Spieler das Haltepedal loslassen sollte, um die Klaviersaiten zu dämpfen und den Nachklang zu beenden, bevor das Pedal erneut betätigt wird. Anweisungen zum Ändern des Pedalniveaus zeigen an, wie weit das Pedal heruntergedrückt werden soll.

Dorico Elements bietet für Pedallinien mit der Linie-Fortsetzungsart 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 oder öffnen, in dem sie enthalten sind. 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

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1132

[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 1127

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 1126

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

Sustainpedallinien im Notensatz-Modus

Wenn Sie Sustainpedallinien im Notensatz-Modus auswählen, werden am Anfang/Ende jeder Pedallinie und an allen Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus auf der Linie Griffe angezeigt. Mit Hilfe dieser Griffe können Sie jeden Teil der Pedallinie unabhängig verschieben und das Pedalniveau am Anfang, Ende sowie bei jeder Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus ändern.



Ein Sustainpedal mit Anweisung zum erneuten Betätigen im Notensatz-Modus

Es gibt zwei Griffe für den Anfang der Pedallinie, drei für Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus und weitere drei für das Ende der Pedallinie.

HINWEIS

- Pedalniveaus können nicht kleiner als **0** oder höher als **1** sein, wie im Eigenschaften-Bereich in der **Pedallinien**-Gruppe oder der Gruppe **Unterbrechungen in Pedallinie** angezeigt.
 - **1** bedeutet vollständig betätigt.
 - **0** bedeutet nicht betätigt.
- *Sostenuto*- und *Una-Corda*-Pedallinien haben nur einen einzelnen Griff am Anfang/Ende, mit dem Sie ihre Anfangs-/Endpositionen grafisch verschieben können, jedoch nur horizontal.

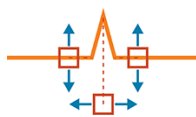
Anfang von Sustainpedallinien

Es gibt zwei Griffe am Anfang von Pedallinien.



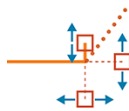
- Der linke Griff verschiebt den Anfangspunkt der Pedallinie. Sie können diesen Griff nach rechts oder links verschieben.
- Der rechte Griff ändert das Anfangs-Pedalniveau der Pedallinie. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben. Dadurch wird der Winkel der Pedal-Fortsetzungslinie im Verhältnis zur nächsten Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus oder zum Ende der Pedallinie geändert.

Pedal-Niveauänderungen und erneutes Betätigen



- Der linke Griff ändert das Pedalniveau vor dem erneuten Betätigen oder der Änderung des Pedalniveaus. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben.
- Der rechte Griff ändert das Pedalniveau nach dem erneuten Betätigen oder der Änderung des Pedalniveaus. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben.
- Der untere Griff entspricht der Position der Anweisung zum erneuten Betätigen bzw. zum Ändern des Pedalniveaus. Sie können diesen Griff nach rechts oder links verschieben.

Ende von Sustainpedallinien



- Der obere Griff ändert die Hakenlänge. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben.
- Der rechte Griff ändert das Pedalniveau am Ende der Pedallinie. Sie können diesen Griff nach oben oder unten verschieben.
- Der untere Griff verschiebt den Endpunkt der Pedallinie. Sie können diesen Griff nach rechts oder links verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1130


[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Art der Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals ändern

Sie können vorhandene Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals in Anweisungen zum Ändern des Pedalniveaus ändern und umgekehrt.

Wenn Sie z. B. nicht möchten, dass das Pedal zwischen dem alten und dem neuen Niveau vollständig losgelassen wird, ändern Sie den Typ auf **Höhe ändern** anstelle von **Erneut betätigen**.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals oder Ändern des Pedalniveaus aus, die Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option "**Erneut betätigen**"-Typ in der Gruppe **Unterbrechungen in Pedallinie**.
 3. Wählen Sie die gewünschte Art aus den folgenden Optionen:
 - **Erneut Betätigen**
 - **Höhe ändern**
-

ERGEBNIS

Die Art der Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals wird geändert.

HINWEIS


Die Darstellung der neuen Art von Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals hängt davon ab, ob die Pedalniveaus bereits auf jeder Seite festgelegt sind. Eine Kerbe zum erneuten Betätigen wird z. B. nur dann auf einer Seite der Anweisung angezeigt, wenn das Pedalniveau auf der anderen Seite auf **0** eingestellt ist.

Gesamtniveau für Pedallinien ändern

Sie können das Gesamtniveau für einzelne Haltepedal-Linien ändern und das Niveau als Präfix vor dem Anfangszeichen der Pedallinie anzeigen, zum Beispiel »1/2 Ped.«. So können Sie beispielsweise angeben, dass ein Pianist das Haltepedal ein ganzes Stück lang nur halb betätigen soll.

Standardmäßig ist das globale Niveau von Haltepedal-Linien vollständig betätigt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Pedallinien aus, deren Gesamtniveau Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Gesamtniveau** in der **Pedallinien**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **1/8**
 - **1/4**
 - **1/2**
 - **3/4**
-

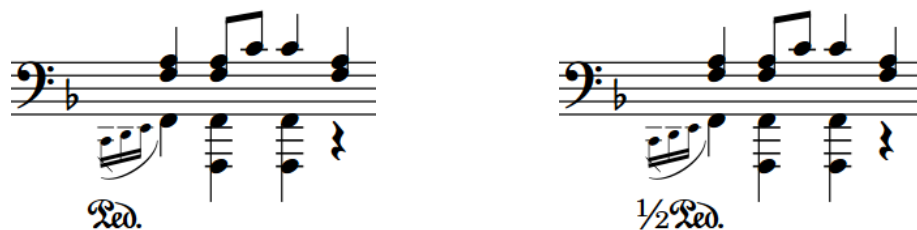
ERGEBNIS

Das Gesamtniveau wird für die ausgewählten Pedallinien geändert und das ausgewählte Niveau wird als Präfix vor ihren Anfangszeichen angezeigt.

HINWEIS

Niveau-Präfixe werden für Pedallinien mit Haken-Anfangszeichen nicht angezeigt.

BEISPIEL



Pedallinie mit standardmäßig vollständig betätigtem Pedalniveau Pedallinie mit halb betätigtem Pedalniveau

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1130

[Darstellung des Anfangszeichens von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1131

Pedallinien-Niveaus ändern

Sie können das Niveau am Anfang und am Ende einzelner Haltepedal-Linien sowie an jeder Anweisung zum erneuten Betätigen oder zum Ändern des Pedalniveaus ändern. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel angeben möchten, wie weit das Pedal an bestimmten rhythmischen Positionen betätigt werden soll.

HINWEIS

Sie können nur das Niveau von Pedallinien mit der Linie-Fortsetzungsart ändern.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Notensatz-Modus Griffe an jeder Pedallinie aus, deren Niveau Sie ändern möchten:
 - Um das Anfangs-Pedalniveau zu ändern, wählen Sie den rechten Griff an Anfangszeichen aus.
 - Um das Pedalniveau direkt vor Anweisungen zum erneuten Betätigen/Ändern des Niveaus zu ändern, wählen Sie den linken Griff von Anweisungen zum erneuten Betätigen/Ändern des Niveaus aus.
 - Um das Pedalniveau direkt nach Anweisungen zum erneuten Betätigen/Ändern des Niveaus zu ändern, wählen Sie den rechten Griff von Anweisungen zum erneuten Betätigen/Ändern des Niveaus aus.
 - Um das End-Pedalniveau zu ändern, wählen Sie den rechten Griff an Endhaken aus.
- Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um sie nach oben zu verschieben.

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um sie nach unten zu verschieben.
 - Um das Niveau auf 0 (nicht betätigt) zu ändern, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um das Niveau auf 1 (vollständig betätigt) zu ändern, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**.
 - Klicken Sie auf die Griffe und ziehen Sie sie nach oben/unten auf das gewünschte Niveau.
-

ERGEBNIS

Die Pedalniveaus an den ausgewählten Positionen werden an den entsprechenden Pedallinien geändert.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden aktiviert, wenn Sie das entsprechende Pedallinien-Niveau ändern:

- **Anfangsniveau**
- **Anfangsniveau bei erneutem Betätigen**
- **Endniveau bei erneutem Betätigen**
- **Endniveau**

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um das Pedallinien-Niveau an den entsprechenden Positionen durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern. **1** steht z. B. für vollständig betätigt, **0** für nicht betätigt.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die ausgewählten Pedallinien auf ihre Standard-Pedallinien-Niveaus zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fortsetzungsart von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1132

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 Haltepedallinie zu löschen oder ihre rhythmische Position zu ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in jeder Notenzeile und an jeder rhythmischen Position aus, an der Sie Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus entfernen möchten.
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** > **Notationselemente** > **Pedallinien** > **»Erneut betätigen« entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus werden an jeder ausgewählten rhythmischen Position in jeder ausgewählten Notenzeile entfernt. Die entsprechenden Haltepedallinien werden auf ihre vorherigen Niveaus zurückgesetzt, welche entweder vom Start der Pedallinie oder den Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus festgelegt werden, die sich direkt vor denjenigen befinden, die Sie entfernt haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 377

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds hinzufügen](#) auf Seite 386

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs hinzufügen](#) auf Seite 388

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. Haltepedal: am nächsten zur Notenzeile
2. *Sostenuto*-Pedal: unter der Haltepedallinie
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.

Sie können Pedallinien im Notensatz-Modus grafisch verschieben. Ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert. Sie können mehrere Pedallinien gleichzeitig verschieben, aber nur nach oben/unten. Entsprechend können Sie auch Griffe an mehreren Pedallinien gleichzeitig verschieben, aber nur nach rechts/links.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1134

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1130

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1121

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469


[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

Position von Pedallinien relativ zu Vorschlägen ändern

Sie können die Anfangs-/Endpositionen einzelner Pedallinien relativ zu Vorschlägen ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren relative Position zu Vorschlägen Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

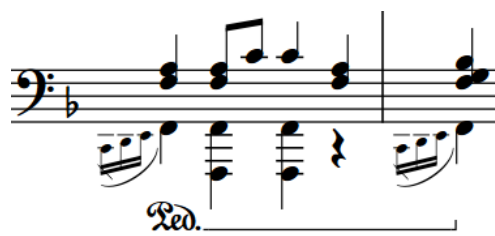
TIPP

Sie können die genaue Position von Pedallinien noch detaillierter im Notensatz-Modus anpassen.

BEISPIEL



Vor Vorschlägen beginnende/ende Pedallinie



Nach Vorschlägen beginnende/ende Pedallinie

Pedallinien teilen

Sie können Pedallinien an jeder rhythmischen Position, an der sich bereits ein Element befindet, in zwei separate Pedallinien auftrennen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Haltepedallinien.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie die Haltepedallinie auftrennen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie können nur eine Pedallinie auf einmal teilen.

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Pedallinien** > **Pedallinie teilen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die Pedallinie in der ausgewählten Notenzeile wird an der ausgewählten rhythmischen Position geteilt.

WEITERE SCHRITTE

Sie können beide Pedallinien unabhängig voneinander verschieben, verlängern/kürzen und bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Noten und Objekte einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 431

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 1130

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1134

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

Pedallinien zusammenführen

Sie können vorhandene Pedallinien zusammenführen, wenn Sie zum Beispiel eine Lücke zwischen zwei Haltepedallinien füllen möchten.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Haltepedallinien.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die zusammenzuführenden Haltepedallinien innerhalb derselben Notenzeile aus. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie können nur Pedallinien in einer Notenzeile auf einmal zusammenführen.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Pedallinien > Pedallinien zusammenführen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Pedallinien werden zu einer einzelnen Pedallinie verbunden. Falls es Abstände zwischen ihnen gab, wird automatisch eine Fortsetzungslinie angezeigt.

BEISPIEL



Zwei separate Pedallinien

Zwei Pedallinien, die zu einer verbunden wurden

WEITERE SCHRITTE

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen und Ändern des Pedalniveaus einfügen, wenn Sie zum Beispiel ein erneutes Betätigen an der Position anzeigen möchten, an der zuvor eine der Pedallinien begonnen hatte.

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 einzeln ändern, um zum Beispiel das Anfangszeichen einer einzelnen Pedallinie als Text anstatt als Glyphe darzustellen.

Sie können ganze Pedallinien im Schreiben-Modus auswählen und die meisten Aspekte ihrer Darstellung entsprechend dem Typ von Pedallinie ändern, z. B. ihre Fortsetzungslinie oder ihr Anfangszeichen.

Nur bei Haltepedalen können Sie außerdem im Notensatz-Modus jeden Abschnitt der Pedallinie einzeln auswählen und für alle Abschnitte unterschiedliche Eigenschaften festlegen. Haltepedallinien haben in jedem separaten System, in dem sie erscheinen, unabhängige Abschnitte.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Sustainpedallinien im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1122

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

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, in Form von anderen Symbolen oder als Text angezeigt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, an denen Sie die Darstellung des Anfangszeichens ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Die ausgewählten Pedallinien müssen von derselben Art sein, z. B. nur Haltepedallinien.

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 für die Anfangszeichen-Darstellung zurückgesetzt.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie eine Darstellung als Textzeichen ausgewählt haben, können Sie den angezeigten Text bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfänglichen Text für Pedallinien bearbeiten](#) auf Seite 1135


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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Hakentyp Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

Fortsetzungsart von Pedallinien ändern

Sie können die für einzelne Pedallinien verwendete Fortsetzungsart ändern. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel einige Pedallinien mit gestrichelter Linie und einem Zeichen am Ende, andere aber mit einer Linie und einem Abschlusshaken anzeigen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Fortsetzungsart Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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

Die Fortsetzungsart der ausgewählten Pedallinien wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 1121
[Pedallinien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 384


Abstände und Striche in Pedal-Fortsetzungslinien verlängern/kürzen

Sie können die Länge der Striche und der Abstände zwischen Strichen in einzelnen gestrichelten Pedal-Fortsetzungslinien ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Pedallinien mit gestrichelten Fortsetzungslinien.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Pedallinien aus, deren Striche Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Strichlänge**
 - **Abstand zwischen Strichen**
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert für die **Strichlänge** erhöhen, werden Striche in Pedal-Fortsetzungslinien länger, und kürzer, wenn Sie ihn verringern.

Wenn Sie den Wert für **Abstand zwischen Strichen** erhöhen, werden die Abstände zwischen Strichen in Pedal-Fortsetzungslinien länger, wenn Sie ihn verringern, werden sie kürzer.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Linienstärke von Pedallinien ändern

Sie können die Stärke einzelner Fortsetzungslinien ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Pedallinien aus, für die Sie die Stärke der Fortsetzungslinien ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Linienstärke** in der **Pedallinien**-Gruppe.

Wenn Sie die Eigenschaft zum ersten Mal aktivieren, wird der Wert automatisch auf **0** gesetzt.

3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS


Wenn Sie die **Linienstärke** erhöhen, werden Pedal-Fortsetzungslinien dicker; wenn Sie sie verringern, werden sie schmaler. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Fortsetzungszeichen für Pedallinien in Klammern setzen

Sie können einzelne Fortsetzungszeichen für Pedallinien mit/ohne Klammern anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

Fortsetzungszeichen für Pedallinien werden standardmäßig am Anfang von neuen Systemen angezeigt, wenn Pedallinien über System-/Rahmenumbrüche hinaus fortgesetzt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Darstellung des Fortsetzungszeichens Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Pedallinien-Zeichen in Textform

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 folgenden Systemen 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Darstellung des Anfangszeichens von Pedallinien ändern](#) auf Seite 1131

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

Anfänglichen Text für Pedallinien bearbeiten

Sie können den Text ändern, der am Anfang einzelner Pedallinien angezeigt wird, die Text als Anfangszeichen nutzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Anfangstext Sie bearbeiten möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 **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.


Fortsetzungstext für Pedallinien bearbeiten

Sie können den Text ändern, der am Anfang von Folgesystemen angezeigt wird, wenn Pedallinien über System-/Rahmenumbrüche fortgesetzt werden.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Pedallinien, die Text als Anfangszeichen nutzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Fortsetzungstext Sie bearbeiten möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der am Anfang von folgenden 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.


Wiederherstellungstext für Una-Corda-Pedallinien bearbeiten

Um das letzte Loslassen von *Una-Corda*-Pedallinien darzustellen, wird angezeigt, dass *tre corde* wiederhergestellt werden soll. Sie können den Text *tre corde*, der am Ende von *Una-Corda*-Pedallinien angezeigt wird, ändern.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für *Una-Corda*-Pedallinien, die Text als Anfangszeichen nutzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die *Una-Corda*-Pedallinien aus, deren Wiederherstellungstext Sie bearbeiten möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 **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.

Dorico Elements bietet die folgenden Arten von Spielanweisungen:

Glyphen-Spielanweisungen

Spielanweisungen, die mit Symbolen angezeigt werden, zum Beispiel mit Bogen-aufwärts-Markierungen \vee oder Bogen-abwärts-Markierungen ∇ .

Spielanweisungen in Textform

Spielanweisungen, die in Form von Text angezeigt werden, zum Beispiel *pizz.* oder *con sordino*.

Sie finden alle verfügbaren Spielanweisungen, nach Instrumentenfamilien geordnet, im Spielanweisungen-Bereich. 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.



Einige der in Dorico Elements verfügbaren Spielanweisungen

Spielanweisungen können verändern, wie Instrumente wiedergegeben werden. Wenn Sie zum Beispiel eine *pizz.*-Spielanweisung in einer Violinen-Notenzeile eingeben, wird ein Keyswitch aktiviert, der den vom VST-Instrument erzeugten Klang ändert. Dorico Elements nutzt Wiedergabe-Anweisungen, um die erforderlichen Klänge für die eingegebenen Spielanweisungen bei der Wiedergabe zu erzeugen, sofern Ihre Sound-Bibliothek die entsprechenden Samples enthält.

Viele Spielanweisungen sind nur einmal in den Noten aufgeführt, geben aber dennoch an, dass die Spielanweisung fortgesetzt wird. *Pizzicato* zum Beispiel ist üblicherweise nur einmal aufgeführt, gilt aber bis zur nächsten Spielanweisung, wie zum Beispiel *arco*. In Dorico Elements können Sie Fortsetzungslinien nach und zwischen Spielanweisungen anzeigen, um Instrumentalisten klar zu vermitteln, auf welche Noten sich die Spielanweisungen beziehen. Sie können mehrere Spielanweisungen gruppieren.

Spielanweisungen in Textform verwenden eine einfache Schrift, weder fett noch kursiv, damit sie nicht mit Ausdrucks- und Dynamikanweisungen in Textform verwechselt werden können.

HINWEIS

Pedallinien nutzen einen anderen Schriftstil als andere Spielanweisungen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 764

[Pedallinien](#) auf Seite 1120

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 958

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1149

[Positionen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1142

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 91


Text zu Spielanweisungen hinzufügen

Sie können Text zu Spielanweisungen hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden, um z. B. die Intention der Spielanweisung genauer zu erklären. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Pedallinien.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

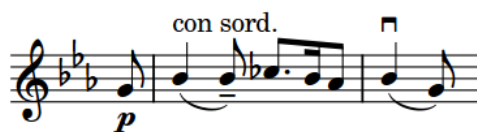
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spielanweisungen aus, zu denen Sie Text hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Suffix**-Option in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der eingegebene Text wird als Vortragsbezeichnung zu den ausgewählten Spielanweisungen hinzugefügt und nach ihnen angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Spielanweisungen ohne Suffixe



Zu Spielanweisungen hinzugefügte Suffixe

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1134

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663


[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

Hintergrund von Spielanweisungen in Textform löschen

Sie können den Hintergrund einzelner Spielanweisungen in Textform löschen, um zum Beispiel sicherzustellen, dass sie beim Überschreiten von Taktstrichen lesbar bleiben. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Spielanweisungen aus, deren Hintergründe Sie löschen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die Hintergründe der ausgewählten Spielanweisungen werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, bekommen die ausgewählten Spielanweisungen wieder ihren ursprünglichen, nicht-gelöschten Hintergrund.

BEISPIEL



Spielanweisung in Textform mit nicht-gelöshtem Hintergrund



Spielanweisung in Textform mit gelöschtem Hintergrund


WEITERE SCHRITTE

Sie können den Abstand zwischen Spielanweisungen und allen Rändern ihrer gelöschten Bereiche ändern.

Löschabstand von Spielanweisungen in Textform ändern

Sie können den Löschabstand einzelner Spielanweisungen ändern. Sie können auch den Abstand zwischen Spielanweisungen und ihren gelöschten Bereichen einzeln ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Spielanweisungen in Textform aus, deren Löschabstand Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschabstand**-Eigenschaften, einzeln oder zusammen, in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
 - **L** ändert den Abstand zwischen den Spielanweisungen und ihrem linken Rand.
 - **R** ändert den Abstand zwischen den Spielanweisungen und ihrem rechten Rand.
 - **T** ändert den Abstand zwischen den Spielanweisungen und ihrem oberen Rand.
 - **B** ändert den Abstand zwischen den Spielanweisungen und ihrem unteren Rand.
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS


Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

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. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spielanweisungen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Spielanweisungen aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

An der Position jeder ausgeblendeten Spielanweisung werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

- Sie können Hinweisschilder für Spielanweisungen ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Spielanweisungen** wählen.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps](#) auf Seite 737

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

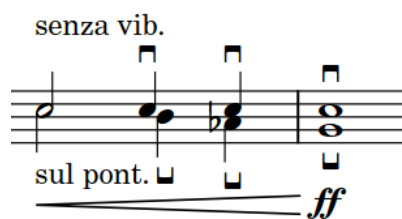
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

Positionen von Spielanweisungen

Spielanweisungen, sowohl in Text- als auch in Symbolform, werden standardmäßig 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 automatisch unter der Notenzeile platziert.

Glyphen-Spielanweisungen werden mittig auf Notenköpfen ausgerichtet. Spielanweisungen in Textform werden links auf Notenköpfen ausgerichtet.



Platzierung von Spielanweisungen bei zwei Stimmen in derselben Notenzeile

Sie können Spielanweisungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können Spielanweisungen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

Im Notensatz-Modus hat jede Fortsetzungslinie für Spielanweisungen zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position, die Länge und den Winkel von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen anzupassen.

Wenn Fortsetzungslinien für Spielanweisungen über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Liniensegmente auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.



Wenn Sie Spielanweisungen mit Fortsetzungslinien verschieben, werden beide zusammen verschoben, einschließlich aller angrenzenden Spielanweisungen und Fortsetzungslinien innerhalb derselben Gruppe. Wenn Sie Fortsetzungslinien oder Griffe von Fortsetzungslinien verschieben, werden die Fortsetzungslinien unabhängig von der Spielanweisung verschoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1138

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 1134

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

[Komponenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1146

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1149

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469


[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

Vertikale Reihenfolge von Spielanweisungen ändern

Sie können die vertikale Reihenfolge von Spielanweisungen ändern, wenn mehrere Spielanweisungen an derselben rhythmischen Position vorhanden sind. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Spielanweisungen in Form von Glyphen werden standardmäßig näher an der Notenzeile platziert als Spielanweisungen in Textform. Ebenso werden Spielanweisungen ohne Linien näher an der Notenzeile platziert als solche mit Linien.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Spielanweisungen aus, deren vertikale Reihenfolge Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Positionierungsreihenfolge**-Option in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Reihenfolge der ausgewählten Spielanweisungen wird relativ zu anderen Spielanweisungen geändert, die sich an derselben rhythmischen Position oder innerhalb ihrer Dauer befinden. Dies wirkt sich auch auf andere Spielanweisungen in denselben Gruppen aus. Spielanweisungen mit höheren **Positionierungsreihenfolge**-Werten werden weiter von der Notenzeile entfernt, Spielanweisungen mit niedrigeren Werten näher an ihr platziert.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge](#) auf Seite 890

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen zeigen präzise an, auf welche Noten sich Spielanweisungen beziehen, und können auch einen allmählichen Übergang zwischen Spielanweisungen angeben.



Eine Phrase mit mehreren Fortsetzungslinien für Spielanweisungen

Dorico Elements bietet die folgenden Arten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen:

Dauerlinie

sul tast. —————

Zeigt die spezifische Dauer an, für die die Spielanweisung gültig ist. Die Dauerlinie für die meisten Spielanweisungen ist eine durchgezogene Linie mit einem Haken am Ende.

An Spielanweisungen werden Dauerlinien angezeigt, wenn die folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Die Spielanweisung hat eine Dauer.
- Die Fortsetzungsart für die Spielanweisung ist so eingestellt, dass sie anhand einer Linie angezeigt wird.
- Die Gruppierung der Spielanweisung wurde aufgehoben oder sie ist die letzte Spielanweisung in einer Gruppe.

Übergangslinie

sul **tasto** →

Zeigt an, dass die am Anfang angegebene Spielanweisung allmählich über die von der Linie vorgegebene Dauer in die Spielanweisung am Ende übergehen soll. Die Dauerlinie für die meisten Spielanweisungen ist eine durchgezogene Linie mit einem Pfeil am Ende.

Zwischen Spielanweisungen in Gruppen werden automatisch Übergangslinien angezeigt.

HINWEIS

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen wirken sich nicht auf die Wiedergabe aus. Welche Klänge bei der Wiedergabe erzeugt werden, hängt davon ab, mit welcher Wiedergabe-Anweisung die notierte Spielanweisung verknüpft ist, sowie von den Expression-Map-Einstellungen und den im Projekt geladenen Sound-Bibliotheken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

[Positionen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1142

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 1149

[Komponenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1146

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Linien](#) auf Seite 1153

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1155

Dauer von Spielanweisungen

In Dorico Elements haben Spielanweisungen eine explizite Dauer, wenn sie für einen bestimmten Bereich gelten, nicht einfach ab einer rhythmischen Position. An Spielanweisungen mit einer Dauer können Fortsetzungslinien angezeigt werden, und sie wirken sich nur auf die Wiedergabe innerhalb des von ihnen abgedeckten Bereichs aus.

Im Schreiben-Modus haben Spielanweisungen mit Dauer Anfangs- und Endgriffe, die ihre Dauer anzeigen.



Anfangs- und Endgriffe an einer Spielanweisung mit Dauer

Sie können Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten eine Dauer geben:

- Spielanweisungen als Gruppe anordnen
- Spielanweisungen bei der Noteneingabe mit einem offenen Ende eingeben und sie verlängern
- Spielanweisungen zu einer Reihe von Noten hinzufügen
- Spielanweisungen verlängern



Saitenanzeige (ausgewählt) ohne Dauer



Saitenanzeige (ausgewählt) mit Dauer und Dauerlinie

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1147

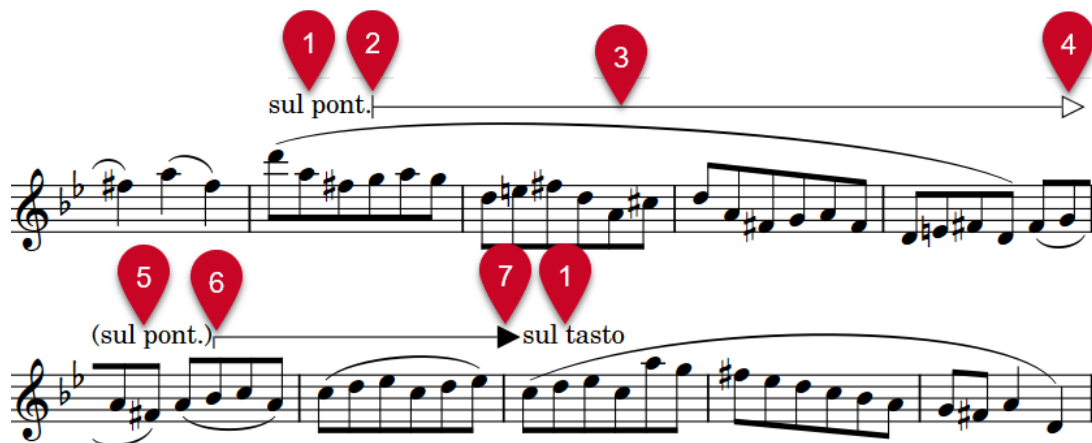
[Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 1151

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 1095

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 958

Komponenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen

In Dorico Elements bestehen Fortsetzungslinien für Spielanweisungen aus mehreren Komponenten, die zusammen ein einzelnes Objekt bilden. Die Dauerlinie und die Übergangslinie für dieselbe Spielanweisung können unterschiedliche Standardkomponenten haben.



1 Spielanweisung

Steuert die Standarddarstellung der folgenden Linie.

2 Anfangssymbol

Symbol, das am Anfang von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen angezeigt wird.

3 Linien-Mittelteil

Horizontales Element (Linie, Muster oder Keil), das den Hauptteil einer Fortsetzungslinie für eine Spielanweisung bildet und sich über ihre gesamte Länge ausdehnt.

4 Fortsetzungs-Endsymbol

Symbol, das am Ende von Segmenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen angezeigt wird, die über mehrere Systeme fortgesetzt werden.

5 Fortsetzungszeichen für Spielanweisungen

In Klammern gesetzte Erinnerung an die aktuelle Spielanweisung, die am Anfang von Folgesegmenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen angezeigt wird, welche über

mehrere Systeme fortgesetzt werden. Sie können Fortsetzungszeichen für Spielanweisungen nicht unabhängig von der Spielanweisung selbst ausblenden.

6 Fortsetzungssymbol

Symbol, das am Anfang von Folgesegmenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen angezeigt wird, die über mehrere Systeme fortgesetzt werden.

7 Endsymbol

Symbol, das am Ende von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen angezeigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stil von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern](#) auf Seite 1148

[Abschlüsse von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern](#) auf Seite 1149

[Linien](#) auf Seite 1153


Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen

Sie können Dauerlinien für einzelne Spielanweisungen ausblenden/anzeigen. Wenn Sie Dauerlinien ausblenden, können Sie stattdessen nichts oder *sim.* anzeigen. Wenn Sie Dauerlinien anzeigen, können Sie eine Linie anzeigen oder die Symbole von Glyphen-Spielanweisungen wiederholen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Dauerlinien für Spielanweisungen. Sie gelten nicht für Spielanweisungs-Übergangslinien.

VORAUSSETZUNGEN

- Die Spielanweisungen, deren Dauerlinien Sie ausblenden/anzeigen möchten, haben eine Dauer.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Spielanweisungen aus, deren Dauerlinien Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Fortsetzungsart**-Option in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Keine**
 - **sim.**
 - **Linie**
 - **Zeichen wiederholen** (nur für Glyphen-Spielanweisungen)

ERGEBNIS

Wenn Sie **Keine** wählen, werden die Dauerlinien hinter den ausgewählten Spielanweisungen ausgeblendet. Wenn Sie **sim.** wählen, werden die Dauerlinien ausgeblendet und *sim.* wird einmal nach jeder ausgewählten Spielanweisung angezeigt.

Wenn Sie **Linie** wählen, werden Dauerlinien hinter den ausgewählten Spielanweisungen angezeigt.

Bei Glyphen-Spielanweisungen wird die Spielanweisung automatisch für jede Note innerhalb der Dauer wiederholt, wenn Sie **Zeichen wiederholen** auswählen.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



Dauerlinie wird angezeigt Dauerlinie ist ausgeblendet Dauerlinie ist ausgeblendet, aber sim. Zeichen werden an jeder Note wiederholt

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Stil von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern

Sie können den Stil von einzelnen Dauerlinien und Übergangslinien für Spielanweisungen ändern, um zum Beispiel eine Dauerlinie als gewellte Linie anzuzeigen. Sie können den gesamten Stil einschließlich Abschlüssen oder aber nur den Stil der eigentlichen Linie ändern, was keine Auswirkungen auf die Abschlüsse hat.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fortsetzungslinien für Spielanweisungen aus, deren Liniensstil Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften in der **Spielanweisungen**-Gruppe:
 - Um den gesamten Stil der Linie und der Abschlüsse zu ändern, aktivieren Sie **Liniensstil**.
 - Um nur die eigentliche Linie ohne Abschlüsse zu ändern, aktivieren Sie **Liniensstil Mitte**.
 3. Wählen Sie den gewünschten Stil im Menü aus.
-

ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten Fortsetzungslinien für Spielanweisungen wird geändert.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Abschlüsse einzelner Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Komponenten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1146

[Stil des Mittelstücks von Linien ändern](#) auf Seite 1164

Abschlüsse von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern

Sie können die Abschlüsse von einzelnen Fortsetzungslinien für Spielanweisungen unabhängig vom übrigen Erscheinungsbild der Linie ändern. Außerdem können Sie die Abschlüsse von einzelnen Abschnitten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern, die sich über mehrere Systeme erstrecken.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Fortsetzungslinien für Spielanweisungen aus, deren Abschlüsse Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Spielanweisungen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - Um den Abschluss am Anfang der ausgewählten Linien zu ändern, aktivieren Sie **Startsymbol**.
 - Um den Abschluss am Ende der ausgewählten Linien zu ändern, aktivieren Sie **Endsymbol**.
 - Um den Abschluss am Anfang von Segmenten der ausgewählten Linien in folgenden Systemen zu ändern, aktivieren Sie **Fortsetzungssymbol**.
 - Um den Abschluss am Ende von Segmenten der ausgewählten Linien in folgenden Systemen zu ändern, aktivieren Sie **Fortsetzungs-Endsymbol**.
3. Wählen Sie den gewünschten Stil aus dem jeweiligen Menü aus.

ERGEBNIS

Die entsprechenden Abschlüsse der ausgewählten Fortsetzungslinien für Spielanweisungen werden geändert.

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Stil von einzelnen Fortsetzungslinien für Spielanweisungen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abschlüsse von Linien ändern](#) auf Seite 1165

Gruppen von Spielanweisungen

Gruppen von Spielanweisungen werden automatisch in einer Reihe ausgerichtet und können als Gruppe verschoben und bearbeitet werden. Wenn Sie einzelne Spielanweisungen innerhalb einer Gruppe verschieben, werden die Längen von Fortsetzungslinien auf beiden Seiten automatisch angepasst, um die Verschiebung auszugleichen.



Eine Gruppe von Spielanweisungen

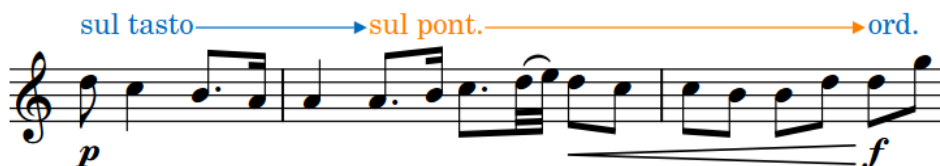


Dieselbe Gruppe von Spielanweisungen, in der nach rhythmischer Verschiebung der mittleren Spielanweisung die Übergangslinien angepasst wurden

Zwei oder mehr Spielanweisungen werden automatisch gruppiert, wenn sie nebeneinander liegen und eine Dauer zwischen ihnen besteht und wenn sie gemeinsam zu vorhandenen Noten hinzugefügt oder während der Noteneingabe direkt nacheinander eingegeben wurden.

Zwischen Spielanweisungen in Gruppen werden automatisch Übergangslinien angezeigt. An der letzten Spielanweisung in einer Gruppe von Spielanweisungen kann eine Dauerlinie angezeigt werden, sofern die Anweisung eine Dauer hat.

Wenn eine Spielanweisung in einer Gruppe ausgewählt wird, werden alle Spielanweisungen in der Gruppe hervorgehoben.



Im Notensatz-Modus können Sie jede Spielanweisung und Fortsetzungslinie innerhalb einer Gruppe einzeln verschieben. Spielanweisungen in Gruppen werden an Fortsetzungslinien angehängt. Das bedeutet, dass beim Verschieben einer Spielanweisung alle benachbarten Spielanweisungen automatisch mit ihr verschoben werden. Gruppen von Spielanweisungen haben an ihrem Anfang einen Griff, der die vertikale Position der gesamten Gruppe steuert.

sul tasto — **sul pont.**

HINWEIS

- Sie können eine Gruppe von Spielanweisungen nicht mit einer anderen Gruppe von Spielanweisungen gruppieren, sondern nur einzelne Spielanweisungen als Gruppe anordnen oder einzelne Spielanweisungen zu einer vorhandenen Gruppe hinzufügen.
- Gruppen von Spielanweisungen gelten projektweit, d. h. Sie können die Spielanweisungen nicht in einigen Layouts in einer bestimmten Weise gruppieren und in anderen Layouts anders. Sie können Spielanweisungen jedoch in jedem Layout unabhängig von anderen Layouts und unabhängig von ihren Gruppen grafisch verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 1145

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Spielanweisungen gruppieren

Sie können Spielanweisungen, die bei der Eingabe nicht automatisch gruppiert wurden, manuell in Gruppen anordnen. Gruppierte Spielanweisungen werden automatisch in einer Reihe ausgerichtet, sind durch Übergangslinien miteinander verbunden und können als Gruppe verschoben und bearbeitet werden.

HINWEIS

Sie können eine Gruppe von Spielanweisungen nicht mit einer anderen Gruppe von Spielanweisungen gruppieren, sondern nur einzelne Spielanweisungen als Gruppe anordnen oder einzelne Spielanweisungen zu einer vorhandenen Gruppe hinzufügen.

Wenn Sie eine Gruppe von Spielanweisungen mit einer anderen Gruppe von Spielanweisungen kombinieren möchten, müssen Sie ihre Gruppierung zuerst aufheben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Spielanweisungen aus, die Sie als Gruppe anordnen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Spielanweisungen > Spielanweisungen gruppieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Spielanweisungen werden gruppiert. Ihre jeweilige Dauer wird verlängert, so dass sie die nächste Spielanweisung in der Gruppe erreicht, und zwischen den Spielanweisungen in der Gruppe werden Übergangslinien angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

Gruppierung von Spielanweisungen aufheben und Spielanweisungen aus Gruppen entfernen

Sie können die Gruppierung von Spielanweisungen aufheben, so dass alle Spielanweisungen in der Gruppe aus ihr entfernt werden. Außerdem können Sie einzelne ausgewählte Spielanweisungen aus Gruppen entfernen, andere Spielanweisungen jedoch in der Gruppe belassen.

Dies gilt für alle Layouts, in denen die Spielanweisungen enthalten sind.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Spielanweisungen aus, deren Gruppierung Sie aufheben bzw. die Sie aus Gruppen entfernen möchten.
2. Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um die Gruppierung aller Spielanweisungen in den ausgewählten Gruppen aufzuheben, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Spielanweisungen > Spielanweisungen bearbeiten**.
 - Um nur die ausgewählten Spielanweisungen aus ihren Gruppen zu entfernen, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Spielanweisungen > Spielanweisung aus Gruppe entfernen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Spielanweisungen oder alle Spielanweisungen werden aus den ausgewählten Gruppen entfernt. Spielanweisungen, die zuvor Übergangslinien hatten, werden jetzt mit Dauerlinien angezeigt.

Linien

Linien können im Notenkontext ganz unterschiedliche Informationen vermitteln, zum Beispiel die Hand, mit der Klaviernoten gespielt werden sollen, oder eine allmähliche Veränderung im Bogendruck. In Dorico Elements können Linien zwischen Noten vertikal, horizontal oder angewinkelt dargestellt werden und unterschiedliche Stile und Merkmale aufweisen.



Eine Phrase mit horizontalen und vertikalen Linien, die unterschiedliche Bedeutungen haben

HINWEIS

Aufgrund ihrer allgemeinen Beschaffenheit haben Linien in Dorico Elements keine feste musikalische Bedeutung (eine gestrichelte Linie mit Pfeilabschlüssen an den Enden kann beispielsweise unterschiedliche Informationen vermitteln). Sie haben eine hauptsächlich grafische Funktion und wirken sich nicht auf die Wiedergabe aus. Für Notationselemente, die sich auf die Wiedergabe auswirken, zum Beispiel Dynamikanweisungen, Arpeggios, Glissandi und Triller, bietet Dorico Elements eigene Funktionen.

Die folgenden Arten von Linien stehen in Dorico Elements zur Verfügung:

Horizontale Linien

Horizontale Linien verlaufen über eine bestimmte Dauer, d. h. sie beginnen an einer rhythmischen Position und enden an einer späteren rhythmischen Position. Sie können eine Veränderung im Laufe der Zeit anzeigen (zum Beispiel ein Keil, der für den Bogendruck steht) oder auf eine Verbindung zwischen Noten hinweisen (zum Beispiel eine Klammer, die das Thema in einer Fuge einfasst, oder eine gerade Linie zwischen Noten, die anzeigt, an welcher Stelle eine Melodie in eine andere Notenzeile wechselt).

Standardmäßig gelten horizontale Linien nur für einzelne Notenzeilen. Unter bestimmten Umständen muss eine horizontale Linie jedoch in allen Einzelstimmen-Layouts, aber in Gesamtpartitur-Layouts nur an Systemobjekt-Positionen angezeigt werden. In Dorico Elements können Sie sowohl horizontale Linien eingeben, die für alle Notenzeilen gelten, als auch solche, die nur für einzelne Notenzeilen gelten.

Zuordnungsarten bestimmen die Positionen von horizontalen Linien sowie bestimmte Aspekte ihrer Funktionalität. Horizontale Linien können am Anfang und am Ende unterschiedliche Zuordnungsarten haben.

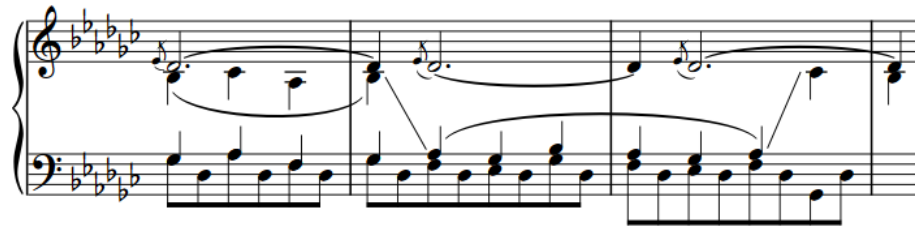
HINWEIS

Sie können die Zuordnungsart von horizontalen Linien nach der Eingabe nicht mehr ändern.

In Dorico Elements kann jedes Ende von horizontalen Linien die folgenden Zuordnungsarten aufweisen:

- **Notenköpfen zugeordnet**

Werden einer einzelnen Note zugeordnet, unabhängig von deren rhythmischer Position. Das heißt, dass die Enden von Notenköpfen zugeordneten Linien zusammen mit den Noten verschoben werden, wenn Sie deren Tonhöhe ändern oder sie rhythmisch verschieben. Notenköpfen zugeordnete Linien können angewinkelt oder horizontal sein, da ihre Endpositionen und die daraus resultierenden Winkel durch das Intervall zwischen den Noten am Anfang und Ende bestimmt werden.



Eine Phrase mit zwei Notenköpfen zugeordneten Linien, die den Verlauf der Melodie zwischen den Klaviernotenzeilen verdeutlichen

- **Taktstrichen zugeordnet**

Werden einer rhythmischen Position zugeordnet und an Taktstrichen ausgerichtet, sofern ihre rhythmische Position mit Taktstrichpositionen übereinstimmt. Taktstrichen zugeordnete Linien sind immer horizontal.



Eine Taktstrichen zugeordnete Linie, die über zwei ganze Takte verläuft

- **Einer rhythmischen Position zugeordnet**

Werden einer rhythmischen Position zugeordnet und relativ zu Noten, Akkorden oder Pausen an dieser Position platziert.

Rhythmischen Positionen zugeordnete Linien sind horizontal und werden standardmäßig über der Notenzeile positioniert. Ihre Endpunkte beginnen links und enden rechts von Noten, Akkorden oder Pausen an den entsprechenden rhythmischen Positionen.



Eine einer rhythmischen Position zugeordnete Linie, die über zwei ganze Takte verläuft

Vertikale Linien

Vertikale Linien befinden sich exakt an einzelnen rhythmischen Positionen und werden relativ zu Noten oder Akkorden an diesen Positionen platziert. Sie können beispielsweise Details über einen bestimmten musikalischen Moment angeben, etwa welche Hand für bestimmte Noten in einem Klavierstück verwendet werden soll.



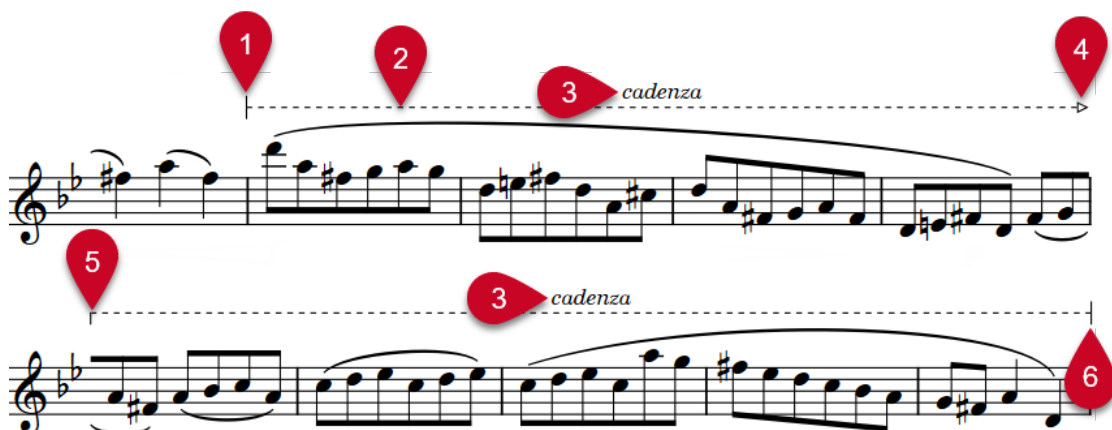
Vertikale Linien, die anzeigen, welche Noten mit der rechten Hand zu spielen sind

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 393
- [Linien-Bereich](#) auf Seite 394
- [Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1166
- [Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1159
- [Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 1066
- [Glissando-Linien](#) auf Seite 1073
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 1103
- [Oktavzeichen](#) auf Seite 887
- [Triller](#) auf Seite 1052
- [Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144
- [Pedallinien](#) auf Seite 1120
- [Wiederholungsenden](#) auf Seite 1187
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1079
- [Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1372

Linienkomponenten

In Dorico Elements bestehen Linien aus mehreren Komponenten, die zusammen ein einzelnes Objekt bilden.



1 Anfangssymbol

Symbol, das am Anfang von Linien angezeigt wird. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

2 Linien-Mittelteil

Horizontales oder vertikales Element (Linie, sich wiederholende Symbole, Strich-/Punktmuster oder Keil), das den Hauptteil einer Linie bildet und sich über ihre gesamte Länge bzw. Höhe ausdehnt.

3 Text

Text, der zusätzlich zu Abschlüssen angezeigt wird, entweder zentriert in der Mitte jedes Liniensegments oder nur am Anfang oder Ende von Linien. An vertikalen Linien verläuft Text standardmäßig von unten nach oben.

4 Fortsetzungs-Endsymbol

Symbol, das am Ende von Segmenten von Linien angezeigt wird, die über mehrere Systeme fortgesetzt werden. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

5 Fortsetzungssymbol

Symbol, das am Anfang von Folgesegmenten von Linien angezeigt wird, die über mehrere Systeme fortgesetzt werden. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

6 Endsymbol

Symbol, das am Ende von Linien angezeigt wird. Bei Abschlüssen kann es sich um Pfeilköpfe, Haken oder Abschlusslinien handeln.

HINWEIS

Dorico Pro bietet weitere Optionen für die Anpassung von Linien und Linienkomponenten, zum Beispiel die Nutzung von Text als Abschluss und Musiksymbole als Elemente im mittleren Teil von Linien. Möglicherweise sehen Sie Linien mit Komponenten, die nicht in Dorico Elements verfügbar sind, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, in dem solche Komponenten enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 393

[Stil des Mittelstücks von Linien ändern](#) auf Seite 1164

[Abschlüsse von Linien ändern](#) auf Seite 1165

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 1166

[Position von Text relativ zu horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1167

[Position von Text relativ zu vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1168

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 1144

Positionen von Linien

Die Positionen von Linien relativ zu Noten und Notenzeilen hängen von der Linienart und, bei horizontalen Linien, von der Zuordnungsart ab.

Notenköpfen zugeordnete horizontale Linien

Notenköpfen zugeordnete Linien werden relativ zu den entsprechenden Notenköpfen positioniert. D. h., sie beginnen rechts von der Anfangsnote und enden links von der Endnote. Sie folgen automatisch den Noten an jedem Ende. Wenn Sie also die Tonhöhe einer der Noten ändern oder sie rhythmisch verschieben, werden die Endpositionen der Linie entsprechend verschoben. Da ihre Positionen von den Tonhöhen der Noten abhängen, können sie sowohl innerhalb als auch außerhalb der Notenzeile angezeigt werden. Wenn sie nur an einem Ende zugeordnet sind, bleiben sie horizontal, aber folgen der Notenzeilenposition der Zuordnungsnote.

Taktstrichen zugeordnete horizontale Linien

Taktstrichen zugeordnete horizontale Linien werden standardmäßig über der Notenzeile platziert. Ihre Endpunkte werden an Taktstrichen ausgerichtet, wenn ihre Dauer mit Taktstrichpositionen übereinstimmt. Ist dies nicht der Fall, werden sie wie rhythmischen Positionen zugeordnete Linien positioniert.

Rhythmischen Positionen zugeordnete horizontale Linien

Rhythmischen Positionen zugeordnete Linien werden standardmäßig über der Notenzeile positioniert. Ihre Endpunkte beginnen links und enden rechts von Noten, Akkorden oder Pausen an den entsprechenden rhythmischen Positionen.

Vertikale Linien

Vertikale Linien werden links von den Noten (einschließlich Vorzeichen) positioniert, auf die sie sich beziehen, aber zwischen Vorschlägen und normalen Noten. Wenn mehrere vertikale Linien an derselben rhythmischen Position vorhanden sind, wird die neueste Linie am weitesten rechts positioniert, also direkt links von Noten oder Akkorden.

Sie können die Position/Platzierung von Linien auf verschiedene Arten anpassen, indem Sie zum Beispiel vertikale Linien rechts von Noten anzeigen oder die Platzierung von horizontalen Linien ändern, um sie innerhalb der Notenzeile anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1158

[Vertikale Linien vor Vorschlägen anzeigen](#) auf Seite 1158

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1159


[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 393

Vertikale Linien rechts/links von Noten anzeigen

Sie können ändern, an welcher Seite von Noten vertikale Linien angezeigt werden, um zum Beispiel ausgewählte vertikale Linien auf der rechten Seite von Noten anzuzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren horizontale Position Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Seite**-Option in der Gruppe **Vertikale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Links**
 - **Rechts**

ERGEBNIS

Die ausgewählten Linien werden an der entsprechenden Seite von Noten angezeigt.

BEISPIEL



Vertikale Linie links von Noten



Vertikale Linie rechts von Noten


WEITERE SCHRITTE

Sie können die Reihenfolge von vertikalen Linien ändern, wenn mehrere vertikale Linien an derselben rhythmischen Position und auf derselben Seite von Noten vorhanden sind.

Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern

Sie können die horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern, wenn mehrere vertikale Linien an derselben rhythmischen Position und auf derselben Seite von Noten vorhanden sind.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Spalte**-Option in der Gruppe **Vertikale Linien**.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-


ERGEBNIS

Die Reihenfolge der ausgewählten vertikalen Linien im Verhältnis zu anderen vertikalen Linien an derselben rhythmischen Position wird geändert. Linien mit höheren **Spalte**-Werten werden weiter links positioniert, Linien mit niedrigeren Werten weiter rechts.

Vertikale Linien vor Vorschlägen anzeigen

Sie können einzelne vertikale Linien so positionieren, dass sie links von Vorschlägen angezeigt werden. Standardmäßig werden vertikale Linien hinter Vorschlägen positioniert, d. h. zwischen Vorschlägen und normalen Noten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, die Sie vor Vorschlägen anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Linie vor Vorschlägen** in der Gruppe **Vertikale Linien**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten vertikalen Linien werden vor Vorschlägen positioniert.

Wenn Sie **Linie vor Vorschlägen** deaktivieren, werden die ausgewählten vertikalen Linien wieder hinter Vorschlägen angezeigt.

BEISPIEL



Vertikale Linie hinter Vorschlägen



Vertikale Linie vor Vorschlägen


Platzierung von horizontalen Linien ändern

Sie können einzelne horizontale Linien über, unter oder in der Notenzeile anzeigen. Standardmäßig werden horizontale Linien über der Notenzeile platziert.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für horizontale Linien, die Taktstrichen/rhythmischen Positionen zugeordnet sind.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die horizontalen Linien aus, deren Platzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Platzierung**-Option in der Gruppe **Horizontale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Darüber**
 - **Darunter**

- **Innerhalb der Notenzeile**

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten horizontalen Linien wird geändert. Horizontale Linien innerhalb der Notenzeile werden standardmäßig auf der mittleren Notenzeilenlinie zentriert.

TIPP

Sie können auch durch die verschiedenen Platzierungsoptionen für ausgewählte horizontale Linien navigieren, indem Sie **F** drücken.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die Notenzeilenposition von innerhalb der Notenzeile angezeigten Linien ändern.
- Sie können den Hintergrund von Linientext löschen, wenn die Linien innerhalb der Notenzeile angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445

Notenzeilenposition von horizontalen Linien innerhalb der Notenzeile ändern

Sie können die Notenzeilenposition von horizontalen Linien ändern, die innerhalb der Notenzeile angezeigt werden. Zum Beispiel können Sie die Notenzeilenposition der Anfänge/Enden von Linien unabhängig voneinander ändern, wenn Sie möchten, dass die Linien schräg verlaufen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die horizontalen Linien, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten, sind innerhalb der Notenzeile platziert und mindestens eines ihrer Enden ist einem Taktstrich/einer rhythmischen Position zugeordnet.
 - Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

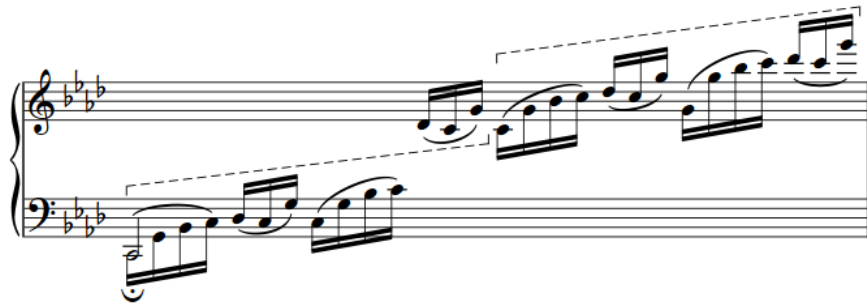
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die innerhalb der Notenzeile platzierten horizontalen Linien aus, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Horizontale Linien** (einzeln oder zusammen):
 - **Anfangsposition**
 - **Endposition**
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Die Notenzeilenpositionen der jeweiligen Enden der ausgewählten Linien werden entsprechend den neuen Werten geändert. **0** entspricht z. B. der mittleren Linie der Notenzeile, **4** der obersten Linie der Notenzeile und **-4** der untersten Linie der Notenzeile.

BEISPIEL



Horizontale Linien innerhalb der Notenzeile mit unterschiedlichen Notenzeilenpositionen am Anfang/Ende

Länge von Linien

Dorico Elements berechnet automatisch die geeignete Länge für horizontale und vertikale Linien.

- Die Länge von horizontalen Linien wird durch ihre rhythmische Dauer bestimmt. Horizontale Linien mit verschiedenen Zuordnungsarten werden unterschiedlich positioniert, was sich auf ihre grafische Länge auswirken kann. Taktstrichen zugeordnete Linien können zum Beispiel länger dargestellt werden als rhythmischen Positionen zugeordnete Linien mit derselben Dauer.
- Die Länge von vertikalen Linien wird durch den Tonhöhenbereich der Noten in den Stimmen/Notenzeilen bestimmt, auf die sich die Linie bezieht. Dorico Elements passt die Länge von vertikalen Linien bei einer Änderung von Tonhöhen oder beim Hinzufügen von Noten zu Akkorden bzw. beim Löschen von Noten aus Akkorden automatisch an.

Sie können sowohl horizontale als auch vertikale Linien verlängern/kürzen, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass eine einzelne vertikale Linie über die oberste Note in einem Akkord hinaus verläuft.

Horizontale Linien verlängern/kürzen

Sie können horizontale Linien nach der Eingabe rhythmisch verlängern/kürzen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für horizontale Linien, die Taktstrichen/rhythmischen Positionen zugeordnet sind. Sie können Notenköpfen zugeordnete horizontale Linien nur verlängern/kürzen, indem Sie die Noten, denen sie zugeordnet sind, verlängern oder kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die horizontalen Linien aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Linie auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Linien auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern.

- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu kürzen.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um das Ende einer einzelnen Linie am nächsten Notenkopf einrasten zu lassen.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um das Ende einer einzelnen Linie am vorherigen Notenkopf einrasten zu lassen.

HINWEIS

- Wenn mehrere Linien ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.
 - Bei Verwendung der Tastatur wird beim Verlängern/Kürzen von Linien nur ihr Ende verschoben. Sie können den Anfang von Linien verschieben, indem Sie Linien rhythmisch verschieben oder indem Sie auf den Anfangsgriff einer einzelnen Linie klicken und ihn ziehen.
-
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

ERGEBNIS

Einzelne Linien werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt.

Mehrere Linien werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

TIPP

Sie können Linien im Notensatz-Modus grafisch verschieben und auch ihre grafische Länge ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Horizontale Linien eingeben](#) auf Seite 394

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469


[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

Vertikale Linien verlängern/kürzen

Sie können einzelne vertikale Linien zu anderen Notenzeilenpositionen verlängern/kürzen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Standardmäßig decken vertikale Linien automatisch den Tonhöhenbereich von Noten in den Stimmen ab, auf die sie sich beziehen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, die Sie verlängern/kürzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Vertikale Linien** (einzeln oder zusammen):
 - **Oberste Position**
 - **Unterste Position**
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Die vertikale Länge der ausgewählten Linien wird geändert. Indem Sie die Werte erhöhen, verschieben Sie das jeweilige Ende um einzelne Notenzeilenpositionen nach oben; indem Sie die Werte verringern, verschieben Sie es um einzelne Notenzeilenpositionen nach unten. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können Linien im Notensatz-Modus grafisch verschieben und auch ihre grafische Länge ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Vertikale Linien eingeben](#) auf Seite 396

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644


Anfangs- bzw. Endposition von horizontalen Linien ändern

Standardmäßig beginnen einer rhythmischen Position zugeordnete horizontale Linien vor Noten/Vorzeichen und enden direkt nach der letzten Note, dem letzten Akkord oder der letzten Pause an ihrer rhythmischen Endposition. Sie können die Anfangs- und Endpositionen von einzelnen, rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien unabhängig voneinander ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass sie vor Noten statt vor Vorzeichen beginnen und direkt vor der folgenden Note, dem folgenden Akkord oder der folgenden Pause enden.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für horizontale Linien, die rhythmischen Positionen zugeordnet sind.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

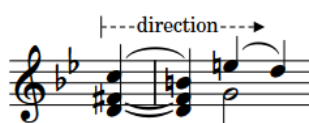
1. Wählen Sie die rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien aus, deren Anfangs- und/oder Endposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Horizontale Anfangsposition** in der Gruppe **Horizontale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Notenkopf**
 - **Notenkopfmitte**

- **Vorzeichen**
4. Aktivieren Sie die Option **Horizontale Endposition** in der Gruppe **Horizontale Linien**.
 5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **An der rechten Seite der letzten Note enden**
 - **Auf Mitte der letzten Note enden**
 - **Unmittelbar vor der folgenden Note enden**
-

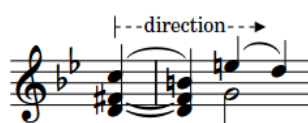
ERGEBNIS

Die Anfangs- und/oder Endposition der ausgewählten rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien wird geändert.

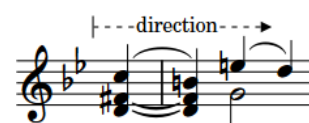
BEISPIEL



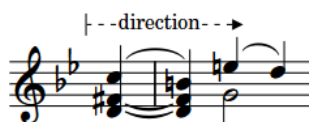
Horizontale Linie, die vor dem Notenkopf beginnt



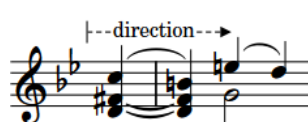
Horizontale Linie, die zentriert auf dem Notenkopf beginnt



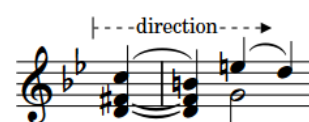
Horizontale Linie, die vor dem Vorzeichen beginnt



Horizontale Linie, die nach der letzten Note endet



Horizontale Linie, die zentriert auf dem letzten Notenkopf endet




Horizontale Linie, die vor der folgenden Note endet

Stil des Mittelstücks von Linien ändern

Sie können den Mittelstückstil einzelner Linien ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Enden hat.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Mittelstückstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Linienstil Mitte**.
 3. Wählen Sie den gewünschten Stil im Menü aus.
-

ERGEBNIS

Der Mittelstückstil der ausgewählten Linien wird geändert.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Abschlüsse an den Enden der ausgewählten Linien.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1155


[Linien-Bereich](#) auf Seite 394

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 393

Abschlüsse von Linien ändern

Sie können die Abschlüsse einzelner Linien ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf das Mittelstück der Linie hat.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Abschlüsse Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** (einzeln oder zusammen):
 - Um den Abschluss am Anfang/unteren Rand der ausgewählten Linien zu ändern, aktivieren Sie **Anfangssymbol**.
 - Um den Abschluss am Ende/oberen Rand der ausgewählten Linien zu ändern, aktivieren Sie **Endsymbol**.
 - Um den Abschluss am Anfang von Segmenten der ausgewählten horizontalen Linien in folgenden Systemen zu ändern, aktivieren Sie **Fortsetzungssymbol**.
 - Um den Abschluss am Ende von Segmenten der ausgewählten horizontalen Linien in vorigen Systemen auf die Position zu ändern, an der die Linien enden, aktivieren Sie **Fortsetzungs-Endsymbol**.
3. Wählen Sie den gewünschten Stil aus dem jeweiligen Menü aus.

ERGEBNIS

Die entsprechenden Abschlüsse der ausgewählten Linien werden geändert.


HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf den Stil des Mittelstücks der ausgewählten Linien.

Richtung von Linien ändern

Sie können die Richtung sowohl von horizontalen als auch von vertikalen Linien ändern, um zum Beispiel eine horizontale Linie mit einem Pfeilende nach links zeigen zu lassen oder eine vertikale Linie mit Text auf den Kopf zu stellen, so dass ihr Text von oben nach unten verläuft.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Richtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

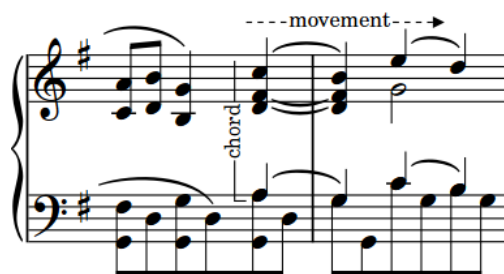
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Umkehren**.

ERGEBNIS

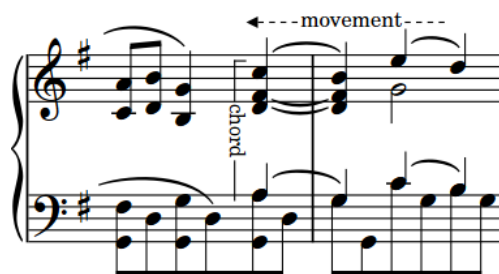
Die Richtung der ausgewählten Linien wird geändert. Text an vertikalen Linien verläuft jetzt von oben nach unten.

Durch Deaktivieren von **Umkehren** werden die ausgewählten Linien auf ihre Standardrichtung zurückgesetzt.

BEISPIEL



Horizontale und vertikale Linien mit Standardrichtungen




Umgekehrte horizontale und vertikale Linien

Text zu Linien hinzufügen

Sie können sowohl zu horizontalen als auch zu vertikalen Linien Text hinzufügen, um ihren Zweck zu verdeutlichen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, zu denen Sie Text hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

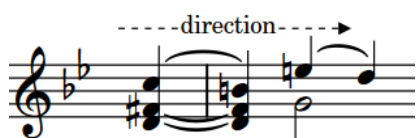
Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die **Text**-Option.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Text, den Sie in dieses Wertefeld eingeben, wird zentriert in der Mitte der ausgewählten Linien angezeigt. An vertikalen Linien verläuft er von unten nach oben.

BEISPIEL



Text an einer horizontalen Linie



Text an einer vertikalen Linie

WEITERE SCHRITTE

- Wenn Sie möchten, dass Text an vertikalen Linien von oben nach unten verläuft, können Sie die Linien umkehren.
- Sie können den Hintergrund von Text an Linien löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Linienkomponenten](#) auf Seite 1155

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 393

Position von Text relativ zu horizontalen Linien ändern

Sie können die Position von Text relativ zu horizontalen Linien einzeln ändern, um zum Beispiel Text über horizontalen Linien anzuzeigen. Standardmäßig wird Text auf horizontalen Linien zentriert.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

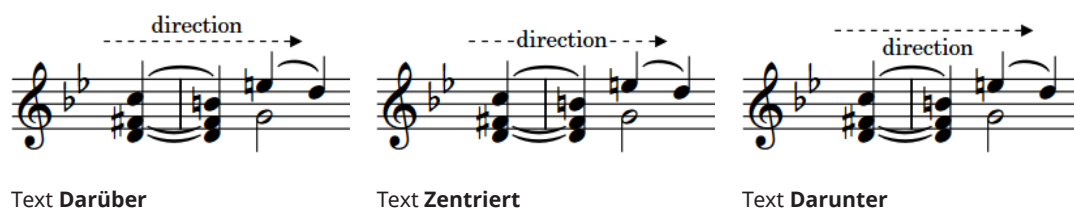
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die horizontalen Linien aus, deren Textposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Textposition**-Option in der Gruppe **Horizontale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Darüber**
 - **Zentriert**
 - **Darunter**
 - **Innerhalb**
 - **Außerhalb**

ERGEBNIS

Die Position von Text relativ zu den ausgewählten horizontalen Linien wird geändert. Wenn Elemente **Innerhalb** oder **Außerhalb** positioniert sind, ändert sich ihre Position relativ zur Linie gemäß der notenzeilenabhängigen Positionierung der Linie.

BEISPIEL




WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Text relativ zu Linien ändern](#) auf Seite 1169

Position von Text relativ zu vertikalen Linien ändern

Sie können die Position von Text relativ zu vertikalen Linien einzeln ändern, um zum Beispiel Text links von vertikalen Linien anzuzeigen. Standardmäßig wird Text auf vertikalen Linien zentriert.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren Textposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Textposition**-Option in der Gruppe **Vertikale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**
 - **Zentriert**

- **Rechts**

ERGEBNIS

Die Position von Text relativ zu den ausgewählten vertikalen Linien wird geändert.

BEISPIEL



Text **Links**


Text **Zentriert**

Text **Rechts**

Platzierung von Text relativ zu Linien ändern

Sie können die Platzierung von einzelnen Textelementen relativ zu Linien ändern, um Text zum Beispiel am Anfang von horizontalen Linien oder an der Spitze von vertikalen Linien anzuzeigen. Standardmäßig wird Text in der Mitte von Linien angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Textplatzierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die **Textplatzierung**-Option.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Anfang**
 - **Mitte**
 - **Ende**
 4. Optional: Wenn Sie **Anfang** oder **Ende** ausgewählt haben und den Versatz vom entsprechenden Ende der Linie ändern möchten, aktivieren Sie **Abstand am Anfang/Ende** in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** und ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Platzierung von Text relativ zu den ausgewählten Linien wird geändert. Bei vertikalen Linien platziert **Anfang** den Text unter und **Ende** über der Linie.

Wenn Sie auch **Abstand am Anfang/Ende** aktiviert haben, wird der Abstand zwischen dem Text an den ausgewählten Linien und dem jeweiligen Ende geändert.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Richtung von Linien ändern](#) auf Seite 1166

Horizontale Ausrichtung von Linientext erzwingen

Sie können festlegen, dass der Text einzelner Linien immer horizontal ausgerichtet werden soll, um zum Beispiel Text auf vertikalen Linien einfacher lesbar zu machen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Text immer horizontal bleiben soll. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Text horizontal belassen**.


ERGEBNIS

Text auf ausgewählten Linien wird immer horizontal ausgerichtet, selbst wenn die Linie schräg oder vertikal verläuft.

Rahmen zu Linientext hinzufügen

Sie können Rahmen zu Text hinzufügen, der auf einzelnen Linien angezeigt wird, und die Rahmenstärke ändern, um beispielsweise die Textgrenze relativ zur Linie klar herauszustellen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Linien aus, zu deren Text Sie Rahmen hinzufügen möchten.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Rahmenstärke**.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Zu dem Text auf den ausgewählten Linien werden Rahmen mit der entsprechenden Stärke hinzugefügt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Text relativ zu Linien ändern](#) auf Seite 1169

[Textobjekte mit Rändern versehen](#) auf Seite 1319


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Hintergrund von Linientext löschen

Sie können den Hintergrund von Text an einzelnen Linien löschen, um zum Beispiel ihre Lesbarkeit auch dann sicherzustellen, wenn die Linien innerhalb der Notenzeile positioniert sind. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Linien aus, deren Text-Hintergrund Sie löschen möchten.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Hintergrund löschen**.
-

ERGEBNIS

Die Texthintergründe an den ausgewählten Linien werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, wird Text an den ausgewählten Linien wieder auf den standardmäßigen nicht gelöschten Hintergrund zurückgesetzt.

BEISPIEL



Linientext mit nicht gelöschtem Hintergrund




Linientext mit gelöschtem Hintergrund

Löschabstände für Linientext ändern

Sie können den Löschatstand von Text an einzelnen Linien ändern, unter anderem die Abstände zwischen dem Linientext und jedem Rand seines Löschatbereichs. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Linien aus, deren Text-Löschatstände Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschatbestand**-Eigenschaften in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** (einzeln oder zusammen).
 - **L** ändert den Abstand zwischen Linientext und seinem linken Rand.
 - **R** ändert den Abstand zwischen Linientext und seinem rechten Rand.
 - **O** ändert den Abstand zwischen Linientext und seinem oberen Rand.
 - **U** ändert den Abstand zwischen Linientext und seinem unteren Rand.
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

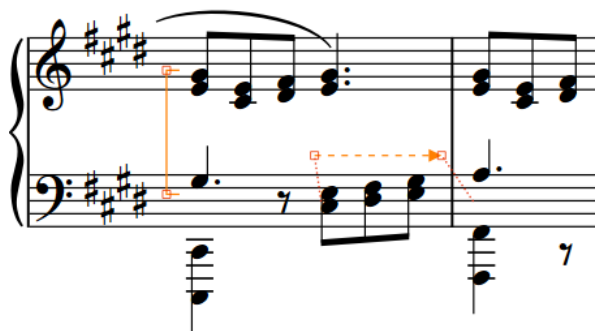
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Linien im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jede Linie zwei quadratische Griffe: Bei horizontalen Linien befinden sie sich am linken und am rechten Ende, bei vertikalen Linien am oberen und am unteren Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position, die Länge und den Winkel von Linien anzupassen.

Sie können auch ganze einzelne Linien grafisch verschieben. Wenn horizontale Linien über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Liniensegmente auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.



Griffe an einer vertikalen und einer horizontalen Linie im Notensatz-Modus

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linienkomponenten](#) auf Seite 1155

[Positionen von Linien](#) auf Seite 1156

[Horizontale Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 1161

[Vertikale Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 1162

[Vertikale Linien rechts/links von Noten anzeigen](#) auf Seite 1157

[Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 1158

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 1159

[Notenzeilenposition von horizontalen Linien innerhalb der Notenzeile ändern](#) auf Seite 1160

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Studierzeichen

Studierzeichen sind geordnete Abfolgen von Buchstaben oder Ziffern, die nützliche Referenzpunkte bieten, zum Beispiel um wichtige Veränderungen in der Musik anzuzeigen. Sie erleichtern Interpretieren die Kommunikation und Koordination bei Proben und verdeutlichen den chronologischen Aufbau von Musikstücken.

In Dorico Elements folgen Studierzeichen einer automatischen Abfolge, in der jedes Studierzeichen eine eindeutige Position hat, wodurch sichergestellt wird, dass es keine Duplikate gibt.



Ein Studierzeichen mit dem Buchstaben G

Standardmäßig werden Studierzeichen in Dorico Elements als Buchstaben angezeigt, aber Sie können die Abfolge ändern, um Buchstaben, Zahlen oder Taktzahlen anzuzeigen. Sie können alle drei verfügbaren Studierzeichen-Abfolgen gleichzeitig nutzen.

Studierzeichen werden mit einer rechteckigen Einfassung versehen. Einerseits sorgt sie dafür, dass sie leicht erkennbar sind, andererseits verhindert sie Verwechslungen mit Taktzahlen, wenn Sie Nummern als Studierzeichen verwenden.

In Dorico Elements werden Studierzeichen als Systemobjekte eingestuft. Daher unterliegen Studierzeichen Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für die Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 410

[Abfolge von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1175

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 1176

[Zu Studierzeichen navigieren](#) auf Seite 451

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1286

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295

[Taktzahlen](#) auf Seite 801

Positionen von Studierzeichen

Studierzeichen werden außerhalb der Noten über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert, damit sie leicht zu erkennen sind.

Standardmäßig werden Studierzeichen über Taktstrichen und rechts von Schlüsseln oder Tonarten am Anfang von Systemen positioniert. Sie können Studierzeichen in Dorico Elements

zwar an rhythmischen Positionen innerhalb von Takten platzieren, aber dies entspricht nicht den üblichen Konventionen.

Wenn Studierzeichen mit Tempoänderungen zusammenfallen, positioniert Dorico Elements Tempomarkierungen automatisch rechts von Studierzeichen. Dorico Elements passt die Notenzeilenspannung automatisch an, um die richtige Position von Studierzeichen zu gewährleisten.

Sie können Studierzeichen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

The image shows a musical score snippet. At the top, a single staff contains a study mark 'A' in a box, positioned below a measure. Below this, a piano score is shown with two staves. The upper staff has a series of notes with an 'accelerando' marking above it, followed by a 'Presto' marking with a quarter note equal to 172 (♩ = 172). The lower staff has notes with an 'f' dynamic marking and a '2' below it, indicating a second ending or a specific rhythmic value.

Der vertikale Abstand zwischen den oberen beiden Notenzeilen wird erhöht, um Platz für das Studierzeichen und die Tempoangaben zu machen.

Sie können Studierzeichen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

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 z. B. möchten, dass Studierzeichen nur in der Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 410

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1286

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 von einzelnen Studierzeichen 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.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Studierzeichen, die die Taktzahlen-Abfolgeart nutzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Studierzeichen aus, dessen Indexposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 ohne Indexänderungen 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.

TIPP


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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Studierzeichen aus, dessen Abfolgeart Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 jedoch nicht den Index von Studierzeichen anhand der Taktzahlen-Abfolge ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 410

[Taktzahländerungen hinzufügen](#) auf Seite 810

Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen

Sie können sowohl Prä- als auch Suffixe zu einzelnen Studierzeichen hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

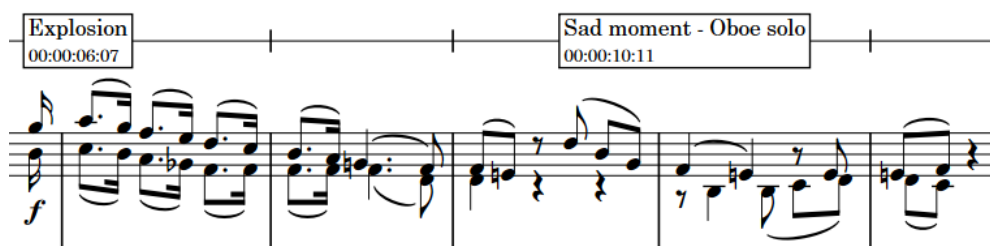
1. Wählen Sie die Studierzeichen aus, zu denen Sie ein Präfix oder Suffix hinzufügen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Studierzeichen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Präfix**
 - **Suffix**
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie **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 in 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.

Sie können Marker in jedem einzelnen System über/unter dem Anfang des Systems oder unter der Timecode-Notenzeile anzeigen (wenn es eine gibt).

Alle von Ihnen eingegebenen Marker werden automatisch mit einbezogen, wenn Sie MIDI exportieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 411

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 1180

[Video-Bereich](#) auf Seite 412

[Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1181

[Marker als wichtig definieren](#) auf Seite 1181

[Timecodes](#) auf Seite 1183

[Markerspur](#) auf Seite 533

Marker ausblenden/anzeigen

Marker werden standardmäßig in Gesamtpartitur-Layouts angezeigt und in Einzelstimmen-Layouts ausgeblendet. Sie können Marker in jedem Layout unabhängig ein- und ausblenden, zum Beispiel 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Marker und Timecode**.
4. **Marker anzeigen** aktivieren/deaktivieren.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

In den ausgewählten Layouts werden Marker ausgeblendet/angezeigt.

Vertikale Position von Markern ändern

Sie können Marker über dem System, unter dem System oder in einer separaten einzeiligen Timecode-Notenzeile über einer ausgewählten verklammerten Instrumentenfamilien-Gruppe anzeigen, um sie in der Partitur leichter erkennbar zu machen. Wenn Marker in einer Timecode-Notenzeile angezeigt werden, werden auch Timecodes automatisch unter der Timecode-Notenzeile angezeigt.

HINWEIS

Sie können mehrere Timecode-Notenzeilen in einem System 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Marker und Timecode**.
4. Wählen Sie im **Marker**-Unterabschnitt 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.

Sie können auch die vertikale Position von Timecodes ändern, so dass sie über/unter dem Anfang von Systemen statt in der Timecode-Notenzeile angezeigt werden.

- Sie können den Standardabstand zwischen der Timecode-Notenzeile und anderen Notenzeilen auf der Seite **Vertikale Abstände** in den **Layout-Optionen** ändern.
-

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Häufigkeit der Anzeige von Timecodes in der Timecode-Notenzeile ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 411

[Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 1184


[Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 1185

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

Markertext bearbeiten

Der Standardtext, der in neuen Markern angezeigt wird, lautet »Marker«. Sie können den in Markern angezeigten Text einzeln ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Marker aus, deren Text Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Markertext**-Option in der **Marker**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Markern angezeigte Text wird geändert. Es wird der Schriftstil **Markertext** verwendet.

TIPP

Sie können bei der Eingabe von Markern im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs im Schreiben-Modus mit Hilfe des Dialogs **Marker hinzufügen** auch benutzerdefinierten Text für Marker eingeben und Markertext ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker hinzufügen \(Dialog\)](#) auf Seite 411



Timecodes von Markern ändern

Sie können den Timecode einzelner Marker nach deren Eingabe ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn das Videomaterial geschnitten wurde und der Marker jetzt zehn Sekunden später auftritt.

HINWEIS

Da sich damit ändert, wo Marker im Projekt liegen, werden sie auch relativ zu den Noten verschoben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Partie aus, die die Marker enthält, deren Timecodes Sie ändern möchten.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Video** , um den Videobereich anzuzeigen.
 3. Doppelklicken Sie im **Marker**-Bereich auf den Timecode, den Sie ändern möchten.
 4. Geben Sie den gewünschten neuen Timecode in das Wertefeld ein.
 5. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Timecode des Markers wird geändert. Der Marker bewegt sich automatisch relativ zu den Noten, um die neue Zeitposition wiederzugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Video-Bereich](#) auf Seite 412

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 1184

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.

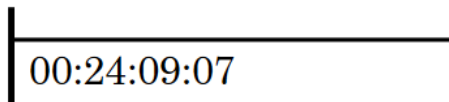
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempo finden \(Dialog\)](#) auf Seite 413

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

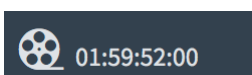
Einige Bildnummern werden übersprungen, um den Unterschied in der Bildfrequenz von 29,97fps und 30 fps auszugleichen. In jeder Minute außer jeder zehnten Minute werden zwei Timecode-Nummern aus der Anzahl der Einzelbilder ausgeklammert.

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** Viertelnotenzeitungen festlegen und das Tempo bei 60 bpm liegt, wird der Timecode in der Partie-Karte als 01:59:52:00 angezeigt.



Standardmäßig werden Timecodes in Markern angezeigt. Sie können Marker in jedem einzelnen System über/unter dem Anfang des Systems oder unter der Timecode-Notenzeile anzeigen (wenn es eine gibt).

Zusätzlich können Sie einstellen, dass die im **Transport**-Fenster angezeigte Zeit als Timecode und nicht wie üblich als verstrichene Zeit dargestellt wird.



WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 411
- [Bildfrequenz](#) auf Seite 197
- [Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 193
- [Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 1185
- [Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 554
- [Marker](#) auf Seite 1178
- [Marker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1178
- [Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 1179
- [Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 1184

Ursprünglichen Timecode-Wert ändern

Sie können den Timecode für den Start der einzelnen Partien in Ihrem Projekt ändern, wenn Sie zum Beispiel 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 **Bereiche**  und dann auf **Video** , um den Videobereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im Videobereich auf **Eigenschaften**, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.
4. Ändern Sie den Wert 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

- [Video-Bereich](#) auf Seite 412
- [Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 195
- [Timecodes von Markern ändern](#) auf Seite 1181

Vertikale Position von Timecodes ändern

Sie können Timecodes in jedem einzelnen Layout entweder über/unter dem Anfang von Systemen oder in einer separaten einzeiligen Notenzeile anzeigen. So können Sie zum Beispiel in Partitur-Layouts Timecodes und Marker in einer separaten Timecode-Notenzeile, in Einzelstimmen-Layouts jedoch nur Timecodes über dem Anfang von Systemen anzeigen.

HINWEIS

Sie können in einem System keine Timecodes auf mehreren Notenzeilen anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Timecodes in einer separaten Notenzeile anzeigen möchten, haben Sie die vertikale Position von Markern geändert, so dass sie in einer separaten Notenzeile stehen.

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 von Timecodes ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Marker und Timecode**.
 4. Wählen Sie im **Timecode**-Unterabschnitt eine der folgenden Optionen für **Timecode anzeigen** aus:
 - **Über oder unter Systemanfang**
 - **Unter Timecode-Notenzeile**
 5. Optional: Wenn Sie **Über oder unter Systemanfang** wählen, müssen Sie eine der folgenden Optionen für **Timecode-Position relativ zum System** auswählen:
 - **Über System**
 - **Unter System**
 6. Optional: Wenn Sie **Über oder unter Systemanfang** gewählt haben und den Abstand zwischen den Timecodes und der Notenzeile ändern möchten, ändern Sie die Werte in den Wertefeldern **Versatz am Anfang des Systems**.
 7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die vertikale Position von Timecodes wird in den ausgewählten Layouts geändert.

HINWEIS

Ihre Einstellung für **Timecode-Häufigkeit auf Timecode-Notenzeile** gilt auch dann, wenn Timecodes über/unter dem Anfang von Systemen angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 1179

[Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 1185

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Marker und Timecode**.
 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 1178

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1237

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 Zahlen angezeigt, welche die Durchläufe angeben, in denen die Abschnitte zum Einsatz kommen.



Ein Wiederholungsende mit drei Durchläufen, die auf zwei Enden verteilt sind

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 zum Beispiel 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 unterliegen Wiederholungsenden Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 415

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 548


[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 793

[Linien](#) auf Seite 1153

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 von Durchläufen für einzelne Wiederholungsenden erhöhen, so dass Abschnitte häufiger als einmal gespielt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsenden aus, für die Sie die Gesamtanzahl von Durchläufen ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 Durchläufe als Abschnitte haben.

ERGEBNIS

Die Gesamtanzahl von Durchläufen in den ausgewählten Wiederholungsenden wird geändert. Dorico Elements fügt weitere Durchläufe zum letzten geschlossenen Abschnitt im Wiederholungsende hinzu.

WEITERE SCHRITTE

Sobald Sie die Gesamtanzahl von Durchläufen festgelegt haben, können Sie ändern, welche Abschnitte für welchen Durchlauf verwendet werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546


[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 548

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 415

Durchläufe auf die unterschiedlichen Abschnitte von Wiederholungsenden verteilen

Sie können festlegen, wie die Gesamtanzahl von Durchläufen auf die unterschiedlichen Abschnitte in einzelnen Wiederholungsenden verteilt werden soll. Wenn ein Wiederholungsende zum Beispiel sechs Durchläufe hat, können Sie Durchläufe 1 bis 3 in das erste Ende und Durchläufe 4 bis 6 in das zweite Ende übernehmen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

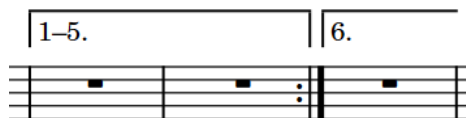
1. Wählen Sie im Notensatz-Modus einen einzelnen Abschnitt in der Struktur des Wiederholungsendes aus, für das Sie die enthaltenen Durchläufe ändern möchten.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ausführungen für Segment** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
3. Geben Sie die Nummer jedes Durchlaufs ein, den Sie in den ausgewählten Abschnitt einschließen möchten, und trennen Sie die einzelnen Durchläufe durch Kommas.

Geben Sie für ein Wiederholungsende mit sechs Durchläufen z. B. **4,5,6** ein, um den vierten, fünften und sechsten Durchlauf in den zweiten Abschnitt einzuschließen.

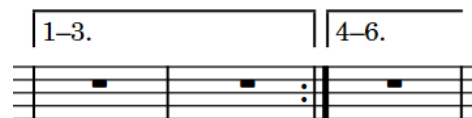
ERGEBNIS

Die im ausgewählten Abschnitt enthaltenen Durchläufe werden geändert.

BEISPIEL



Standardverteilung von Durchläufen



Benutzerdefinierte Verteilung von Durchläufen

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 Endes 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 Wiederholungszeichen nach Bedarf manuell eingeben und löschen.

- Sie können den letzten Abschnitt in einem einzelnen Wiederholungsende auch verlängern/kürzen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und die folgenden Tastaturbefehle verwenden:
 - Um den letzten Abschnitt zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um den letzten Abschnitt zu kürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

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 Wiederholungsenden im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

Sie können alle einzelnen Wiederholungsenden-Abschnitte im Notensatz-Modus unabhängig von anderen Abschnitten im Wiederholungsende grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

Im Notensatz-Modus hat jeder Abschnitt von Wiederholungsenden zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende.

Wenn Wiederholungsenden-Abschnitte über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Abschnitte auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig 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

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516


[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 415

Wiederholungsenden-Text bearbeiten

Sie können den Text, der in einzelnen Abschnitten von Wiederholungsenden angezeigt wird, durch eigenen Text ersetzen. Standardmäßig zeigt er die Anzahl der Durchläufe für jeden Abschnitt an.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Wiederholungsenden-Abschnitte aus, deren Text Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Benutzerdefinierter Text** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Abschnitten angezeigte Text wird geändert.

Wenn Sie **Benutzerdefinierter Text** deaktivieren, wird der Standardtext für die ausgewählten Wiederholungsenden-Abschnitte wiederhergestellt.


HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

Darstellung von einzelnen Abschnitten in Wiederholungsenden ändern

Sie können die Darstellung der Linienenden in den letzten Abschnitten einzelner Wiederholungsenden ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsenden aus, deren Darstellung des letzten Abschnitts Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Im Notensatz-Modus können Sie einen beliebigen Abschnitt im Wiederholungsende auswählen.

-
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.


Haken von Wiederholungsenden verlängern/kürzen

Sie können einzelne Haken in Wiederholungsenden verlängern/kürzen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Die Hakenlänge einzelner Abschnitte in einem Wiederholungsende kann nicht geändert werden. Änderungen der Hakenlänge wirken sich immer auf das gesamte Wiederholungsende aus.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Wiederholungsenden aus, deren Haken Sie verlängern/kürzen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hakenlänge** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden die Haken der Wiederholungsenden länger. Wenn Sie den Wert verringern, werden die Haken der Wiederholungsenden kürzer. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

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.

The image shows two systems of musical notation. The first system has a vocal line with lyrics: 'sah. sah. 2. Und im - mer 3. Es quoll und'. The piano accompaniment is in the bass clef. The second system has a vocal line with lyrics: 'nun wußt' ich wohl wie mir ge - schah'. The piano accompaniment is in the bass clef. A Coda symbol (⊕) is placed above the vocal line in the second system, indicating a section that starts in the middle of the system.

Ein Coda-Abschnitt mitten im System

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* oder *D.S. al Fine*.

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 geben Sie an, wo die Musik enden soll, wie *Fine*. In Dorico Elements werden Coda-Abschnitte, die mitten im System beginnen, automatisch mit einer Lücke von den vorhergehenden Noten getrennt. Coda-Abschnitte am Anfang von Systemen werden um denselben Wert eingerückt.

Wiederholungsmarker sind linksbündig an ihrer rhythmischen Position ausgerichtet, d. h. ihr Text oder Symbol beginnt an dieser rhythmischen Position und erstreckt sich nach rechts.



Coda

Fine

Standardmäßig werden Wiederholungsmarker in einer einzigen Zeile angezeigt, Sie können sie aber auch einzeln in zwei Zeilen anzeigen, um gegebenenfalls ihre horizontale Ausdehnung zu reduzieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 415

[Wiederholungsmarker auf einer/zwei Zeilen anzeigen](#) auf Seite 1195
[Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1196
[Index für Wiederholungsmarker ändern](#) auf Seite 1194
[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546
[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1198
[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 793

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Wiederholungsmarker aus, dessen Index Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften (je nach Bedarf einzeln oder zusammen) in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe:
 - **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-nach-Index** auf **1** für den ersten D.S. al Coda-Marker und auf **2** für den zweiten.

D.S. % al Φ

D.S. al Coda-Marker mit Standardindizes

D.S. %% al Φ 2

D.S. al Coda-Marker, beide Indizes auf 2 gesetzt

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 415

Wiederholungsmarker-Text bearbeiten

Sie können den in einzelnen Wiederholungsmarkern angezeigten Text ändern, z. B. wenn Sie eine Partitur mit einem ungewöhnlichen Wiederholungsmarkerbefehl setzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsmarker aus, deren Text Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Wiederholungsmarkern angezeigte Text wird geändert. Segno-Symbole und Coda-Symbole in *D.C./D.S.*-Wiederholungssprüngen werden entfernt und durch Ihren benutzerdefinierten Text ersetzt.


Wiederholungsmarker auf einer/zwei Zeilen anzeigen

Sie können einzelne Wiederholungsmarker unabhängig von Ihren Einstellungen für das Layout entweder in einer einzelnen Zeile oder über zwei Zeilen verteilt anzeigen, z. B. wenn ein einzelner langer Wiederholungsmarker in einem Einzelstimmen-Layout über die Seitenränder hinausragt. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Sie können den Zeilenumbruch nur für Wiederholungssprünge wie *D.C. al Fine* oder *D.S. al Coda* ändern, die keinen benutzerdefinierten Text enthalten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Wiederholungsmarker aus, deren Zeilenumbruch Sie verschieben möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zeilenumbruch** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

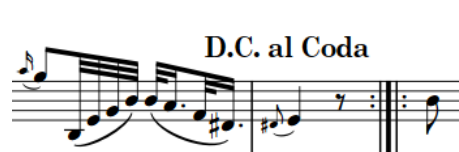
Die ausgewählten Wiederholungsmarker werden in zwei Zeilen angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist. Anderenfalls werden sie in einer Zeile angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, gilt für Wiederholungsmarker die für das Layout festgelegte Einstellung für Zeilenumbrüche.

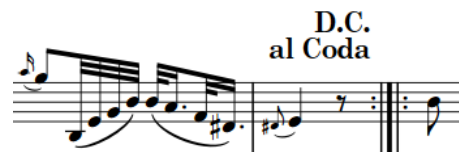
TIPP

Unter **Layout-Optionen > Notenzeilen und Systeme > Wiederholungsmarker** können Sie für jedes einzelne Layout Wiederholungsmarker zweizeilig anzeigen lassen. Beispielsweise können Sie sie in der Gesamtpartitur einzeilig und in Einzelstimmen-Layouts zweizeilig anzeigen.

BEISPIEL



Wiederholungsmarker ohne Zeilenumbruch



Wiederholungsmarker mit Zeilenumbruch

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 644

Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen

Sie können einzelne Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen, wenn Sie zum Beispiel einen separaten Coda-Abschnitt bevorzugen, ohne Coda-Symbol und Text anzuzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsmarker aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Wiederholungsmarkern aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Wiederholungsmarker werden ausgeblendet, wenn die **Ausblenden**-Option aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

An der Position jedes ausgeblendeten Wiederholungsmarkers werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

Sie können Hinweisschilder für Wiederholungsmarker ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Wiederholungsmarker** wählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 415

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 Wiederholungsmarker im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei aber nicht verändert.

Sie können im **Wiederholungsmarker**-Bereich der Seite **Notenzeilen und Systeme** in den **Layout-Optionen** die notenzeilenabhängige Standardpositionierung von Wiederholungsmarkern 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

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 415

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1286

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Wiederholungsmarkern ändern](#) auf Seite 1198

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

Notenzeilenabhängige Positionierung von Wiederholungsmarkern ändern

Sie können Wiederholungsmarker in jedem Layout unabhängig entweder über, unter oder sowohl über als auch unter der 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 notenzeilenabhängige Platzierung von Wiederholungsmarkern ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
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 notenzeilenabhängige Positionierung aller Wiederholungsmarker wird in den ausgewählten Layouts geändert.

Wiederholungsanzahl

Eine Wiederholungsanzahl an Taktenden mit Wiederholungszeichen informiert Interpretinnen, wie oft sie Notenabschnitte spielen sollen. Besonders hilfreich ist dies für Abschnitte, die dreimal oder noch häufiger gespielt werden, da Taktenden mit Wiederholungszeichen normalerweise angeben, dass die vorangehenden Noten zweimal gespielt werden sollen.

Standardmäßig zeigt Dorico Elements die Anzahl von Wiederholungen an Systemobjekt-Positionen für Taktenden mit Wiederholungszeichen an, für die drei oder mehr Durchläufe eingestellt sind, sofern Wiederholungen bei der Wiedergabe berücksichtigt werden.

The image shows a musical score snippet. The top staff is a treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). It contains a few notes followed by a repeat sign (double bar line with two dots). Above the repeat sign, the text "Play 4 times" is written. Below the first staff, the name "Ter-ry Mc-Leare." is written. The bottom two staves are a grand staff (treble and bass clefs) with a key signature of one sharp and a common time signature. They contain a melody and accompaniment. The melody starts with a quarter note, followed by eighth notes, and ends with a repeat sign. The accompaniment consists of a steady eighth-note bass line.

Wiederholungsanzahl am Ende eines Abschnitts, die vier Durchläufe für diesen Abschnitt vorgibt

Die Wiederholungsanzahl wird standardmäßig rechts an ihrem Taktende mit Wiederholungszeichen ausgerichtet. Sie können die Position von Wiederholungsanzahl-Angaben ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie sie sowohl am Anfang als auch am Ende von wiederholten Abschnitten anzeigen oder vollständig ausblenden möchten. Wenn eine Wiederholungsanzahl am Anfang von zu wiederholenden Abschnitten angezeigt wird, wird sie links an einleitenden Wiederholungszeichen ausgerichtet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 548

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Programmsprache ändern](#) auf Seite 59

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1203


[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1222

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1210

Position von Wiederholungsanzahl-Angaben ändern

Sie können die Position von einzelnen Wiederholungsanzahl-Angaben relativ zum wiederholten Abschnitt ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie einige Wiederholungsanzahl-Angaben am Anfang von wiederholten Abschnitten anzeigen oder einige Wiederholungsanzahl-Angaben vollständig ausblenden möchten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Wiederholungen werden in die Wiedergabe aufgenommen.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

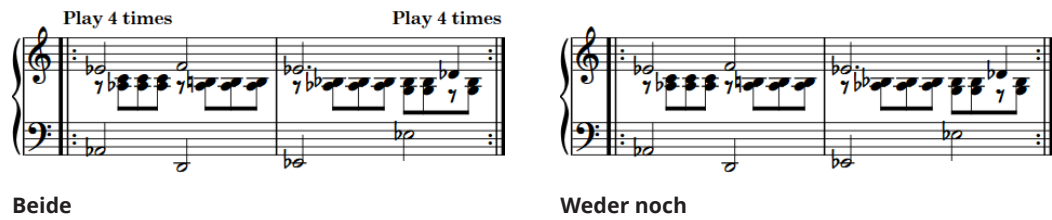
1. Wählen Sie die Taktenden mit Wiederholungszeichen oder Wiederholungsanzahl-Angaben aus, für die Sie die Position der Anzahl ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ort für Anzahlangabe** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Anfang**
 - **Ende**
 - **Weder noch**
 - **Beide**

ERGEBNIS

Die Position der ausgewählten Wiederholungsanzahl-Angaben wird geändert. Wenn eine Wiederholungsanzahl am Anfang von zu wiederholenden Abschnitten angezeigt wird, wird sie links an den einleitenden Wiederholungszeichen ausgerichtet, die zu den ausgewählten Taktenden mit Wiederholungszeichen gehören.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



The image shows two musical staves side-by-side. Each staff has a treble clef on top and a bass clef on the bottom. Above the first staff, the text "Play 4 times" is written above the treble clef and above the bass clef. Above the second staff, the text "Play 4 times" is written above the treble clef but not above the bass clef. Both staves contain musical notation with notes and rests.

Beide **Weder noch**

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 546

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

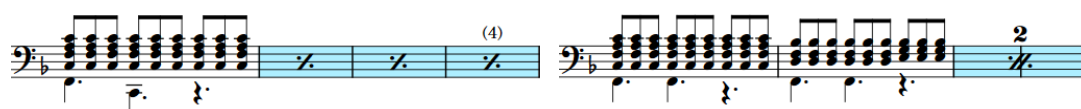
[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

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.



Ein-Takt-Wiederholungsregion

Zwei-Takte-Wiederholungsregion

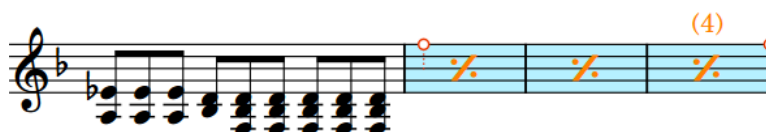


Vier-Takte-Wiederholungsregion

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.

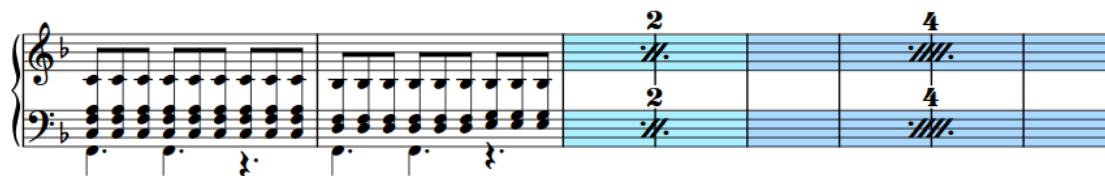
In Dorico Elements werden zur Anzeige von Taktwiederholungen Regionen mit Taktwiederholungen verwendet, was bedeutet, dass automatisch die zum Auffüllen der Region benötigte Anzahl von Taktwiederholungssymbolen angezeigt wird.

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.



Standardmäßig werden Regionen mit Taktwiederholungen mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben. Wenn Sie herauszoomen, werden die Hervorhebungen undurchsichtiger, was besonders bei der Ansicht von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und daher standardmäßig nicht gedruckt. Sie können sie ein-/ausblenden.

Sie können auch angrenzende Takt-Wiederholungsregionen anzeigen, zum Beispiel wenn Sie eine Zwei-Takte-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.



Phrase, die zwei benachbarte Taktwiederholungs-Regionen enthält

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 429

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 415

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1203

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1206

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1209

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1215

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1198

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1237

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 793

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 548

[Anmerkungen](#) auf Seite 595


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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktwiederholungs-Regionen aus, deren Phrasenlänge Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 1206

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 429

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 415

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 443

Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen

Sie können farbige Hervorhebungen für Taktwiederholungs- und nummerierte Taktregionen jederzeit ausblenden/anzeigen, wenn Sie die Hervorhebungen zum Beispiel beim Eingeben von Noten anzeigen, aber beim Notensatz ausblenden wollen.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Regionen mit Taktwiederholungen hervorheben**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1209

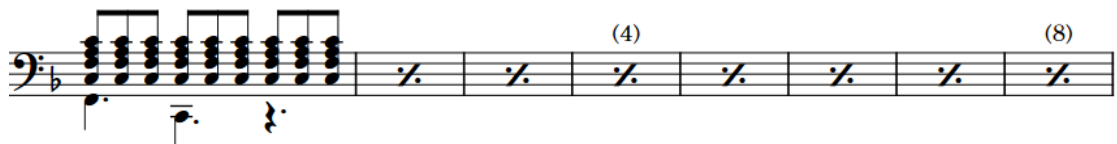
Anzahl von Taktwiederholungen

Taktwiederholungen sind Zahlen, die in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter den Taktwiederholungen angezeigt werden, um den Musikerinnen 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. Jede Taktwiederholungs-Region hat ihre eigene separate Anzahl.



Region mit Taktwiederholung mit Zählnummern, die alle vier Takte angezeigt werden

In Dorico Elements können Sie die Anfangszahl für jede Taktwiederholungs-Region ändern. Sie können auch ändern, wie häufig die Anzahl angezeigt und ob sie mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet werden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 415

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 429

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1206

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 803

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1237

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1198

[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1222

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1210


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 Anfangszahl gilt für den ersten Takt in der Taktwiederholung, also den notierten Takt. Die Änderung der Anfangszahl 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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie jene Ein-Takt-Wiederholungsregionen aus, deren Anfangszählzeit Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 Anfangszahl der ausgewählten Regionen mit Taktwiederholungen wird geändert. Wenn die Taktzahlhäufigkeit alle zwei Takte oder mehr ist, werden Zahlen in unterschiedlichen Takten angezeigt. 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

Three systems of musical notation in bass clef, 4/4 time. Each system contains a quarter note, a quarter rest, a sharp sign, and a repeat sign. A circled number '4' is placed at the end of each system.

Separate Taktwiederholungen auf mehreren Systemen im gleichen Einzelstimmen-Layout mit der Standard-Zählzeit

Three systems of musical notation in bass clef, 4/4 time. Each system contains a quarter note, a quarter rest, a sharp sign, and a repeat sign. A circled number '12' is placed at the end of each system.

Separate Taktwiederholungen auf mehreren Systemen im gleichen Einzelstimmen-Layout, deren Zählzeiten geändert wurden, um eine fortlaufende Region einzubeziehen


Häufigkeit der Anzeige der Anzahl von Taktwiederholungen ändern

Sie können die Anzeigehäufigkeit von Zählnummern für einzelne Regionen mit Ein-Takt-Wiederholungen ändern, wenn Sie zum Beispiel die Zählung in einer Region mit Ein-Takt-Wiederholung jeweils nach acht Takten anzeigen möchten.

HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Ein-Takt-Wiederholungen aus, deren Zählzeiten-Frequenz Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1203

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 803


Taktwiederholungszahlen ein-/ausblenden oder in Klammern setzen

Sie können die Taktanzahl für einzelne Regionen mit Taktwiederholungen ausblenden oder mit bzw. ohne Klammern anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Ein-Takt-Wiederholungen aus, deren Anzahl Sie ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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:
 - **Mit Klammern**
 - **Ohne Klammern**
 - **Nicht anzeigen**
-

ERGEBNIS

Die Anzahl in den ausgewählten Regionen mit Taktwiederholungen wird mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

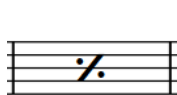
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Gruppierung von Taktwiederholungen

Durch die Gruppierung von Taktwiederholungen können Sie längere Taktwiederholungs-Regionen zusammenlegen, was bei sehr regelmäßiger Musik 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.



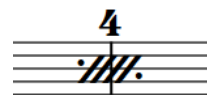
Ein-Takt-Wiederholungs-Symbol



Zwei-Takte-Wiederholungs-Symbol



Drei-Takte-Wiederholungs-Symbol



Vier-Takte-Wiederholungssymbol

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

TIPP

Bei der Anzeige von Mehrtaktpausen können Sie auch auswählen, dass Ein-Takt-Wiederholungsregionen zusammengelegt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 415


[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 429

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1237

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktwiederholungs-Regionen aus, deren Gruppierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

Nummerierte Taktregionen

Mit Hilfe von nummerierten Taktregionen können Sie Taktzahlen in bestimmten Regionen ohne zusätzliche Notationselemente anzeigen. Dies kann Interpretinnen beim Spielen von repetitiver Musik dabei helfen, den Überblick darüber zu behalten, wie viele Takte vergangen sind.



Nummerierte Taktregion über sechs Takte

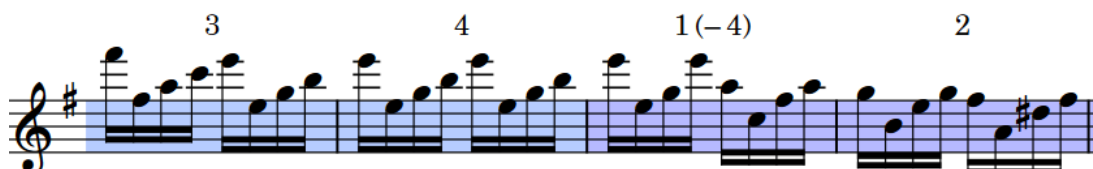
Standardmäßig werden nummerierte Taktregionen in (benutzerdefinierten) Partitur-Layouts ausgeblendet und in Einzelstimmen-Layouts angezeigt. Sie können nummerierte Taktregionen in jedem einzelnen Layout ausblenden oder anzeigen.

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.



Standardmäßig werden nummerierte Taktregionen mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben. Wenn Sie herauszoomen, werden die Hervorhebungen undurchsichtiger, was besonders bei der Ansicht von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und daher standardmäßig nicht gedruckt. Sie können sie ein-/ausblenden.

Wenn zwei unterschiedliche nummerierte Taktregionen aneinander angrenzen, werden sie in unterschiedlichen Farben angezeigt, um sie leichter erkennbar zu machen.



Phrase, die zwei benachbarte nummerierte Taktregionen enthält

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 430

[Hervorhebungen in Region ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1203

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1201

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1215

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1198

Taktzahlen auf Seite 801

Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen

Sie können nummerierte Taktregionen in jedem Layout eingeben, aber sie werden standardmäßig in Partitur-Layouts nicht angezeigt, da sie normalerweise in Einzelstimmen-Layouts am nützlichsten sind. Sie können nummerierte Taktregionen in jedem einzelnen Layout ausblenden oder 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 nummerierte Taktregionen aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Abschnitt **Nummerierte Taktregionen** die Option **Taktanzahl in nummerierten Taktregionen anzeigen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Nummerierte Taktregionen werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

Zahlen in nummerierten Taktregionen

Zahlen in nummerierten Taktregionen werden in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter der Notenzeile angezeigt, um Interpreten dabei zu helfen, den Überblick darüber zu behalten, wie viele Takte vergangen sind.

Standardmäßig werden Taktzahlen in nummerierten Taktregionen an jedem Takt angezeigt. Außerdem werden sie unabhängig von der Taktzahlhäufigkeit am letzten Takt in jedem System und an den ersten und letzten Takten in jeder Region angezeigt.

Wenn sich nummerierte Taktregionen über vier oder mehr Takte erstrecken, fügt Dorico Elements den Gesamtbereich in Klammern zur Taktzahl am ersten Takt hinzu. So wird am ersten Takt in einer nummerierten Taktregion über acht Takte zum Beispiel »1 (-8)« angezeigt.



Nummerierte Taktregion, in der die Taktzahlen alle drei Takte, die Zahl und Reichweite am Anfang und die Zahl in Klammern am Ende des Systems angezeigt werden

In Dorico Elements können Sie die Anfangszahl für jede nummerierte Taktregion ändern. Sie können außerdem festlegen, wo die Taktzahl relativ zur Notenzeile angezeigt wird, wie häufig sie angezeigt wird und ob Taktzahl und Reichweite mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 430

[Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1198


[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1203

[Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1222

Anfangszahl von nummerierten Taktregionen ändern

Sie können die Taktzahl ändern, an der einzelne nummerierte Taktregionen beginnen, um zum Beispiel eine kontinuierliche Taktzählung über mehrere nummerierte Taktregionen hinweg anzuzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, deren anfängliche Taktzahl Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 anfängliche Taktzahl für die ausgewählten nummerierten Taktregionen wird geändert. Wenn die Taktzahlhäufigkeit alle zwei Takte oder mehr ist, werden Zahlen in unterschiedlichen Takten angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel die Anfangszahl von 1 auf 2 ändern und Zahlen alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zahl im dritten statt im vierten Takt in der Region angezeigt.

Taktzahlhäufigkeit für nummerierte Taktregionen ändern

Sie können festlegen, wie häufig Taktzahlen in einzelnen nummerierten Taktregionen angezeigt werden, um zum Beispiel die Taktzahl in einer bestimmten nummerierten Taktregion nach acht Takten anzuzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, deren Taktzahlhäufigkeit Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Zählhäufigkeit** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung** aus.

3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Taktzahlhäufigkeit in den ausgewählten nummerierten Taktregionen wird geändert.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 803

Nummerierte Taktregionen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können die Taktanzahl für einzelne nummerierte Taktregionen anzeigen. Außerdem können Sie Taktzahlen am Ende von Systemen und im ersten und letzten Takt in jeder Region unabhängig voneinander ausblenden/anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, für die Sie die Taktzahlen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zähldarstellung** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Ohne Klammern**
 - **Mit Klammern**
 4. Aktivieren Sie **Bereichsdarstellung** und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Mit Klammern**
 - **Ohne Klammern**
 - **Kein Bereich**
 5. Aktivieren Sie die folgenden Eigenschaften einzeln oder zusammen, um die Darstellung der jeweiligen Taktanzahl zu ändern:
 - **In erstem Takt anzeigen**
 - **In letztem Takt anzeigen**
 - **An Enden von Systemen anzeigen**
 6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Menü:
 - **Mit Klammern**
 - **Ohne Klammern**
 - **Nicht anzeigen**
-

ERGEBNIS

Die entsprechenden Taktzahlen und Bereiche in den ausgewählten nummerierten Taktregionen werden mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Anzahl und Bereich angezeigt ohne Klammern

Bereich ausgeblendet und Anzahl angezeigt mit Klammern

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1210

[Nummerierte Taktregionen eingeben](#) auf Seite 430

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644


Notenzeilenabhängige Positionierung der Taktzahl in nummerierten Taktregionen ändern

Sie können Taktzahlen in einzelnen nummerierten Taktregionen entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Eine Änderung der notenzeilenabhängigen Positionierung der Taktanzahl wirkt sich auf alle Taktzahlen in der Region aus. Sie können die Platzierung einer einzelnen Taktzahl nicht unabhängig von anderen Taktzahlen in der Region ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die nummerierten Taktregionen aus, deren notenzeilenabhängige Positionierung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Notenzeilen-relative Position** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

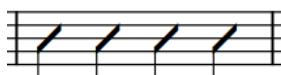
Die notenzeilenabhängige Positionierung aller Taktzahlen in den ausgewählten nummerierten Taktregionen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

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.

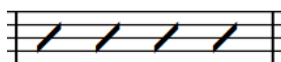
Es gibt zwei Arten von Rhythmusstrichen:

Striche mit Notenhälsen



Striche mit Hälsen geben in der Regel den zu spielenden Rhythmus, nicht aber die Tonhöhen an. Wird auch als »rhythmische Notation« bezeichnet.

Striche ohne Notenhälsen



Striche ohne Hälsen geben in der Regel weder Rhythmen noch Tonhöhen an. Wird auch 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 1225

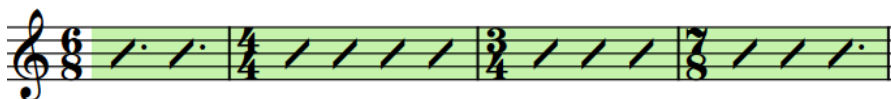
[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 239

[Akkordsymbole](#) auf Seite 844

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851

Regionen mit Strichnotation

In Regionen mit Strichnotation werden Rhythmusstriche über ihre Dauer automatisch entsprechend dem jeweiligen Metrum angezeigt: Zum Beispiel werden standardmäßig in 4/4 vier Striche pro Takt und in 6/8 zwei Striche pro Takt angezeigt. Eine einzelne Region mit Strichnotation kann sich über mehrere unterschiedliche Metren erstrecken.



Eine einzelne Region mit Strichnotation, die verschiedene Metren umfasst

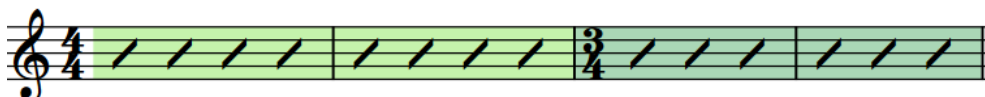
Mehrere Regionen mit Strichnotation können an derselben rhythmischen Position vorhanden sein. Wenn sich Regionen mit Strichnotation überschneiden, behandelt Dorico Elements dies als mehrstimmigen Kontext und ändert die Position der Striche in der Notenzeile automatisch.

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.



Standardmäßig werden Regionen mit Strichnotation mit einem farbigen Hintergrund hervorgehoben. Wenn Sie herauszoomen, werden die Hervorhebungen undurchsichtiger, was besonders bei der Ansicht von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und daher standardmäßig nicht gedruckt. Sie können sie ein-/ausblenden.

Wenn zwei unterschiedliche Regionen mit Strichnotation aneinander angrenzen, werden sie in unterschiedlichen Farben angezeigt, um sie leichter erkennbar zu machen.



Zwei benachbarte Regionen mit Strichnotation, hervorgehoben durch unterschiedliche Farben

Sie können Regionen und Stimmen mit Strichnotation im selben Projekt und an denselben rhythmischen Positionen verwenden. Sie können zum Beispiel einen Bereich mit Strichnotation eingeben, in dem Sie keine spezifischen Rhythmusangaben machen wollen, und dann Noten in einen einzelnen Takt in einer Stimme mit Strichnotation eingeben, in dem Sie einen genauen Rhythmus festlegen möchten.

TIPP

Da Rhythmusstriche häufig zusammen mit Akkordsymbolen angezeigt werden, die angeben, welche Noten der Interpret verwenden soll, können Sie Akkordsymbole in Strichnotations-/Akkordsymbol-Regionen in Instrumenten-Notenzeilen, in denen Akkordsymbole ausgeblendet sind, ausblenden oder einblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 428
- [Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1225
- [Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1222
- [Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1217
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440
- [Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen](#) auf Seite 1219
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851
- [Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 856
- [Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1209
- [Taktwiederholungen](#) auf Seite 1201
- [Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1198
- [Anmerkungen](#) auf Seite 595

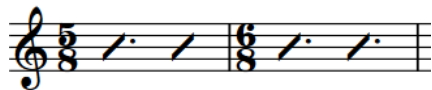
Notengruppierung in Regionen mit Strichnotation

Unter **Notationsoptionen** > **Notengruppierung** > **Rhythmusstriche** finden Sie Optionen, um die Gruppierung und den Notenwert von Rhythmusstrichen in Regionen mit Strichnotation für jede Partie unabhängig zu steuern.

Anhand der verfügbaren Optionen können Sie unter anderem einstellen, ob Rhythmusstriche der Zählzeitgruppierung oder dem Zähler der Taktart folgen sollen, und den Notenwert

für Rhythmusstriche in offenen Metren festlegen. Zum Beispiel können Sie in 6/8 sechs Rhythmusstriche statt zwei punktierten Strichen anzeigen.

Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.



Rhythmusstriche folgen Zählzeitgruppierung



Rhythmusstriche folgen Zähler der Taktart

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Taktarten](#) auf Seite 1344

Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen

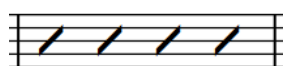
Sie können farbige Hervorhebungen für Regionen mit Strichnotation jederzeit ausblenden/ anzeigen, zum Beispiel um sie bei der Noteneingabe anzuzeigen, aber im Notensatz auszublenden.

VORGEHENSWEISE

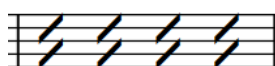
- Wählen Sie **Ansicht > Regionen mit Strichnotation hervorheben**.
-

Rhythmusstriche 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

Auf der **Stimmen**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie partieweite Standardeinstellungen für Position und Versatz von Rhythmusstrichen relativ zu anderen Rhythmusstrichen an derselben rhythmischen Position festlegen.

HINWEIS

Diese Optionen beziehen sich auf alle Rhythmen mit Strichnotation, einschließlich Noten in Stimmen mit Strichnotation sowie Regionen mit Strichnotation.

Sie können auch die Positionen von Rhythmen mit Strichnotation untereinander manuell steuern, indem Sie ihre Hals- oder Stimmrichtung oder ihre Notenzeilenposition ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733


[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1405

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Stimmrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 1032

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Rhythmusstriche aus, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 - 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.

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

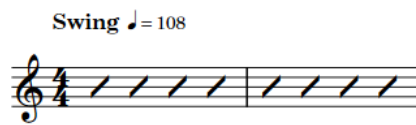
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, für die eine andere Notation zusätzlich angezeigt bzw. ausgeblendet werden soll. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 1215

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1225

[Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1217


[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 428

Abstandspausen vor/nach Regionen mit Strichnotation ausblenden/ anzeigen

Sie können Abstandspausen vor/nach Regionen mit Strichnotation, die mitten in Takten beginnen, einzeln anzeigen/ausblenden, wenn zum Beispiel andere Noten an diesen Positionen stehen und die Pausen missverständlich wären. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

Standardmäßig zeigt Dorico Elements automatisch implizite Abstandspausen um Regionen mit Strichnotation an, die mitten in Takten beginnen/enden, so dass die Gesamtdauer jedes Takts klar ist.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil jeder Region mit Strichnotation aus, deren Abstandspausen Sie ein-/ausblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation** (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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1229


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Regionen mit Strichnotation teilen

Sie können Regionen mit Strichnotation nach der Eingabe aufteilen, zum Beispiel 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. Teilen Sie die Regionen mit Strichnotation auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **U**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Schneiden** .

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

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1215

[Zählzeithäufigkeit von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 1223


[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

Notenhäse in Regionen mit Strichnotation ausblenden/ anzeigen

Sie können Notenhäse und Balken auf Strichen gegebenenfalls in einzelnen Regionen mit Strichnotation ein- und ausblenden. Standardmäßig werden Striche in Regionen mit Strichnotation ohne Notenhäse dargestellt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, für die Notenhäse zusätzlich angezeigt bzw. ausgeblendet werden sollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Strichart** in der **Regionen mit Strichnotation**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Mit Notenhälsen**
 - **Ohne Notenhälsen**
-

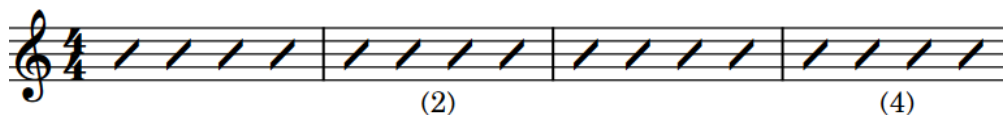
ERGEBNIS

Sie können die Notenhälsen in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation ausblenden, wenn Sie **Ohne Notenhälsen** auswählen. Sie können sie anzeigen, wenn Sie **Mit Notenhälsen** auswählen. Sofern für das vorliegende Metrum (zum Beispiel 3/8) angebracht, werden neben Notenhälsen auch Balken angezeigt.

Taktzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation

Taktzahlen für Regionen 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 Taktzahl für Regionen mit Strichnotation in Klammern alle vier Takte unter der Notenzeile angezeigt. Jede Region mit Strichnotation hat ihre eigene separate Anzahl.



Region mit Strichnotation mit Taktzahl an jedem zweiten Takt

In Dorico Elements können Sie die Anfangszahl für jede Region mit Strichnotation ändern. Sie können außerdem festlegen, wo die Taktzahl relativ zur Notenzeile angezeigt wird, wie häufig sie angezeigt wird und ob Taktzahlen mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet werden sollen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1215
- [Wiederholungsanzahl](#) auf Seite 1198
- [Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 1203
- [Zahlen in nummerierten Taktregionen](#) auf Seite 1210

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

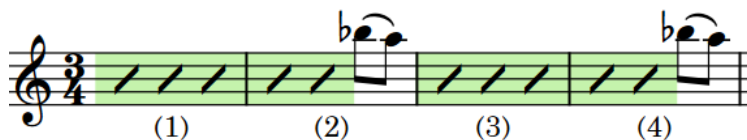
1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Anfangszählzeit Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.

3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die anfängliche Taktzahl für die ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert. Wenn die Taktzahlhäufigkeit alle zwei Takte oder mehr ist, werden Zahlen in unterschiedlichen Takten angezeigt. Wenn Sie zum Beispiel die Anfangszahl von 1 auf 2 ändern und Zahlen alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zahl im dritten statt im vierten Takt in der Region angezeigt.

BEISPIEL




Zwei getrennte Regionen mit Strichnotation, wobei die Anfangszählzeit in 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 einzelne Regionen mit Strichnotation 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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Zählzeiten-Frequenz Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 1221

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 803

Anzahl-Angaben für Regionen mit Strichnotation ausblenden/ anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können die Taktanzahl für einzelne Regionen mit Strichnotation ausblenden oder mit bzw. ohne Klammern anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil jeder Region mit Strichnotation aus, deren Taktanzahl-Angabe Sie ein-/ausblenden oder in Klammern setzen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählerdarstellung** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Mit Klammern**
 - **Ohne Klammern**
 - **Nicht anzeigen**

ERGEBNIS

Die Anzahl in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird mit bzw. ohne Klammern angezeigt oder ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644


Notenzeilenabhängige Positionierung der Taktzahl in Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Taktzahlen in einzelnen Regionen mit Strichnotation entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Eine Änderung der notenzeilenabhängigen Positionierung der Taktanzahl wirkt sich auf alle Taktzahlen in der Region aus. Sie können die Platzierung einer einzelnen Taktzahl nicht unabhängig von anderen Taktzahlen in der Region ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil aller Regionen mit Strichnotation aus, bei denen Sie die Position der Taktzahlen relativ zur Notenzeile ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktzahlposition** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige Positionierung aller Taktzahlen in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

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 ändern 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 Strichnotation im selben Projekt und an denselben rhythmischen Positionen verwenden. Sie können zum Beispiel einen Bereich mit Strichnotation eingeben, in dem Sie keine spezifischen Rhythmusangaben machen wollen, und dann Noten in einen einzelnen Takt in einer Stimme mit Strichnotation eingeben, in dem Sie einen genauen Rhythmus festlegen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 1215

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 1215

[Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1217

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1230

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 239

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475

Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern

Sie können die Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern, wenn Sie zum Beispiel eine Stimme mit Strichnotation, die zuvor Notenhälse 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 ändern.

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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Rhythmusstriche > [Stimmart]**.
Um zum Beispiel eine ganze, normale Stimme in eine halslose Stimme mit Strichnotation zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Stimmen > Rhythmusstriche > Striche ohne Notenhälse**.

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 ändern, 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 ändern, werden ihre ursprünglichen Tonhöhen wiederhergestellt, was bedeutet, dass ihre Positionen auf der Notenzeile ihre Tonhöhen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 239

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475




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 Notenhälse 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 Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Perkussions-Kit zugeordnet ist, zu dem Sie Stimmen mit Strichnotation hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
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 

ERGEBNIS

Die entsprechende Art von Stimme mit Strichnotation wird zum Kit hinzugefügt. Sie wird standardmäßig auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert.

Bei der Noteneingabe können Sie die Eingabemarke genau so in Stimmen mit Strichnotation verschieben, wie Sie es mit anderen Instrumenten im Kit tun können. Entsprechend können Sie Noten in Stimmen mit Strichnotation genau so eingeben wie in Instrumente von Perkussions-Kits.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Notenzeilenposition von Stimmen mit Strichnotation im Kit ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1398

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 244









[Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 167

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. Dorico Elements füllt die Lücken zwischen Noten automatisch mit impliziten Pausen des entsprechenden Notenwerts. Daher ist es für gewöhnlich nicht nötig, Pausen in Dorico Elements einzugeben.

Die Tabelle zeigt einige Beispiele für Noten und die Pausen mit dem entsprechenden rhythmischen Wert.

Dauer	Note	Pause
Halbe		
Viertel		
Achtel		
Sechzehntel		

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen eingeben](#) auf Seite 252

[Pausen löschen](#) auf Seite 1233

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Pausen innerhalb von Balken](#) auf Seite 832

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1230

[Generalbass an Pausen anzeigen](#) auf Seite 924

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 Notenhäse der Stimme nach oben gerichtet sind, und tiefer in der Notenzeile oder darunter, wenn die Notenhäse 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

[Stimmen](#) auf Seite 1402

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824

Implizite und explizite Pausen

Implizite Pausen werden automatisch zwischen den Noten 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 vorliegenden 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 von Ihnen 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 252

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Pausen löschen](#) auf Seite 1233

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 269

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 1231

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1232

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. Taktpausen werden immer für die erste Stimme in einer Notenzeile angezeigt, auch in Takten, die nur Noten in einer Stimme mit Strichnotation enthalten.

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

Auf der **Pausen**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie für jede einzelne Partie festlegen, wann Pausen in verschiedenen mehrstimmigen Kontexten angezeigt werden sollen.

Außerdem können Sie Pausen aus ausgewählten Passagen löschen.

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. Außerdem können Sie Ihre Partie-weiten Einstellungen für die

Zusammenlegung von Pausen in mehrstimmigen Kontexten auf der **Pausen**-Seite der **Partie-Optionen** ändern.



Eine Phrase mit mehreren Stimmen, in der implizite Pausen angezeigt werden.

Dieselbe Phrase ohne implizite Pausen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Partie-Optionen für Pausen](#) auf Seite 1231

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 1232

[Pausen löschen](#) auf Seite 1233

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1225

Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln

Implizite und explizite Pausen verhalten sich unterschiedlich. Sie können z. B. implizite Pausen mit Hilfe des Eigenschaften-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 Eigenschaften-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 **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten expliziten Pausen sind nun implizite Pausen. Sie können dies überprüfen, indem Sie Pausenfarben anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1232

[Pausen löschen](#) auf Seite 1233

Partie-Optionen für Pausen

Auf der **Pausen**-Seite in den **Partie-Optionen** finden Sie Partie-bezogene Optionen für die Positionierung und Notation von Pausen und können festlegen, wann Pausen angezeigt werden sollen.

Sie können z. B. einstellen, ob Taktpausen in zusätzlichen Stimmen angezeigt werden, wann punktierte Pausen erlaubt sind und welche Standardpositionen Pausen in unterschiedlichen Kontexten einnehmen sollen. Sie können außerdem festlegen, ob Pausen mit identischem Notenwert und an derselben rhythmischen Position zu einer einzelnen Pause zusammengelegt werden sollen.

Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Stimmen](#) auf Seite 1402

[Partie-Optionen für Stimmen](#) auf Seite 1403

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1032

Pausenfarben ausblenden/anzeigen

Sie können Pausenfarben ausblenden/anzeigen, wodurch implizite Pausen und explizite Pausen in unterschiedlichen Farben angezeigt werden.

Wenn Pausenfarben angezeigt werden, werden implizite Pausen grau und explizite Pausen schwarz dargestellt. Dies kann Ihnen zum Beispiel helfen, herauszufinden, warum Pausen nach Aktivieren von **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** nicht angezeigt werden, da diese Eigenschaften nur implizite Pausen ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Implizite Pausen**.

ERGEBNIS

Pausenfarben werden ausgeblendet/angezeigt.

BEISPIEL



Pausenfarben ausgeblendet



Pausenfarben angezeigt

WEITERE SCHRITTE

Sie können Pausen, die Sie als explizite Pausen erkannt haben, löschen. Die impliziten Pausen, die an ihre Stelle treten, folgen nun den Eigenschaften **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme**.


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. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

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 zusammenfallende Pausen von identischem Notenwert in mehrstimmigen Kontexten zusammen und positioniert diese automatisch, um Kollisionen zu vermeiden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 mit demselben Notenwert an derselben rhythmischen Position haben, wird nur eine Pause angezeigt.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

- Wenn Sie **Pausenpos.** deaktivieren, werden die ausgewählten Pausen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.
- Im Bereich **Positionierung von Pausen** der **Pausen**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie wählen, ob nur eine Pause für alle Stimmen oder zusammenfallende Pausen mit identischem Notenwert in jeder Stimme angezeigt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Notenabstand](#) auf Seite 623

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Pausen löschen

Sie können sowohl implizite als auch explizite Pausen löschen, wenn Sie z. B. Pausen vor oder hinter Noten einer anderen Stimme ausblenden wollen, die zur Anzeige von Durchgangsnoten dienen.

TIPP

- Wenn Sie Pausen löschen möchten, damit keine Taktpausen in leeren Takten angezeigt werden, können Sie Taktpausen stattdessen auch ausblenden.

- Wenn Sie Pausen löschen möchten, weil mehrere Pausen derselben Dauer an der gleichen Position in mehrstimmigen Kontexten erscheinen, können Sie diese Pausen unter **Notationsoptionen > Pausen > Positionierung von Pausen** zusammenlegen.
-

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 für die Noten oder Pausen unmittelbar rechts/links von den gelöschten Pausen automatisch so eingestellt werden, dass keine Pausen in den ausgewählten Regionen angezeigt werden.

HINWEIS

- Sie können Pausen 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.
 - Sie können der Option **Pausen entfernen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.
 - In Layouts, in denen es keine anderen Noten, Pausen oder Objekte mit Dauer an rhythmischen Positionen gibt, an denen Sie Pausen gelöscht haben, hat Dorico Elements keine Anhaltspunkte für die Berechnung der horizontalen Abstände. Daher können solche leeren Takte/Zählzeiten enger erscheinen.
-

BEISPIEL



Eine Phrase mit mehreren Stimmen, in der implizite Pausen angezeigt werden.

Dieselbe Phrase nach Löschen der Pausen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733
- [Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1229
- [Große Auswahlbereiche](#) auf Seite 433

[Notenabstand](#) auf Seite 623

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 611

Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden

Sie können Taktpausen für jedes Layout unabhängig in leeren Takten anzeigen/ausblenden. 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
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 1237

Taktpausen in zusätzlichen Stimmen anzeigen/ausblenden

Sie können Taktpausen zwischen Noten oder expliziten Pausen in zusätzlichen Stimmen auf Partiebasis anzeigen/ausblenden. Zum Beispiel könnten Sie Taktpausen in kontrapunktischer Musik anzeigen, um sicherzustellen, dass man jeder Stimme einfach folgen kann.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Partien**-Liste die Partien aus, in denen Sie Taktpausen in zusätzlichen Stimmen aus-/einblenden möchten.

Standardmäßig wird nur die aktuelle Partie angezeigt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Partien auswählen, indem Sie in der Aktionsleiste auf **Alles auswählen** klicken, klicken und über mehrere Partien ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Partien klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Partien klicken.

3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Pausen**.
4. Wählen Sie im Abschnitt **Pausen in zusätzlichen Stimmen** eine der folgenden Optionen für **Taktpausen in zusätzlichen Stimmen** aus:
 - **Taktpausen anzeigen**
 - **Taktpausen auslassen**
5. Optional: Um Taktpausen für jede Stimme in leeren Takten anzuzeigen, wählen Sie im Abschnitt **Positionierung von Pausen** die Option **Jede Pause in jeder Stimme zeigen** für **Zusammenfallende Pausen derselben Dauer in unterschiedlichen Stimmen**.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Taktpausen werden zwischen Noten und expliziten Pausen in allen Stimmen in den ausgewählten Partien angezeigt, wenn Sie **Taktpausen anzeigen** wählen, und ausgeblendet, wenn Sie **Taktpausen auslassen** wählen.

HINWEIS

Bei Auswahl von **Taktpausen anzeigen** werden Taktpausen in leeren Takten vor der ersten Note oder expliziten Pause in zusätzlichen Stimmen nicht automatisch angezeigt. In zusätzlichen Stimmen, die nicht im ersten Takt beginnen, müssen Sie eine Taktpause im ersten Takt manuell eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen für Pausen](#) auf Seite 1231

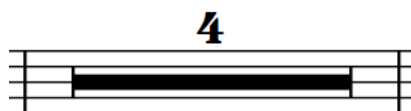
[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 1229

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 254

Mehrtaktpausen

Mehrtaktpausen dienen der Gruppierung mehrerer aufeinanderfolgender leerer Takte in einer einzelnen Einheit und werden meistens anhand einer dicken horizontalen Linie über der mittleren Notenzeilenlinie angezeigt, die auch »H-Balken« genannt wird. Mit ihnen lässt sich der horizontale Platz verringern, der für mehrere leere Takte erforderlich wäre. Außerdem erleichtern sie es Spielern, sich an bestimmten Stellen in der Notation zurechtzufinden.



Eine Mehrtaktpause, die vier leere Takte anzeigt

HINWEIS

Mehrtaktpausen werden automatisch durch Objekte unterbrochen, die in ihrem Bereich positioniert werden, zum Beispiel durch mit Systemen verbundenen Text, Studierzeichen sowie

Fermaten und Pausen. Wenn jedoch Objekte am Anfang des ersten Taktes einer Mehrtaktpause platziert werden, bleibt dieser Takt Teil der nachfolgenden Mehrtaktpause.

Sie können Mehrtaktpausen in Dorico Elements in jedem Layout einzeln ausblenden/anzeigen, und Sie können die Taktzahlbereiche darunter ausblenden/anzeigen.

Standardmäßig werden die Taktzahlen für Mehrtaktpausen nur einmal zwischen den Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 803

[Mehrtaktpausen trennen](#) auf Seite 1239

Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen

Sie können Mehrtaktpausen für jedes Layout unabhängig ausblenden/anzeigen und festlegen, ob Ein-Takt-Wiederholungen zusammengelegt werden sollen oder nicht. 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 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 Ein-Takt-Wiederholungen enthalten, in den ausgewählten Layouts zu Mehrtaktpausen zusammengefasst. Auch die Taktanzahl für Mehrtaktpausen wird über den zusammengefassten Ein-Takt-Wiederholungen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Taktwiederholungen](#) auf Seite 1201

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 803

Breite von H-Balken in Mehrtaktpausen ändern

Sie können die Breite einzelner Mehrtaktpausen-H-Balken ändern. So können Sie die genauen Positionen von Mehrtaktpausen steuern, zum Beispiel, wenn es Schlüsselwechsel am Ende von Mehrtaktpausen gibt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Mehrtaktpausen aus, deren Breite Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Breitenänderung H-Takt** in der **Mehrtaktpausen**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Breite der ausgewählten H-Balken wird geändert. Höhere Werte vergrößern ihre Breite, niedrigere Werte verringern sie.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Verteilen](#) auf Seite 625

Mehrtaktpausen-H-Balken verschieben

Sie können einzelne Mehrtaktpausen-H-Balken horizontal verschieben. So können Sie die genauen Positionen von Mehrtaktpausen steuern, zum Beispiel, wenn es Schlüsselwechsel am Ende von Mehrtaktpausen gibt.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Mehrtaktpausen aus, die Sie verschieben möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **H-Balken X-Versatz** in der **Mehrtaktpausen**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die ausgewählten H-Balken werden horizontal verschoben. Wenn Sie den Wert erhöhen, werden H-Balken nach rechts verschoben; wenn Sie ihn verringern, werden H-Balken nach links verschoben.

Mehrtaktpausen trennen

Sie können Mehrtaktpausen manuell auftrennen, ohne zusätzliche Notationselemente in den Noten anzuzeigen. Das Auftrennen von Mehrtaktpausen wirkt sich auf alle Layouts im Projekt aus, einschließlich Gesamtpartituren und Einzelstimmen.

HINWEIS

Mehrtaktpausen werden automatisch durch Objekte unterbrochen, die in ihrem Bereich positioniert werden, zum Beispiel durch mit Systemen verbundenen Text, Studierzeichen sowie Fermaten und Pausen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben im Notenbereich ein Layout geöffnet, das Objekte in den Takten enthält, in denen Sie Mehrtaktpausen trennen möchten oder in denen Mehrtaktpausen ausgeblendet sind. Sie können keine rhythmischen Positionen innerhalb von Mehrtaktpausen auswählen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie Mehrtaktpausen trennen möchten.
 2. Wählen Sie **Notensatz > Mehrtaktpause trennen**.
-

ERGEBNIS

Alle Mehrtaktpausen in allen Layouts werden an der ausgewählten Position getrennt. An der Stelle, wo die Mehrtaktpausen getrennt wurden, wird ein Hinweisschild angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 458

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1237

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 45

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 oberhalb und unterhalb der Notenzeile, einschließlich eines Notenzeilen-übergreifenden Bindebogens

Dorico Elements bestimmt automatisch die geeignete Endpunktposition und Krümmungsrichtung für Bindebögen auf Basis der Noten innerhalb ihrer Bereiche. Sie können dies jedoch manuell ändern.

Sie können beliebig viele eingebettete Bindebögen eingeben.

HINWEIS

Bindebögen dürfen nicht mit Haltebögen verwechselt werden, die ihnen oberflächlich ähneln, aber Noten derselben Tonhöhe binden, 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 280

[Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 1253

[Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 1326

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1252

[Elisionsbögen](#) auf Seite 1007

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 1267

[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 1243

[Krümmungsrichtung von Bindebögen](#) auf Seite 1250

[Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 1241

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 91

Allgemeine Platzierungskonventionen für Bindebögen

Es gibt verschiedene Konventionen für die Platzierung, Endpunktposition, Form und Krümmungsrichtung von Bindebögen in unterschiedlichen Kontexten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 1243

[Kurze Bindebögen, die große Tonhöhenbereiche abdecken](#) auf Seite 1245

[Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 1244

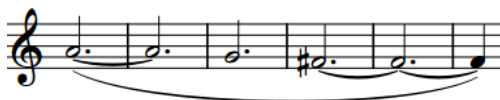
[Krümmungsrichtung von Bindebögen](#) auf Seite 1250

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. Dies ist die Standardeinstellung in Dorico Elements.

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 in Haltebogenketten beginnt und auf der letzten Note endet




Bindebogen, der auf der letzten Note in Haltebogenketten beginnt und auf der ersten Note endet

Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern

Sie können die Position von einzelnen Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern, auch bei Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen. Beispielsweise sind Bindebögen, die auf der letzten Note in Haltebogenketten beginnen und auf der ersten Note in Haltebogenketten enden, kürzer und erfordern weniger vertikalen Raum.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Position Sie relativ zu Haltebogenketten ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 Notenhäse.
- 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.



Krümmungsrichtung von Bindebögen an Vorschlägen in einem einstimmigen Kontext



Krümmungsrichtung von Bindebögen an Vorschlägen in einem mehrstimmigen Kontext

Sie können die automatische Platzierung von Vorschlags-Bindebögen ändern, indem Sie die Halsrichtung eines Vorschlags ändern, die Richtung eines Bindebogens ändern und die Bindebogen-Griffe im Notensatz-Modus nutzen, um die Position eines Bindebogens präziser anzupassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1251

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 1034

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge](#) auf Seite 965

[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1258

[Form/Winkel von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1261

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Höhe von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1264

Bindebogen-Endpunktpositionen

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 $1/2$ Spatium über einem Notenkopf in einem Zwischenraum der Notenzeile und $1/4$ Spatium über einem Notenkopf auf einer Linie der Notenzeile.

Bindebögen werden zwischen den Hälsen von nicht verbalkten Noten angezeigt, wenn sie auf deren Halsseite platziert werden; gemäß der Standardeinstellung werden ihre Endpunkte in geringem Abstand vom Ende des Halses positioniert.



Bindebögen zwischen den Hälsen von nicht verbalkten Noten

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Noten mit unterschiedlichen Halsrichtungen

Bei Bindebögen zwischen Noten mit unterschiedlichen Halsrichtungen positioniert Dorico Elements ihre Endpunkte standardmäßig nahe am Notenkopf, so dass die Form und Krümmungsrichtung von Bindebögen die aufsteigende oder absteigende Tonhöhenrichtung von Phrasen widerspiegelt, auch wenn sich diese über mehrere Notenzeilen erstrecken.



Bindebogen-Endpunkte nahe Notenköpfen



Bindebogen-Endpunkte nahe Halsenden

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Artikulationen

Standardmäßig werden Dynamik- und Betonungsartikulationen außerhalb der Endpunkte von Bindebögen platziert, während Längenartikulationen innerhalb von Bindebogen-Endpunkten

platziert werden, wodurch die Endpunkte automatisch angehoben werden. Akzente und Betonungen werden z. B. außerhalb der Enden von Bindebögen platziert, Staccato- und Tenuto-Markierungen jedoch innerhalb davon.

Bindebögen werden außerhalb von Artikulationen an Noten positioniert, die sich in der Mitte von Bindebögen befinden.

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

[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1258

[Form/Winkel von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1261

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1252

[Eingebettete Bindebögen](#) auf Seite 1253

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1032

[Artikulationen](#) auf Seite 781

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern](#) auf Seite 785

Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche

Bindebögen überqueren System- und Rahmenumbrüche automatisch und werden zweigeteilt dargestellt: je ein Teil auf jeder Seite des Umbruchs.

Standardmäßig werden die Endpunkte von Bindebögen, die System-/Rahmenumbrüche überqueren, mindestens $\frac{1}{2}$ Spatium außerhalb der äußeren Notenzeilenlinie platziert, wobei die genaue Position auf Basis des Tonhöhenverlaufs der Phrase vor oder nach dem Umbruch bestimmt wird, um so anzuzeigen, ob die Phrase nach dem Umbruch ansteigt oder abfällt.

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 $\frac{1}{2}$ 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.

Im Notensatz-Modus können Sie jeden Bindebogenteil separat verschieben und bearbeiten. So können Sie die Anfangs-/Endhöhe jedes Bindebogenteils in jedem System unabhängig anpassen.

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. Sie können die Kollisionsvermeidung für einzelne Bindebögen manuell deaktivieren.



Bindebogen mit aktivierter Vermeidung von Zusammenstößen (Standard)



Bindebogen mit deaktivierter Vermeidung von Zusammenstößen

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1252

[Vorzeichen](#) auf Seite 769

Vermeidung von Zusammenstößen von Bindebögen aktivieren/deaktivieren

Sie können zulassen oder verhindern, dass einzelne Bindebögen automatisch angepasst werden, um Zusammenstöße zu vermeiden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Bindebögen aus, deren Kollisionsvermeidung Sie aktivieren/deaktivieren möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zusammenstöße vermeiden** in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden bei den ausgewählten Bindebögen Kollisionen vermieden. Bei deaktiviertem Kontrollkästchen werden Kollisionen nicht vermieden. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Kurze Bindebögen, die große Tonhöhenbereiche abdecken

Wenn kurze Bindebögen große Tonhöhenbereiche abdecken, werden sie stark gedreht, um den Abstand zu kompensieren. Dies kann dazu führen, dass die Enden kurzer Bindebögen zu winklig erscheinen.

Sie können die Kontrollpunkt-Griffe von Bindebögen verschieben, um ihre Kurven zu optimieren.

Von den drei Beispielen hat der mittlere Bindebogen die geschmeidigste Kurve. Die Griffe am rechten Bindebogen wurden ungünstig verschoben, wodurch die Kurve zu stark angewinkelt erscheint.

In der unteren Reihe werden die Positionen der Griffe angezeigt, um zu veranschaulichen, wie die darüber abgebildete Kurve erzeugt wurde.



Kurzer Bindebogen, der einen großen Tonhöhenbereich umfasst, ohne Anpassung



Derselbe Bindebogen mit angepasster Form, wodurch die Kurve geschmeidiger wird



Erneut derselbe Bindebogen mit ungeeigneter Anpassung, durch die die Kurve zu winklig wird



Standardplatzierung der Bindebogen-Griffe



Platzierung der Bindebogen-Griffe, durch die der entsprechende Bindebogen erzeugt wird



Platzierung der Bindebogen-Griffe, durch die der entsprechende Bindebogen erzeugt wird

TIPP

Bei der Anpassung von Bindebogenenden können Sie die besten Ergebnisse erzielen, wenn Sie die folgenden Richtlinien beachten:

- Der Kontrollpunkt am unteren Ende des Bindebogens (auf den Abbildungen zweiter Griff von links) ragt nicht links über die Breite des Bindebogens hinaus, die vom benachbarten Endpunkt (erster Griff von links) vorgegeben wird.
- Der Kontrollpunkt am höheren Ende des Bindebogens bildet relativ zu den Endpunkten keinen Winkel, der größer als 90 Grad ist. Sie können die gestrichelten Linien nutzen, um dies zu beurteilen.

Sie können die Form der Enden von kurzen Bindebögen auf verschiedene Arten anpassen:

- Einzelne, indem Sie die Eigenschaften **Versatz Anfangsgriff** und **Versatz Endgriff** im Eigenschaften-Bereich im Notensatz-Modus aktivieren und ihre **X**-Werte ändern.
- Einzelne, indem Sie die Griffe von Bindebögen im Notensatz-Modus verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1258

[Versatz von Bindebogenschultern](#) auf Seite 1265

[Form/Winkel von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1261

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.



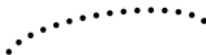
Gestrichelt

Bindebögen werden als gekrümmte gestrichelte Linien angezeigt. Dieser Stil kann verwendet werden, um einen optionalen Bindebogen darzustellen, der Spielern z. B. Atem-/Streichmuster empfiehlt.



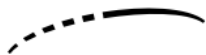
Punktiert

Bindebögen werden als gepunktete Linien angezeigt. Die Punkte sind über die gesamte Länge des Bindebogens gleich groß und gleich weit voneinander entfernt.



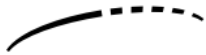
Halbgestrichelt Beginn

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.



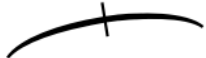
Halbgestrichelt Ende

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. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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**

ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten Bindebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644


Strichlänge/Punktgröße in Bindebögen ändern

Sie können die Länge der Striche und die Größe der Punkte in einzelnen gestrichelten/ gepunkteten Bindebögen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für gestrichelte/gepunktete Bindebögen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die gestrichelten/gepunkteten Bindebögen aus, deren Strichlänge/Punktgröße Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Bindebögen**:
 - Aktivieren Sie für gestrichelte Bindebögen **Strichlänge**.
 - Aktivieren Sie für gepunktete Bindebögen **Punktgröße**.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-


ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden Striche verlängert und Punkte vergrößert. Wenn Sie ihn verringern, wird beides verkürzt bzw. verkleinert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Größe der Abstände in gestrichelten/gedruckten Bindebögen ändern

Sie können die Länge der Abstände in einzelnen gestrichelten/gedruckten Bindebögen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die gestrichelten/gedruckten Bindebögen aus, deren Abstand Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften in der Gruppe **Bindebögen**:
 - Aktivieren Sie für gestrichelte Bindebögen **Abstand zwischen Strichen**.
 - Aktivieren Sie für gedruckte Bindebögen **Abstand zwischen Punkten**.
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte erhöhen, werden die Abstände zwischen Strichen/Punkten größer. Wenn Sie die Werte verringern, werden die Abstände zwischen Strichen/Punkten kleiner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

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. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.


HINWEIS

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 auch ungewöhnlich, flache Bindebögen nur ein- oder zweimal in einem Projekt zu verwenden. Daher empfehlen wir Ihnen, Änderungen des Krümmungsstils für nur einen oder zwei Bindebögen in einem Projekt zu vermeiden.

Es kann effektiver sein, Bindebögen anzupassen statt ihren Krümmungsstil zu ändern. Sie können dies im Notensatz-Modus z. B. tun, indem Sie einen einzelnen Bindebogen dünner/

stärker machen, den Schulterversatz von Bindebögen anpassen oder ihre Höhe mit Hilfe der Griffe für die Bindebogenhöhe ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Krümmungsstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Krümmungstyp**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Normal (gekrümmt)**
 - **Flach**
-

ERGEBNIS

Der Krümmungsstil der ausgewählten Bindebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stärke von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1263

[Höhe von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1264

[Schulterversatz von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1266

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Krümmungsrichtung von Bindebögen

Bindebögen können nach oben oder unten gekrümmt sein oder eine S-Form mit mehreren Kurvensegmenten haben. Dorico Elements bestimmt auf Basis der zugehörigen Noten automatisch die geeignete Krümmungsrichtung für Bindebögen, aber Sie können sie manuell wieder ändern.

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

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 über Noten angezeigt werden.

Abwärts



Erzwingt eine Abwärtskrümmung von Bindebögen, so dass sie unter 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.

TIPP

- Sie können die präzisen Formen von einzelnen Bindebögen sowie die einzelnen Kurvensegmente von Bindebögen im Notensatz-Modus anhand der quadratischen Griffe an jedem Bindebogen anpassen.
- In Jazz-Partituren werden Bindebögen manchmal als Artikulation verwendet, weswegen alle Bindebögen bevorzugt über der Notenzeile platziert werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 1244


[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 1252

[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1258





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. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Krümmungsrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können die präzisen Formen von Bindebögen sowie die einzelnen Kurvensegmente von Bindebögen im Notensatz-Modus anhand der Griffe an jedem Bindebogen anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1258

[Form/Winkel von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1261

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

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.



The image shows a musical score for piano with two staves. The top staff is in treble clef and the bottom staff is in bass clef. The key signature has two flats (B-flat and E-flat). The tempo/mood is marked 'très rythmé'. The score consists of four measures. In the first measure, a slur connects a note in the treble staff to a note in the bass staff. In the second measure, a slur connects a note in the bass staff to a note in the treble staff. In the third and fourth measures, slurs connect notes within the same staff but across different voices (e.g., between the left and right hands in the bass staff). Dynamics markings include 'sf' (sforzando) and 'p' (piano).

Notenzeilen-übergreifende Bindebögen zwischen zwei Klaviernotenzeilen

Dorico Elements positioniert Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen ebenso wie normale Bindebögen. 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 auf Noten in anderen Stimmen als denen erweitern/kürzen, in denen die Bindebögen beginnen/enden.

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 eingeben](#) auf Seite 280

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 1244

[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 1243

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

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 nimmt Dorico Elements Anpassungen an ihrer Positionierung vor, um Zusammenstöße zu vermeiden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 1244

Eingebettete Bindebögen eingeben

Sie können eingebettete Bindebögen sowohl bei der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben. Sie können eingebettete Bindebögen auch zu vorhandenen Noten in mehreren Notenzeilen gleichzeitig sowie zu Noten in unterschiedlichen Stimmen oder in unterschiedlichen, zum selben Instrument gehörenden Notenzeilen eingeben, zum Beispiel wenn Phrasen über beide Zeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten verlaufen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:



- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie die Noten aus, die Sie in den äußeren Bindebogen aufnehmen möchten.

TIPP




- Wenn Sie nur eine einzelne Note auswählen, verbindet der Bindebogen diese automatisch mit der nächsten Note in derselben Stimme in der Zeile. Um Bindebögen zwischen Noten in unterschiedlichen Stimmen einzugeben, müssen Sie beide Noten auswählen, indem Sie zum Beispiel die erste Note auswählen und dann die zweite bei gehaltener **Strg-Taste/Befehlstaste** anklicken.
- Für Instrumente mit mehreren Notenzeilen, zum Beispiel Klavier und Harfe, können Sie vorhandene Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um Notenzeilen-übergreifende Bindebögen zu erstellen. Sie können jedoch keine Notenzeilen-übergreifenden Bindebögen zwischen verschiedenen Instrumenten erstellen.
- Sie können Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um gleichzeitig Bindebögen in diese Notenzeilen einzugeben.

2. Optional: Wenn Sie Bindebögen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Geben Sie den äußeren Bindebogen auf eine der folgenden Arten ein bzw. beginnen Sie ihn auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **S**.
- Klicken Sie im Notenfeld auf **Bindebogen** .
- Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .

4. Geben Sie den inneren Bindebogen auf eine der folgenden Arten ein:

- Wenn Sie eingebettete Bindebögen zu vorhandenen Noten hinzufügen: Wählen Sie die Noten innerhalb des äußeren Bindebogens aus, die Sie unter einem inneren Bindebogen platzieren möchten, und drücken Sie **S** oder klicken Sie auf **Bindebogen**  im Noten-Bereich.
- Um den inneren Bindebogen während der Noteneingabe auf derselben Note beginnen zu lassen wie den äußeren Bindebogen, drücken Sie **S** oder klicken Sie auf **Bindebogen**  im Noten-Bereich.
- Um den inneren Bindebogen während der Noteneingabe auf einer späteren Note beginnen zu lassen, geben Sie Noten ein oder versetzen Sie die Eingabemarke manuell an die gewünschte Stelle und drücken Sie dann **S** oder klicken Sie auf **Bindebogen**  im Noten-Bereich.



HINWEIS

Wenn Sie eingebettete Bindebögen zu vorhandenen Noten hinzugefügt haben, hören Sie an dieser Stelle auf.

5. Geben Sie bei der Noteneingabe die Noten ein, die Sie in den inneren Bindebogen aufnehmen möchten.

Die Bindebögen werden automatisch erweitert, während Sie Noten eingeben, selbst wenn es Pausen dazwischen gibt.

6. Beenden Sie den inneren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-S**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .
7. Geben Sie weitere Noten ein.
 8. Optional: Beginnen/Beenden Sie weitere innere Bindebögen.
 9. Beenden Sie den äußeren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-S**.
 - Klicken Sie in der Werkzeugzeile des Klaviatur-Bereichs auf **Bindebogen** .
-

ERGEBNIS

Während der Noteneingabe beginnen Bindebögen ab der aktuell ausgewählten Note in allen Notenzeilen, die die Eingabemarke umfasst, und nicht ab der Position der Eingabemarke. Bindebögen werden automatisch erweitert, wenn Sie Noten eingeben, und enden auf der aktuell ausgewählten Note.

Wenn Sie Bindebögen zu bestehenden Noten hinzufügen, werden die ausgewählten Noten mit Bindebögen verbunden. Wenn Sie zum Beispiel zwei Noten auswählen, die zum selben Instrument gehören, und zwei Noten, die zu einem anderen gehören, werden zwei Bindebögen eingegeben, die die Noten in jeder ausgewählten Notenzeile verbinden. Wenn Sie Noten in verschiedenen Notenzeilen ausgewählt haben, die zum selben Instrument gehören, wird ein Notenzeilen-übergreifender Bindebogen eingegeben.

Bindebögen werden entweder über oder unter den Noten platziert, je nach der Halsrichtung der Noten innerhalb der Auswahl. Innere Bindebögen können andere Krümmungsrichtungen haben als äußere Bindebögen. Standardmäßig nimmt Dorico Elements Anpassungen an ihrer Positionierung vor, um Zusammenstöße zu vermeiden.

TIPP

Sie können den äußeren Bindebogen und die inneren Bindebögen in beliebiger Reihenfolge eingeben, da Dorico Elements Bindebögen automatisch so anpasst, dass kürzere innerhalb von längeren Bindebögen platziert werden, und sicherstellt, dass sie nicht miteinander kollidieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 280

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1251

Verknüpfte 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.

'Cause 'twas my la - dy's birth - day, There - fore we kept ho - li - day, And
'Cause 'twas my la - dy's birth - day, There - fore we kept ho - li - day, And
'Cause 'twas my la - dy's birth - day, There - fore we kept ho - li - day, And

Verknüpfte Bindebögen, von denen die obersten ausgewählt sind

Sie können Bindebögen auch manuell verknüpfen und die Verknüpfung manuell aufheben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 280

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 919

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 468

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** > **Notationselemente** > **Bindebögen** > **Verknüpfen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Bindebögen werden miteinander verknüpft.

Verknüpfung zwischen Bindebögen aufheben

Sie können die Verbindung zwischen Bindebögen aufheben, auch dann, wenn sie automatisch verbunden wurden. So können Sie zum Beispiel Bindebögen unabhängig voneinander verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus einen Bindebogen in jeder verbundenen Gruppe aus, für die Sie die Verbindung aufheben möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Bindebögen > Verknüpfung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

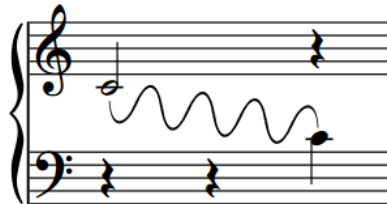
ERGEBNIS

Alle Bindebögen in den verknüpften Gruppen werden aufgehoben. Dies gilt für alle Layouts, in denen die Bindebögen vorkommen.

Bindebogensegmente

Ein Standard-Bindebogen besteht aus einem Segment. Sie können jedoch auch ausgefeiltere, komplexere Bindebogenformen mit mehreren Segmenten erzeugen.

Indem Sie einem Bindebogen weitere Segmente hinzufügen, erzeugen Sie standardmäßig Wellenformen, die gleichmäßig über seine Länge verteilt sind. Je mehr Segmente Sie also hinzufügen, desto kürzer werden die einzelnen Segmente.



Bindebogen mit acht Segmenten

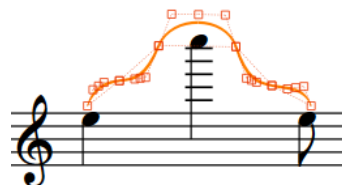
Im Notensatz-Modus können Sie jedes Segment grafisch verschieben, da jedes Segment einen eigenen Satz von fünf quadratischen Griffen hat. Mit diesen Griffen können Sie Bindebögen ungewöhnliche und komplexe Formen geben.

HINWEIS

- Dabei könnten Sie feststellen, dass Sie mehr Segmente benötigen als Kurven in Ihrer geplanten Form vorkommen, da in vielen Fällen für jede erhebliche Änderung des Winkels ein eigenes Segment benötigt wird. In Dorico Elements können Sie die Anzahl von Segmenten in vorhandenen Bindebögen erhöhen/verringern.
 - Griffe an Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten sind zwischen angrenzenden Segmenten miteinander verbunden. Durch Verschieben eines verbundenen Kontrollpunkts wird der Kontrollpunkt am Anfang/Ende des nächsten/vorigen Segments im selben Maß in die entgegengesetzte Richtung verschoben.
-



Eine ungewöhnliche Bindebogenform, die anhand von fünf Segmenten erzeugt wurde.




Derselbe Bindebogen mit sichtbaren Positionen der Griffe aller fünf Segmente.

Anzahl von Segmenten in einzelnen Bindebögen ändern

Sie können die Anzahl von Segmenten in einzelnen Bindebögen ändern, um z. B. Bindebögen mit ungewöhnlichen Formen zu erzeugen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Bindebögen aus, deren Anzahl von Segmenten Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Anzahl Segmente** in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Höhere Werte führen zu einer größeren Anzahl von Bindebogensegmenten. Niedrigere Werte führen zu einer geringeren Anzahl von Bindebogensegmenten. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Form von Bindebogensegmenten mit Hilfe ihrer Griffe präziser anpassen.

HINWEIS

Griffe an Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten sind mit dem entsprechenden Typ Griff an angrenzenden Segmenten verbunden. Wenn Sie Griffe verschieben, werden die verbundenen Griffe um dasselbe Maß in die entgegengesetzte Richtung verschoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

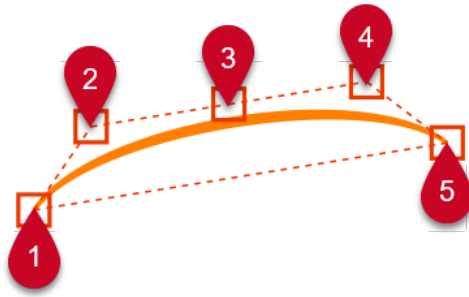
[Form/Winkel von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1261

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Bindebögen im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jeder Bindebogen fünf quadratische Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können. Einige Griffe sind mit anderen verknüpft; das bedeutet, dass sich das Verschieben eines Griffs auf die Position benachbarter Griffe auswirken kann.



Bindebögen haben im Notensatz-Modus die folgenden Griffe:

- 1 Linker Endpunkt
- 2 Linker Kontrollpunkt
- 3 Bindebogenhöhe
- 4 Rechter Kontrollpunkt
- 5 Rechter Endpunkt

Wenn Sie zum Beispiel den linken Endpunkt verschieben, werden sowohl der Anfang des Bindebogens als auch die anderen Griffe mit Ausnahme des rechten Endpunkts verschoben. Wenn Sie jedoch den rechten Kontrollpunkt verschieben, wird nur der Griff für die Bindebogenhöhe zusammen mit ihm verschoben. Dies ermöglicht Ihnen eine präzise Kontrolle über die Form von Bindebögen und stellt dabei sicher, dass die Bögen am Ende eine angemessene Krümmung und einen nahtlosen Verlauf aufweisen.

HINWEIS

Bindebögen aus mehreren Segmenten haben zusätzliche Verbindungen zwischen Kontrollpunkt-Griffen, die sich darauf auswirken, wie sie sich im Verhältnis zu anderen Griffen bewegen.

Sie können diese Griffe anhand der Tastatur, der Maus oder der Eigenschaften in der **Bindebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs verschieben, um die Form von Bindebögen zu ändern. Außerdem können Sie den Winkel von Bindebögen ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre allgemeine Form hat.

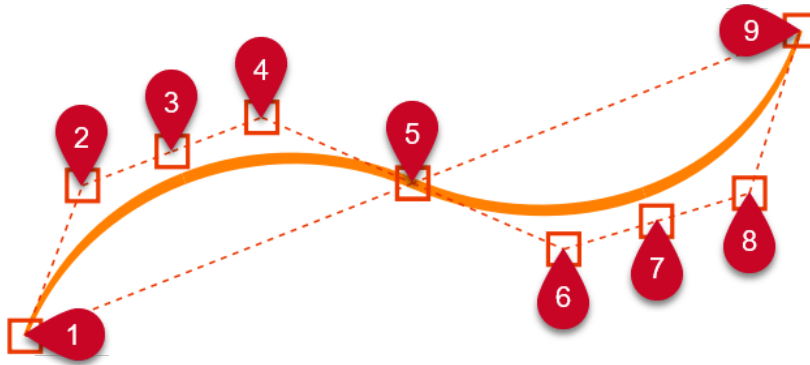
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebogenhöhe](#) auf Seite 1264

[Versatz von Bindebogenschultern](#) auf Seite 1265

Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus weist jedes Segment von Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten, z. B. bei S-förmigen Bindebögen, dieselben Griffe auf wie Standard-Bindebögen. So können Sie jedes Segment unabhängig bearbeiten, als handelte es sich dabei um einen eigenständigen Bindebogen. Um jedoch eine einheitliche Form zu gewährleisten, werden beim Verschieben bestimmter Griffe andere Griffe automatisch mit verschoben.



Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten haben im Notensatz-Modus die folgenden Griffe:

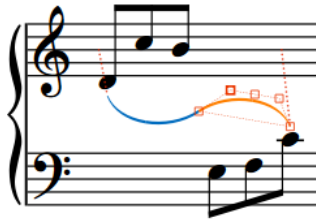
- 1 Linker Endpunkt
- 2 Linker Kontrollpunkt
- 3 Bindebogenhöhe
- 4 Rechter Kontrollpunkt
- 5 Mittlerer Kontrollpunkt
- 6 Linker Kontrollpunkt
- 7 Bindebogenhöhe
- 8 Rechter Kontrollpunkt
- 9 Rechter Endpunkt

Sie können jedes Segment wie bei Standard-Bindebögen auswählen und verschieben. Die Griffe an Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten sind jedoch zwischen angrenzenden Segmenten miteinander verbunden. Durch Verschieben eines verbundenen Kontrollpunkts wird der Kontrollpunkt am Anfang/Ende des nächsten/vorigen Segments im selben Maß in die entgegengesetzte Richtung verschoben. So werden scharfe Kanten verhindert, um sicherzustellen, dass Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten immer möglichst geschmeidig und symmetrisch geformt sind.

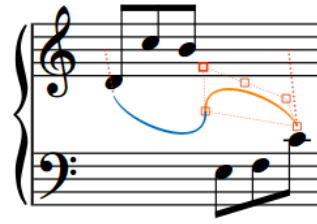
In Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten sind rechte Kontrollpunkte mit dem linken Kontrollpunkt im angrenzenden Segment verbunden. Wenn es kein angrenzendes Segment gibt, können die rechten/linken Kontrollpunkte neben den rechten/linken Endpunkten unabhängig verschoben werden. Im Schaubild oben ist zum Beispiel Kontrollpunkt 4 mit Kontrollpunkt 6 verbunden, aber Kontrollpunkte 2 und 8 sind nicht mit einem anderen Kontrollpunkt verbunden.

Wenn Sie den Griff für die Bindebogenhöhe verschieben, wird der Griff für die Bindebogenhöhe an angrenzenden Segmenten im selben Maß in die entgegengesetzte Richtung verschoben. Wenn Sie z. B. den Griff für die Bindebogenhöhe im mittleren Segment eines Bindebogens mit drei Segmenten verschieben, werden alle drei Griffe für die Bindebogenhöhe verschoben.

BEISPIEL



Der linke Kontrollpunkt ist ausgewählt.



Wenn der ausgewählte linke Kontrollpunkt nach oben und nach links verschoben wird, hat dies automatisch zur Folge, dass der rechte Kontrollpunkt am angrenzenden Segment nach unten und nach rechts verschoben wird.

Form/Winkel von Bindebögen ändern

Sie können Bindebögen und Bindebogengriffe grafisch verschieben und so die Form und/oder den Winkel einzelner Bindebögen ändern, um zum Beispiel einen Endpunkt relativ zu einem einzelnen Notenkopf anzupassen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Das Ändern des Winkels von Bindebögen ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie möchten, dass ein Ende eines Bindebogens an einer Position beginnt, die über der Standardposition liegt, da Sie die Drehung des Bindebogens ändern und dabei die Positionen aller Griffe am Bindebogen relativ zueinander unverändert lassen können.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus auf eine der folgenden Arten die gesamten Bindebögen oder einzelnen Bindebogengriffe aus, die Sie verschieben möchten:
 - Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf mehrere Bindebögen.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Griffe an mehreren Bindebögen.
 - Wählen Sie einen ganzen Bindebogen aus und drücken Sie die **Tab-Taste**, um die Griffe der Reihe nach auszuwählen, bis Sie bei dem zu verschiebenden Griff angekommen sind.
 - Klicken Sie auf den Griff, den Sie verschieben möchten.

HINWEIS

- Um den Winkel von Bindebögen zu ändern, wählen Sie nur seine Endpunkte aus.
 - Sie können ganze Bindebögen nicht nach rechts/links, sondern nur nach oben/unten verschieben.
-
2. Verschieben Sie die Bindebögen bzw. die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um einen Standardwert nach rechts, links, oben oder unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit der jeweiligen Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Bindebögen/Griffe nach links zu

verschieben. Dadurch werden Bindebögen/Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.

- Um sie um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Bindebögen/Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
- Um sie um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Bindebögen/Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
- Um sie um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Bindebögen/Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
- Klicken Sie auf ganze Bindebögen und ziehen Sie sie nach oben/unten.
- Klicken Sie auf Griffe und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Bindebögen oder Bindebogengriffe werden verschoben. Je nachdem, welche Griffe Sie ausgewählt haben und in welche Richtungen Sie sie verschoben haben, kann sich dadurch die Form, der Winkel und/oder die proportionale Größe der entsprechenden Bindebögen ändern. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der **Bindebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechenden Bindebogengriffe verschieben:

- **Beginn Versatz** verschiebt die linken Endpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Ende Versatz** verschiebt die rechten Endpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Anfangsgriff Versatz** verschiebt die linken Kontrollpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Endgriff Versatz** verschiebt die rechten Kontrollpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

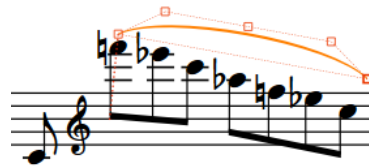
Wenn Sie z. B. einen ganzen Bindebogen nach oben und nach rechts verschieben, werden alle seine Griffe verschoben und dadurch alle Eigenschaften aktiviert. Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um die Form von einzelnen Bindebögen durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die entsprechenden Griffe an den ausgewählten Bindebögen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

BEISPIEL



Bindebogen mit Standardwinkel und ausgewähltem rechten Endpunkt



Bindebogen mit geändertem Winkel nach Verschieben des rechten Endpunkts nach unten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 280

[Versatz von Bindebogenschultern](#) auf Seite 1265

[Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 1244

[Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Stärke von Bindebögen ändern

Sie können die Stärke einzelner Bindebögen ändern und sogar eine andere Stärke für Mittelteil und Ende wählen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Bindebögen aus, deren Stärke Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Bindebögen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Endstärke**
 - **Mittenstärke**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte erhöhen, wird der entsprechende Teil der ausgewählten Bindebögen stärker, wenn Sie sie verringern, wird der entsprechende Teil der ausgewählten Bindebögen dünner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Indem Sie die Eigenschaften deaktivieren, setzen Sie den entsprechenden Teil der ausgewählten Bindebögen auf die Standardstärke zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Bindebogenhöhe

Die Höhe von Bindebögen bestimmt, wie weit Bindebögen vertikal über/unter Noten hervorstehen.

Indem Sie die Höhe von Bindebögen vergrößern, entfernen Sie ihre Scheitelpunkte weiter von der Notenzeile. Sie bekommen so eine rundere Form, die mehr vertikalen Platz benötigt. Wenn der vertikale Platz beschränkt ist, sollten Sie ein Gleichgewicht finden, damit Bindebögen stark genug gekrümmt sind, um eine gute Lesbarkeit für Spieler zu ermöglichen, ohne dass es jedoch zu Überschneidungen kommt.



Ein langer Bindebogen mit Standardhöhe



Ein langer Bindebogen mit nach oben angepasster Höhe



Ein langer flacher Bindebogen mit Standardhöhe



Ein langer flacher Bindebogen mit nach oben angepasster Höhe

TIPP

Sie können die Höhe einzelner Bindebögen im Notensatz-Modus ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 1244

Höhe von Bindebögen ändern

Sie können die Höhe von einzelnen Bindebögen ändern, um zum Beispiel die Höhe eines besonders langen Bindebogens zu verringern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus den Griff für die Höhe (mittlerer Griff) der Bindebögen aus, deren Höhe Sie ändern möchten.
2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um einen Standardabstand nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um Griffe nach oben zu verschieben. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/**

Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.

- Um sie um einen mittleren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
- Um sie um einen geringen Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste - Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
- Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.

ERGEBNIS

Die Höhe der ausgewählten Bindebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

- Um beim manuellen Ändern der Höhe von Bindebögen eine visuell ansprechende und symmetrische Kurve beizubehalten, müssen Sie die Griffe für die Bindebogenhöhe eventuell nicht nur nach oben/unten, sondern auch geringfügig nach rechts/links verschieben.
- Das Verschieben von Griffen für die Bindebogenhöhe nach rechts/links wirkt sich auf die Form des gesamten Bindebogens aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Form/Winkel von Bindebögen ändern](#) auf Seite 1261

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Versatz von Bindebogenschultern

Bindebogenschultern wirken sich auf die Krümmung der Kurvenabschnitte von Bindebögen aus, die auf einen Endpunkt zulaufen, da diese Enden häufig deutlich stärker angeschrägt sind als der übrige Bindebogen.

Wenn Sie den Wert für den Schulterversatz erhöhen, wird der Kurvenansatz flacher; wenn Sie ihn verringern, wird der Kurvenansatz steiler. Der Schulterversatz muss daher mit der Höhe des Bindebogens in Einklang gebracht werden, um die ideal gekrümmte Form zu erzielen.



Ein langer Bindebogen mit Standard-Schulterversatz von 1/3



Ein langer Bindebogen mit erhöhtem Schulterversatz von 1,5



Ein langer Bindebogen mit verringertem Schulterversatz von -1/2

Sie können die Schultern einzelner Bindebögen im Notensatz-Modus anpassen.

Schulterversatz von Bindebögen ändern

Sie können die Schultern einzelner Bindebögen anpassen, indem Sie ihre Kontrollpunkt-Griffe verschieben. Sie können jeden Kontrollpunkt einzeln verschieben. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus auf eine der folgenden Arten einen der Kontrollpunkt-Griffe an jedem Bindebogen aus, dessen Schultern Sie anpassen möchten:
 - Wählen Sie einen ganzen Bindebogen aus und drücken Sie die **Tab-Taste**, um die Griffe der Reihe nach auszuwählen, bis Sie bei dem zu verschiebenden Griff angekommen sind.
 - Klicken Sie auf den Griff, den Sie verschieben möchten.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Griffe an mehreren Bindebögen.
 2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um einen Standardwert nach rechts, links, oben oder unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit der jeweiligen Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Griffe nach links zu verschieben. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.
 3. Optional: Wiederholen Sie Schritte 1 und 2 für den anderen Kontrollpunkt-Griff an den Bindebögen, deren Schultern Sie anpassen möchten.
-

ERGEBNIS

Der Schulterversatz der ausgewählten Bindebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der **Bindebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechenden Bindebogengriffe verschieben:

- **Anfangsgriff Versatz** verschiebt die linken Kontrollpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

- **Endgriff Versatz** verschiebt die rechten Kontrollpunkte von Bindebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um den Schulterversatz von einzelnen Bindebögen durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die entsprechenden Griffe an den ausgewählten Bindebögen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen im Notensatz-Modus](#) auf Seite 1258

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 95 % ihres notierten Notenwertes klingen.

Die letzte Note innerhalb eines Bindebogens klingt über eine Dauer von 95 % ihres notierten Notenwertes, da auf sie kein Bindebogen folgt und die Legato-Anweisung nicht mehr benötigt wird.

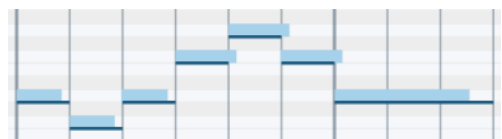
TIPP

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Klänge in unterschiedlichen Stimmen gleichzeitig zu hören, zum Beispiel wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.

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

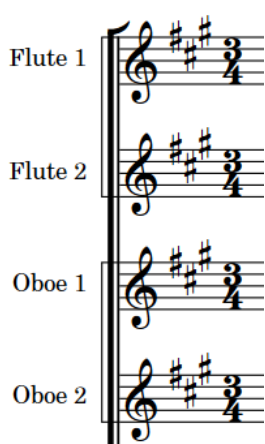
[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 688

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 543

Notenzeilenbeschriftungen

Notenzeilenbeschriftungen werden verwendet, um die Instrumente zu kennzeichnen, die Noten in den entsprechenden Notenzeilen spielen. Sie werden links von Systemen vor dem ersten Taktstrich positioniert. Notenzeilenbeschriftungen werden für gewöhnlich in Noten mit mehreren Spielern verwendet.

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 Nutzung abgekürzter Instrumentennamen spart horizontalen Platz, so dass Sie mehr Noten in jedes System aufnehmen können.



Beispiele für Notenzeilenbeschriftungen im ersten System einer Partie

Standardmäßig zeigen Notenzeilenbeschriftungen in Dorico Elements die für jedes Instrument festgelegten Instrumentennamen an. Sie können stattdessen auch für jeden Spieler in jedem einzelnen Layout Spielernamen in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen, zum Beispiel im Fall von Perkussionisten, die mehrere Instrumente spielen.

Bei Spielern, denen mehrere Instrumente zugewiesen sind und bei denen Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden, 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 am Anfang des nächsten Systems aktualisiert.

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.

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.

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.

HINWEIS

- Sie müssen Instrumente in Notenzeilenbeschriftungen nicht manuell nummerieren, da Dorico Elements Instrumente automatisch nummeriert, wenn es mehrere Spieler des gleichen Typs gibt, die Instrumente mit identischen Namen halten.
- Layout-Namen sind nicht mit den Instrumentennamen identisch, die für Notenzeilenbeschriftungen verwendet werden.
- 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.

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 183

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 137

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184

Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen

Sie können in jedem einzelnen Layout vollständige oder verkürzte Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen oder Notenzeilenbeschriftungen vollständig ausblenden. Das erste System in jeder Partie und alle folgenden Systeme können unterschiedliche Notenzeilenbeschriftungs-Längen haben.

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 Notenzeilenbeschriftungen angezeigt bzw. ausgeblendet werden sollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Wählen Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Notenzeilenbeschriftungen am ersten System**:

- **Vollständig**
 - **Abgekürzt**
 - **Keine**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Notenzeilenbeschriftungen an folgenden Systemen** aus:
- **Vollständig**
 - **Abgekürzt**
 - **Keine**
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Notenzeilenbeschriftungen werden an den entsprechenden Notenzeilen in den ausgewählten Layouts ausgeblendet/angezeigt.

- **Keine** blendet Notenzeilenbeschriftungen aus.
- **Vollständig** und **Verkürzt** zeigen die Instrumentennamen in den Notenzeilenbeschriftungen mit der entsprechenden Länge an.

TIPP

Diese Einstellungen gelten für jede Partie im Layout, nicht für das Projekt im Ganzen. Wenn Sie zum Beispiel am ersten System in der ersten Partie in Ihrem Projekt vollständige Notenzeilenbeschriftungen anzeigen möchten, an den ersten Systemen aller folgenden Partien jedoch verkürzte Notenzeilenbeschriftungen, empfehlen wir Ihnen, die Einstellung zu wählen, die sich für die meisten Partien im Layout eignet, und dann die Länge von Notenzeilenbeschriftungen an anderen Positionen nach Bedarf zu ändern.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die vollständigen Namen und die Kurznamen für jedes Instrument ändern.
- Sie können für jeden Spieler und jedes einzelne Layout festlegen, ob in den Notenzeilenbeschriftungen Instrumenten- oder Spielernamen angezeigt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 1272

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen](#) auf Seite 1280

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1278

Mindesteintrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen ändern

Sie können in jedem einzelnen Layout die minimale Einrückung für alle Systeme ändern, an denen Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden, um die Nutzung des horizontalen Platzes zu optimieren.

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
 4. Ändern Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Bereich den Wert für **Mindesteintrückung 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 geändert.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 1288

Notenzeilenbeschriftungen an System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/anzeigen

Sie können unabhängig von den Layout-spezifischen Einstellungen festlegen, ob in Notenzeilenbeschriftungen an einzelnen System-/Rahmenumbrüchen vollständige, abgekürzte oder gar keine Instrumentennamen angezeigt werden sollen. Dies ist nützlich, wenn Sie z. B. am Anfang der ersten Partie vollständige, am Anfang folgender Partien jedoch abgekürzte Notenzeilenbeschriftungen anzeigen möchten oder wenn Sie Notenzeilenbeschriftungen in Chormusik nur an Systemen mit komplexeren Einzelstimmen, Solopassagen oder Divisi-Passagen anzeigen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben System- oder Rahmenumbrüche an den Positionen eingefügt, ab denen Sie die Länge von Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen ändern möchten.
- Für System-/Rahmenumbrüche werden Schilder angezeigt.
- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die System-/Rahmenumbruch-Schilder an den Positionen aus, an denen Sie Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Notenzeilenbeschriftungen** in der **Format**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Vollständig**
 - **Abgekürzt**
 - **Keine**
-

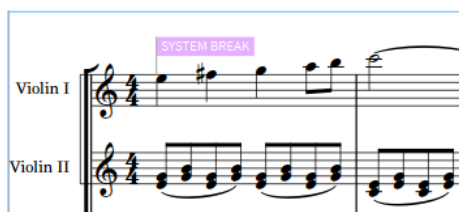
ERGEBNIS

Notenzeilenbeschriftungen werden bei den ausgewählten System-/Rahmenumbrüchen an den entsprechenden Systemen ausgeblendet/angezeigt. Die horizontale Ausrichtung wird automatisch angepasst, so dass das System die Breite des Notenrahmens ausfüllt.

- **Keine** blendet Notenzeilenbeschriftungen aus.
- **Vollständig** und **Verkürzt** zeigen die Instrumentennamen in den Notenzeilenbeschriftungen mit der entsprechenden Länge an.

Indem Sie die Eigenschaft deaktivieren, setzen Sie alle ausgewählten Systemumbruch-Schilder auf Ihre Layout-spezifischen Einstellungen zurück.

BEISPIEL



Vollständige Notenzeilenbeschriftungen angezeigt



Keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 631

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 634

[Hinweise auf einen Systemumbruch ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 633

[Hinweise auf Rahmenumbrüche aus-/einblenden](#) auf Seite 636

Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen

In Notenzeilenbeschriftungen können die für jedes Instrument festgelegten Instrumentennamen oder der Spielernamen des entsprechenden Spielers angezeigt werden. In Notenzeilenbeschriftungen können vollständige oder abgekürzte Namen angezeigt werden.

Instrumentennummern werden automatisch sowohl in vollständigen als auch in verkürzten Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, die Instrumentennamen nutzen.

- **Vollständige** Notenzeilenbeschriftungen nutzen vollständige Instrumenten-/Spielernamen.
- **Abgekürzte** Notenzeilenbeschriftungen nutzen abgekürzte Instrumenten-/Spielernamen.
- Durch Auswahl von **Keine** werden keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.

HINWEIS

- Sie können die vollständigen Namen und die Kurznamen für jedes Instrument und jeden Spieler ändern.
 - Wenn Sie das Layout bereits umbenannt haben, wird der Name über jedem Einzelstimmen-Layout beim Umbenennen von Instrumenten und Spielern nicht geändert. Sie können Layouts separat umbenennen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 137

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186
[Spieler umbenennen](#) auf Seite 184
[Layouts umbenennen](#) auf Seite 185
[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 138
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

Namen von Instrumenten/Spielern in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen

Sie können für jeden Spieler und jedes einzelne Layout festlegen, ob in den Notenzeilenbeschriftungen Instrumenten- oder Spielernamen angezeigt werden sollen. Sie können zum Beispiel in Partitur-Layouts die Spielernamen für Perkussionisten und in Perkussions-Einzelstimmen-Layouts die Instrumentennamen 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 Inhalte von Notenzeilenbeschriftungen ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt in der Liste **Spielernamen anstatt Instrumentennamen anzeigen** das Kontrollkästchen für jeden Spieler, dessen Namen Sie in Notenzeilenbeschriftungen anzeigen möchten.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Spielernamen werden für diejenigen Spieler angezeigt, deren Kontrollkästchen aktiviert ist. Instrumentennamen werden für diejenigen Spieler angezeigt, deren Kontrollkästchen deaktiviert ist.

Vollständige und abgekürzte Spielernamen werden gemäß Ihren Einstellungen für Notenzeilenbeschriftung verwendet.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die vollständigen Namen und die Kurznamen für jedes Instrument und jeden Spieler ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384
[Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen](#) auf Seite 165

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 141

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 186

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1269

Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen

Sie können Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen in jedem Layout 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
 4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt die folgenden Optionen für **Instrumentenstimmung oder Transposition**:
 - **In vollständigen Notenzeilenbeschriftungen anzeigen**
 - **In abgekürzten Notenzeilenbeschriftungen anzeigen**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Instrumenten-Transpositionen werden in Notenzeilenbeschriftungen der entsprechenden Länge 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.

Darstellung/Position der Instrumenten-Transposition in Notenzeilenbeschriftungen ändern

Sie können die Darstellung und Position von Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen in jedem Layout unabhängig ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Instrumenten-Transpositionen in Einzelstimmen-Layouts in einer separaten Zeile, in Partitur-Layouts jedoch in derselben Zeile in Klammern anzeigen möchten.

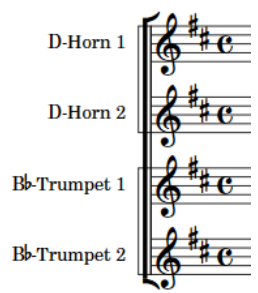
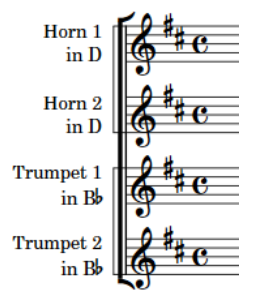
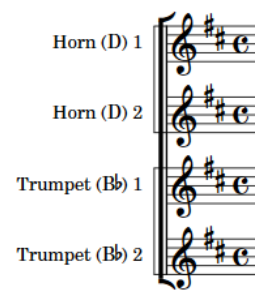
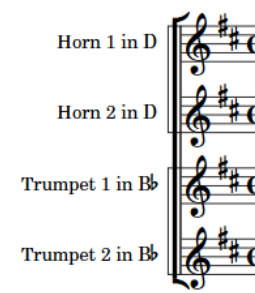
VORGEHENSWEISE

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 Darstellung/Position für Instrumenten-Transpositionen ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
 4. Wählen Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Abschnitt eine der folgenden Optionen für **Position der Instrumentenstimmung in vollständigen Notenzeilenbeschriftungen**:
 - **Anfang**
 - **Ende**
 5. Optional: Wenn Sie **Anfang** ausgewählt haben, geben Sie im Feld **Trennzeichen zwischen anfänglicher Tonhöhe des Instruments und Namen** die Zeichen ein, die als Trennzeichen angezeigt werden sollen.
 6. Optional: Wenn Sie **Ende** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie die folgenden Optionen:
 - **In separater Zeile anzeigen**
 - **In Klammern anzeigen**
 - **Instrumentnummer vor Transposition anzeigen**
 7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Darstellung und Position von Instrumenten-Transpositionen in Notenzeilenbeschriftungen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

BEISPIEL

			
Instrumenten- Transposition am Anfang, mit Trennstrich als Trennzeichen	Instrumenten- Transposition am Ende, in separater Zeile	Instrumenten- Transposition am Ende, in Klammern	Instrumenten- Transposition am Ende, nach Instrumentnummer

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Sprache für Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 59

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 137

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 am Anfang von Partien aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS
[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 138

Spielergruppen-Beschriftungen

Spielergruppen-Beschriftungen zeigen die Namen von Spielergruppen als vertikalen Text auf vertikalen Klammern links von Notenzeilenbeschriftungen an. Sie ermöglichen es Ihnen, Gruppen von Notenzeilen leichter zu erkennen, und werden hauptsächlich in umfangreichen Werken eingesetzt, etwa in solchen für Orchester und Doppelchor.

The image shows a musical score snippet with three main sections: WOODWINDS, BRASS, and CHOIR. Each section has a vertical bracket on the left with its name. The WOODWINDS section has five staves, BRASS has three, and CHOIR has two. The score includes tempo markings 'Un peu animé - so' and 'Rit.', and time signatures 3/4 and 4/4. The lyrics 'Que les vents se soulevent et les vagues se soulèvent de nos ports' are visible in the CHOIR section.

Spielergruppen-Beschriftungen links von Notenzeilenbeschriftungen, die Abschnitte innerhalb eines Orchesters angeben

In Spielergruppen-Beschriftungen werden standardmäßig vollständige Spielergruppennamen angezeigt. Spielergruppen-Kurznamen werden verwendet, wenn der vollständige Spielergruppenname länger ist als die Klammer.

Sie können Spielergruppen-Beschriftungen in jedem einzelnen Layout unabhängig von anderen Layouts anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS
[Spielergruppen](#) auf Seite 169
[Spielergruppen umbenennen](#) auf Seite 171
[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 837

Spielergruppen-Beschriftungen ausblenden/anzeigen

Sie können Spielergruppen-Beschriftungen in jedem einzelnen Layout unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Spielergruppen-Beschriftungen für Chöre im Gesamtpartitur-Layout anzeigen, aber im Vokalpartitur-Layout ausblenden möchten.

VORGEHENSWEISE

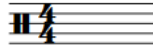
1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Spielergruppen-Beschriftungen aus- bzw. einblenden wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
 4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Bereich die Option **Spielergruppennamen anzeigen**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Spielergruppen-Beschriftungen werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie **Spielergruppennamen anzeigen** aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

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.	Drum Set 

Darstellungs-Typ Perkussions-Kit	Notenzeilenbeschriftung	Beispiel
Raster	<p>Mehrere Instrumentennamen: einer für jedes Instrument im Kit, an der Notenzeilenposition des jeweiligen Instruments positioniert.</p> <p>Gruppennamen werden mittig zwischen Instrumenten in jeder Gruppe ausgerichtet.</p> <p>Notenzeilenbeschriftungen für einzelne Instrumente in Rastern nutzen eine kleinere Schrift und einen anderen als den für Standardinstrumente verwendeten Absatzstil.</p> <p>Gruppen in Rastern nutzen den Standard-Absatzstil für Notenzeilenbeschriftungen.</p>	
Einzeilige Instrumente	<p>Mehrere Instrumentennamen: einer für jedes Instrument im Kit, neben der jeweiligen Notenzeile positioniert.</p> <p>Notenzeilenbeschriftungen für einzeilige Instrumente verwenden dieselbe Schrift und denselben Absatzstil wie Notenzeilenbeschriftungen für Standardinstrumente.</p>	

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:

- Fünfeiliges 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 187
[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

[Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen](#) auf Seite 165
[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160
[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1379
[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen

Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen müssen alle Spieler in der Notenzeile enthalten. Dorico Elements verbindet identische Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen automatisch, zeigt aber immer alle erforderlichen Spielernummern an.

An zusammengeführten Notenzeilen, die verschiedene Arten von Instrumenten oder Instrumente mit unterschiedlichen Namen enthalten, werden alle erforderlichen Instrumentennamen angezeigt.

The image shows a musical score snippet for five brass instruments. The staves are labeled as follows: Horn in F (1 and 2), Horn in F (3 and 4), Trumpet in C (1 and 2), Trombone (1 and 2), and Bass Trombone/Tuba. The notation includes notes, rests, and dynamic markings like 'fp' and 'a2'. The score is written in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a common time signature (C).

Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen für Blechblasinstrumente

Da sich die Zusammenführung häufig ändern kann, können Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen von System zu System abweichen. Die Notenzeilenbeschriftungen für zusammengeführte Divisi-Notenzeilen spiegeln die Teilungen am Anfang des Systems wider und zeigen die Instrumentennamen an.

Außerdem zeigt Dorico Elements Spieler-Beschriftungen über/unter zusammengeführten Notenzeilen an, um die Spieler anzugeben, zu denen die Noten in den zusammengeführten Notenzeilen gehören, da sich die Zusammenführung innerhalb eines einzelnen Systems ändern kann. Bei zusammengeführten Divisi-Notenzeilen zeigt Dorico Elements die Spieler-Beschriftungen »div.« mit eventuell erforderlichen Qualifikationen sowie Ihre festgelegte Unisono-Angabe jeweils am Anfang und am Ende jeder Unterteilung an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1269
[Zusammenführen](#) auf Seite 640
[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 183

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 Perkussionsinstrumenten.



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 verschiedene Aspekte von Notenzeilen in den **Layout-Optionen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 596

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Schlüssel](#) auf Seite 881

[Oktavzeichen](#) auf Seite 887

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 606

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 142

[Zusammenführen](#) auf Seite 640

[Divisi](#) auf Seite 1289

[Systemtrennzeichen](#) auf Seite 1284

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Systemeinrückungen](#) auf Seite 1287

Layout-bezogene Optionen für Notenzeilen

Sie können Einstellungen für Notenzeilen in jedem Layout unabhängig ändern.

Im Bereich **Spatiumsgröße** der Seite **Seite** in den **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** eingestellt 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 596

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 616

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603

[Systemtrennzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1284

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 837

Zusätzliche Notenzeilen

Manchmal ist es nötig, zusätzliche Notenzeilen zu Instrumenten hinzuzufügen, um z. B. komplexe kontrapunktische Musik besser lesbar zu machen, da diese auf mehr Notenzeilen verteilt wird, als es für dieses Instrument üblich ist.

In Dorico Elements können Sie keine zusätzlichen Notenzeilen hinzufügen. Zusätzliche Notenzeilen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das diese enthält.

The image shows a musical score for Debussy's 'Feuilles mortes'. It consists of three staves. The top staff is marked 'Plus lent' and 'ppp'. The middle staff is marked 'p marqué' and 'ppp'. The bottom staff is marked 'ppp' and 'mf'. The score includes various musical notations such as triplets, slurs, and dynamic markings.

Ein Auszug aus Debussys Prelude für Klavier »Feuilles mortes« mit drei Notenzeilen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ossia-Notenzeilen](#) auf Seite 1283

[Divisi](#) auf Seite 1289

[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 904

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603

[Hinweise](#) auf Seite 457

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.

Sie können in Dorico Elements keine Ossia-Notenzeilen hinzufügen. Ossia-Notenzeilen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das diese enthält.

The image shows a musical score for a piano piece. It features three staves. The top two staves are labeled 'Piano' and the bottom staff is labeled 'Più facile'. The top two staves show a main melody with a dynamic marking of 'p'. The bottom staff shows an ossia notation for the left hand, which is a simplified version of the main melody. The ossia notation includes a dynamic marking of 'p' and a fingering of '7'. The main melody includes a dynamic marking of 'p' and a fingering of '1 2 1 2 1'.

Eine Ossia-Notenzeile unter der Klavier-Notenzeile für die linke Hand zeigt eine einfachere Alternative

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 1282

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, Winkellinien 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 einer Streichquartett-Partitur

Sie können auch andere Bedingungen für das Einblenden von Systemtrennzeichen festlegen und deren Darstellung in den einzelnen Layouts unabhängig voneinander ändern.

Systemtrennzeichen ausblenden/anzeigen

Sie können die Bedingungen ändern, unter denen Systemtrennzeichen angezeigt werden. So können Sie unter anderem für jedes Layout einzeln die Mindestanzahl von Spielern 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 Sie Systemtrennzeichen anzeigen/ausblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Systemtrennzeichen**-Abschnitt die Option **Systemtrennzeichen anzeigen**.
5. Wenn Sie **Systemtrennzeichen anzeigen** aktiviert haben, wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um Systemtrennzeichen nur zwischen Systemen anzuzeigen, die mehr als eine festgelegte Anzahl von Notenzeilen enthalten, wählen Sie **Wenn Mindestanzahl Notenzeilen überschritten ist**.

- Um Systemtrennzeichen zwischen allen Systemen in Partien anzuzeigen, die mehr als eine festgelegte Anzahl von Spielern enthalten, wählen Sie **Wenn Mindestanzahl Spieler überschritten ist**.
 - Um Systemtrennzeichen nur zwischen Systemen anzuzeigen, die eine unterschiedliche Anzahl von Notenzeilen enthalten, wählen Sie **Wenn Anzahl von Notenzeilen abweicht**.
6. Optional: Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
- Ändern Sie bei Auswahl von **Wenn Mindestanzahl Notenzeilen überschritten ist** den Wert für **Mindestanzahl von Notenzeilen in System**.
 - Ändern Sie bei Auswahl von **Wenn Mindestanzahl Spieler überschritten ist** den Wert für **Mindestanzahl von Spielern**.
7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

- Wenn Sie **Systemtrennzeichen anzeigen** deaktiviert haben, werden Systemtrennzeichen in den ausgewählten Layouts ausgeblendet.
- Wenn Sie **Systemtrennzeichen anzeigen** aktiviert haben, werden Systemtrennzeichen unter den entsprechenden Umständen in den ausgewählten Layouts angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
 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 und in allen Layouts sichtbar sind, aber nicht an jeder einzelnen Notenzeile in Partitur-Layouts angezeigt werden müssen. Tempomarkierungen und Studierzeichen müssen z. B. für alle Spieler in ihren Einzelstimmen sichtbar sein, würden aber eine Orchester-Gesamtpartitur unübersichtlich machen, wenn sie an jeder Notenzeile angezeigt würden.

In Dorico Elements gelten die folgenden Objekte als Systemobjekte:

- Studierzeichen
- Wiederholungsenden
- Wiederholungsmarker
- Mit System verbundener Text
- Tempomarkierungen
- Über der Notenzeile angezeigte Taktarten
- Horizontale Linien, die sich auf alle Notenzeilen beziehen

Systemobjekte werden in allen Layouts mindestens einmal angezeigt. 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. Sie können Studierzeichen und Wiederholungsenden auch zusätzlich unter der untersten Notenzeile anzeigen.

HINWEIS

- Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind. Sie können die Klammergruppierung in jedem Layout unabhängig ändern.
- 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** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern](#) auf Seite 838

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 837

[Studierzeichen](#) auf Seite 1174

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 1187

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1349

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 397

Positionen von Systemobjekten ändern

Sie können Systemobjekte in jedem einzelnen Layout über unterschiedlichen Instrumentenfamilien anzeigen. Mehrere Objekte werden als Systemobjekte bezeichnet, darunter mit Systemen verbundener Text, 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren Sie im **Systemobjekte**-Bereich die Kontrollkästchen für die Instrumentenfamilien, über denen Systemobjekte angezeigt werden sollen.
5. Aktivieren/Deaktivieren Sie die folgenden Optionen für **Auch unter unterster Notenzeile anzeigen**:
 - **Wiederholungsenden**
 - **Studierzeichen**
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 Optionen für **Auch unter unterster Notenzeile anzeigen** aktiviert haben, werden die entsprechenden Notationselemente außerdem unter der untersten Notenzeile angezeigt.

HINWEIS

Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind. Sie können die Klammergruppierung in jedem Layout unabhängig ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

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.

Laut Konvention werden Coda-Abschnitte am Anfang neuer Systeme auch eingerückt. Dorico Elements nutzt vor dem Beginn von Codas immer dieselbe Abstandsgröße, unabhängig davon, ob sie mitten in Systemen oder am Anfang eines neuen Systems auftreten.



Violinstimme, bei der das erste System eingerückt ist

In Dorico Elements werden Systemeinrückungen automatisch angepasst, um Notenzeilenbeschriftungen unterzubringen. Wenn ein System z. B. eine Notenzeilenbeschriftung enthält, die erheblich länger ist als die Systemeinrückung, 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 Systemeinrückung am Anfang und am Ende von einzelnen System unabhängig von Ihren Layout-spezifischen Einstellungen anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mindesteintrückung für Systeme mit Notenzeilenbeschriftungen ändern](#) auf Seite 1270

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1269

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 611

Einrückung des ersten Systems ändern

Standardmäßig ist in Dorico Elements das erste System jeder Partie 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 Systemeinrückung Sie ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Notenzeilen und Systeme**.
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 allen Partien in den ausgewählten Layouts geändert.

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 in 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.

Ein Beispiel für einen Divisi-Wechsel in einer Violine-1-Einzelstimme, der sie in zwei Abschnitte und eine Sololinie unterteilt

Wenn die Aufteilung relativ einfach ist, ist es möglich, alle Einzelstimmen in derselben Notenzeile zu notieren und den Abschnitt gegebenenfalls mit einem Hinweis darauf zu versehen, wie viele Spieler für jede Linie benötigt werden. Wenn die Einzelstimmen teilweise unterschiedliche Rhythmen haben, können Sie sie in separate Stimmen in derselben Notenzeile eingeben.

Wenn ein Abschnitt jedoch in mehrere Einzelstimmen unterteilt ist, die zu unterschiedlich sind, um in einer einzelnen Notenzeile klar geschrieben zu werden, ist es notwendig, sie auf mehrere Notenzeilen aufzuteilen. In Dorico Pro 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 oder öffnen, in dem sie enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

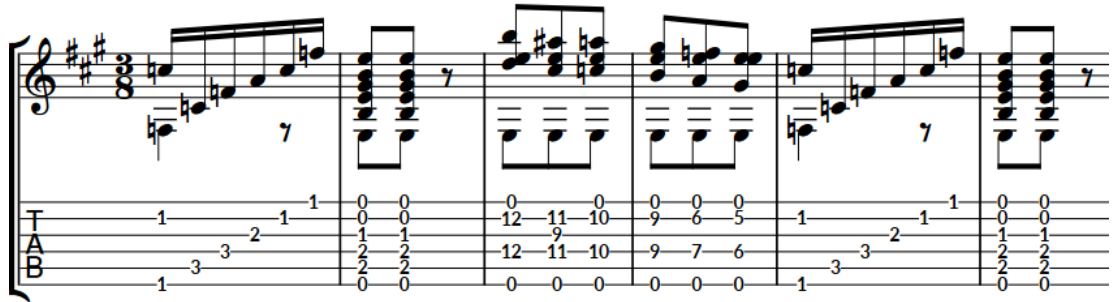
[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 1282

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Zusammenführen](#) auf Seite 640

Tabulatur

Tabulatur ist eine Art der Notation, die als Alternative zur Notenzeile mit fünf Linien für Instrumente mit Bündeln verwendet wird. In Tabulaturen werden Tonhöhen durch Bundnummern angegeben. Die Linien, auf denen sie positioniert werden, stehen jeweils für eine Saite des Instruments. Da Tabulaturen häufig für Gitarren verwendet werden, haben sie meistens sechs Linien.

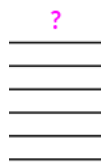


Ein Gitarrennoten-Auszug, der sowohl in einer Notenzeile als auch als Tabulatur angezeigt wird

In Dorico Elements können Sie Noten für Instrumente mit Bündeln, wie zum Beispiel Gitarre oder Bass, gleichzeitig in einer regulären Notenzeile und als Tabulatur anzeigen oder nur eine der beiden Notationsarten verwenden. Noten und Notationselemente sind in beiden Darstellungsarten miteinander verbunden: Wenn Sie also Änderungen an einer von ihnen vornehmen, indem Sie zum Beispiel Noten eingeben, wird die andere automatisch aktualisiert.

In der Tabulaturdarstellung werden Haltebögen automatisch als runde Klammern um die zweite Note/den zweiten Akkord und alle folgenden Noten/Akkorde in Haltebogenketten herum angezeigt.

Noten, die außerhalb des Bereichs des Instruments liegen oder unmöglich zu berechnen sind – etwa solche unterhalb des Sattels auf der tiefsten Saite oder natürliche Obertöne ohne passenden Knotenpunkt – werden in der Tabulatur als rosafarbene Fragezeichen angezeigt. Wenn zwei Noten an derselben rhythmischen Position derselben Saite zugeordnet sind, werden beide Noten nebeneinander in grün angezeigt.



Note in Tabulatur, die nicht berechnet werden kann

Für verschiedene Instrumente wird automatisch die geeignete Tabulatur gemäß ihrer Anzahl von Saiten und den Einstellungen für ihre Stimmung angezeigt. In Dorico Elements gibt es Standardstimmungen für jede Art von Instrument, die Sie im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** anpassen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1291

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 146

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 147

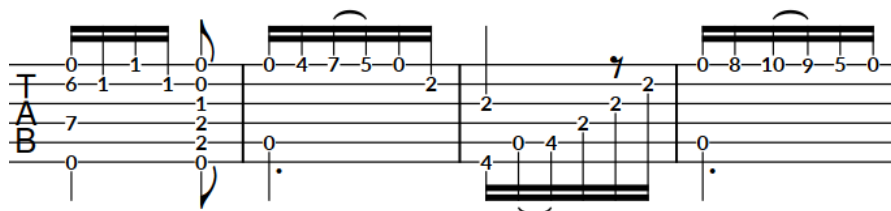
- [Noten in Tabaturen eingeben](#) auf Seite 249
- [Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 56
- [Obertöne](#) auf Seite 1039
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1079
- [Gitarrentechniken](#) auf Seite 1095
- [Haltebögen](#) auf Seite 1325
- [Triller](#) auf Seite 1052

Rhythmische Elemente in Tabaturen

Wenn sowohl Notenzeilen als auch eine Tabulatur angezeigt werden, ist es üblich, rhythmische Elemente nur in der Notenzeile zu notieren. Wenn jedoch nur eine Tabulatur angezeigt wird, muss sie auch rhythmische Elemente enthalten.

Die folgenden Objekte werden verwendet, um rhythmische Eigenschaften in Tabulatur anzugeben:

- Taktarten
- Hälse, Halsfähnchen und Verbalkung
- Punktierungen



Rhythmische Elemente in Tabaturen

HINWEIS

Notenhälse, Notenhals-Fähnchen und Balken werden in der Tabulaturdarstellung bei einstimmigen Kontexten immer in Hals-aufwärts-Richtung angezeigt, wodurch sie mit Gitarren-Bendings kollidieren können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten in Tabaturen eingeben](#) auf Seite 249

Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen

Sie können in jedem einzelnen Layout und für jeden Spieler, der mindestens ein Bundinstrument hält, ausschließlich Notenzeilen, ausschließlich Tabulatur oder beides anzeigen. Zum Beispiel können Sie im Gesamtpartitur-Layout nur Notenzeilen, im Einzelstimmen-Layout für Gitarre jedoch eine Notenzeile und eine Tabulatur anzeigen.

Wenn Tabulatur angezeigt wird, kann sie mit oder ohne rhythmische Elemente dargestellt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.

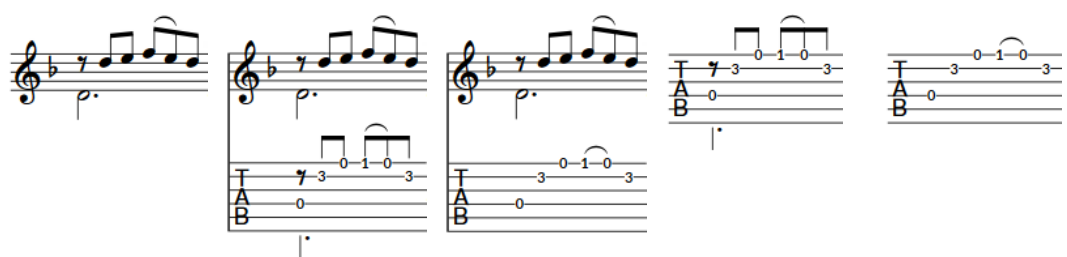
- Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Tabulaturen ausblenden/ anzeigen möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 - Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 - Wählen Sie im Bereich **Instrumente mit Bündeln** eine der folgenden Optionen für jeden Spieler in Ihrem Projekt aus, der ein Instrument mit Bündeln hält:
 - Um nur Notenzeilen anzuzeigen und Tabulatur auszublenden, wählen Sie **Nur Notation**.
 - Um sowohl Notenzeilen als auch Tabulatur anzuzeigen, wählen Sie **Notation und Tabulatur**.
 - Um nur Tabulatur anzuzeigen und Notenzeilen auszublenden, wählen Sie **Nur Tabulatur**.
 - Optional: Wenn Sie **Notation und Tabulatur** oder **Nur Tabulatur** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Rhythmische Elemente in Tabulatur anzeigen**.
 - Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Notenzeilen und Tabulatur werden für die entsprechenden Spieler in den ausgewählten Layouts ausgeblendet/angezeigt.

Wenn Tabulatur angezeigt wird, erscheint sie mit rhythmischen Elementen, wenn **Rhythmische Elemente in Tabulatur anzeigen** aktiviert ist, und ohne rhythmische Elemente, wenn die Option deaktiviert ist.

BEISPIEL



The image shows five examples of musical notation and guitar tablature for a single note. Each example consists of a treble clef staff with a single note and a guitar tablature staff below it. The first example shows only the notation. The second and third examples show both notation and tablature, with the second including rhythmic flags above the notes. The fourth and fifth examples show only the tablature, with the fourth including rhythmic flags above the notes.

Nur Notation	Notation und Tabulatur mit rhythmischen Elementen	Notation und Tabulatur ohne rhythmische Elemente	Nur Tabulatur mit rhythmischen Elementen	Nur Tabulatur ohne rhythmische Elemente
---------------------	--	---	---	--

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler](#) auf Seite 127
- [Stimmung von Bündinstrumenten](#) auf Seite 146
- [Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 249
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 1079
- [Gitarrentechniken](#) auf Seite 1095
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 603


Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern

Sie können die Saite, der einzelne Noten in der Tabulatur zugeordnet sind, manuell ändern, zum Beispiel wenn Sie die Noten in die Notenzeile eingegeben haben und ihre standardmäßige Saiten-Zuordnung ändern möchten.

HINWEIS

Sie können Noten keiner Saite zuordnen, auf der sie nicht gespielt werden können, zum Beispiel wenn die Note tiefer ist als die offene Tonhöhe der Saite.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Tabulatur-Darstellung die Bundnummern der Noten aus, deren zugeordnete Saite Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

Sie müssen Bundnummern in der Tabulatur-Darstellung auswählen, eine Auswahl der Noten in der Notenzeilen-Darstellung ist nicht möglich.

2. Ändern Sie die zugewiesene Saite auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie eine Saite aufwärts zu verschieben, drücken Sie **N**.
 - Um sie eine Saite abwärts zu verschieben, drücken Sie **M**.
 - Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine Saite aus dem **Saite**-Menü in der Gruppe **Noten und Pausen**.
-

ERGEBNIS

Die Saite, der die ausgewählten Noten zugeordnet sind, wird geändert. Mit den Tastaturbefehlen werden die Saiten der ausgewählten Noten schrittweise unter Beibehaltung der Abstände geändert, während bei Auswahl einer Saite aus dem **Saite**-Menü alle ausgewählten Noten der ausgewählten Saite zugeordnet werden.

HINWEIS

- Wenn sie nach der Änderung derselben Saite wie eine andere Note an derselben rhythmischen Position zugeordnet sind, werden beide Noten nebeneinander in grün angezeigt.
 - Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Noten auf ihre Standardsaiten zurückgesetzt.
-

BEISPIEL

3 15 4 16 517

T
A
B

0

Noten, die derselben Saite zugeordnet sind

15 16 17

12 13 14

T
A
B

0

Nach Änderung der Saiten für einige Noten, um den Abstand zwischen Bündeln zu reduzieren

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Tabaturen eingeben](#) auf Seite 249

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 von beidem bestehen.

The image shows a musical score snippet in 3/4 time. The top staff (treble clef) has the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the French instruction "gai, léger" above it. A dynamic marking "p" is placed below the first note. The middle and bottom staves (piano accompaniment) also have the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the French instruction "pp très rythmé, léger" below them.

Tempomarkierung 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 unterliegen Tempomarkierungen Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

Standardmäßig legen die Tempomarkierungen, die Sie eingeben, das Tempo für Wiedergabe und MIDI-Aufnahme fest. Sie können jedoch den Tempomodus ändern, wenn Sie zum Beispiel bei MIDI-Aufnahmen ein einzelnes festes Tempo verwenden möchten. Allmähliche Tempoänderungen wirken sich auch auf das Wiedergabetempo aus. Sie können das finale Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass sie bei einer bestimmten Anzahl von Zählzeiten pro Minute (bpm) enden. Wenn Sie keine Tempomarkierungen in Ihrem Projekt eingeben, beträgt das Standardtempo für die Wiedergabe 120 bpm.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Metronomangaben](#) auf Seite 1303
[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1307
[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1297
[Tempospur](#) auf Seite 532
[Tempo-Editor](#) auf Seite 708
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 300
[Positionen von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1299
[Systemobjekte](#) auf Seite 1286
[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1286
[Tempomodus ändern](#) auf Seite 541
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

Arten von Tempomarkierungen

Dorico Elements unterteilt Tempomarkierungen je nach ihrer Funktion und Auswirkung auf die Musik in unterschiedliche Arten.

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Tempomarkierungen:

Absoluter Tempowechsel

Gibt eine bestimmte Veränderung des Tempos an und wird häufig mit einer Metronomangabe angezeigt. Ein Beispiel: »Adagio ♩=76«.

Allmählicher Tempowechsel

Gibt eine Veränderung des Tempos über einen vorgegebenen Zeitraum an, z. B. *Ritardando* (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. Diese wird automatisch aktualisiert, wenn sich die vorige Metronomangabe ändert.

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

[Metronomangaben](#) auf Seite 1303
[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1307
[Tempogleichungen](#) auf Seite 1310
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 300
[Tempo-Bereich](#) auf Seite 304
[Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 300
[Wert von relativen Tempomarkierungen ändern](#) auf Seite 1305

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.

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 Tempotext an, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und keinen Tempotext, 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

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1306

[Tempotext ändern](#) auf Seite 1301

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1302


[Tempospur](#) auf Seite 532

[Tempo-Editor](#) auf Seite 708

Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern

Sie können festlegen, welche Komponenten in einzelne absolute Tempoänderungen eingeschlossen und wie sie dargestellt werden sollen. So können Sie zum Beispiel in einigen Tempomarkierungen nur Metronomangaben in Klammern und nur Text in anderen Tempomarkierungen anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Komponenten Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

Wenn alle Eigenschaften deaktiviert sind, werden Tempomarkierungen ausgeblendet und durch Markierungen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1297

[Hinweise](#) auf Seite 457


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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

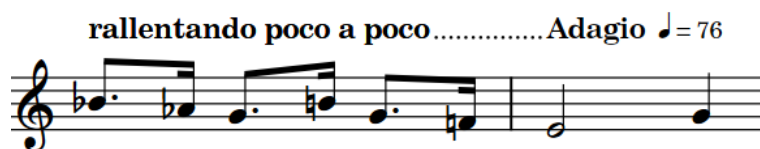
1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, bei denen Sie *poco a poco* einfügen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Poco a poco** in der **Tempo**-Gruppe.

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 Notationselementen wie Bindebögen, Haltebögen und Oktavzeichen platziert und häufig an Studierzeichen ausgerichtet, um eine gute Lesbarkeit zu gewährleisten.

In Dorico Elements werden Tempomarkierungen entweder an einer Taktart oder an dem Notenkopf bzw. der Pause an der rhythmischen Position ausgerichtet, 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.

Sie können Tempomarkierungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Sie können Tempomarkierungen im Notensatz-Modus grafisch verschieben; ihre rhythmischen Positionen werden dabei jedoch nicht verändert.

Im Notensatz-Modus hat jede allmähliche Tempoänderung zwei quadratische Griffe, einen am Anfang und einen am Ende. Sie können diese Griffe verschieben, um die grafische Position und Länge von allmählichen Tempoänderungen anzupassen. Den Winkel von allmählichen Tempoänderungen können Sie nicht ändern.

Wenn allmähliche Tempoänderungen über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, können Sie die Liniensegmente auf jeder Seite des Umbruchs unabhängig verschieben.

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

- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 300
- [Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1306
- [Systemobjekte](#) auf Seite 1286
- [Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1286
- [Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469
- [Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516


Endpositionen von allmählichen Tempoänderungen relativ zu Taktstrichen ändern

Sie können festlegen, wie die Enden einzelner allmählicher Tempoänderungs-Fortsetzungen relativ zu Taktstrichen positioniert werden sollen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung von allmählichen Tempoänderungen, die nur anhand von Text dargestellt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Notensatz-Modus die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Endposition relativ zu Taktstrichen Sie ändern möchten.
- Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Taktstrichverhalten** in der **Tempo**-Gruppe.
- Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Vorher beenden**
 - Fortsetzen**

ERGEBNIS

Die Endposition der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1307


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Tempotext ändern

Sie können den Text von einzelnen bereits vorhandenen Tempomarkierungen ändern. So können Sie zum Beispiel »al fine« zu einem *ritardando* am Ende einer Partie hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die relativen Tempomarkierungen aus, deren Tempotext Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Geben Sie im Eigenschaften-Bereich den gewünschten Tempotext in das **Text**-Feld in der **Tempo**-Gruppe ein.
3. Drücken Sie **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

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 300

[Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 300

[Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 443


[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1297

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1306

Abgekürzten Tempotext anzeigen

Sie können in bestimmten Layouts einzelne Tempomarkierungen mit benutzerdefiniertem abgekürzten Text anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn eine lange Tempomarkierung in einigen Einzelstimmen-Layouts über den Seitenrand hinausragt und daher abgekürzt werden muss.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notenbereich das Layout, in dem Sie abgekürzten Tempotext anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

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, 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


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Tempomarkierungen aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 den Positionen jeder ausgeblendeten Tempomarkierung werden Schilder angezeigt, da sich die Markierungen immer noch auf die Wiedergabegeschwindigkeit auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1298

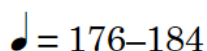
[Hinweise](#) auf Seite 457

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 541

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 546

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.

Standardmäßig werden Metronomangaben in Ganzzahlen ohne Dezimalstellen gemacht. Wenn Sie eine Metronomangabe mit Dezimalkomma eingeben, wird Ihre Eingabe auf die nächste Ganzzahl gerundet. Metronomangaben, die Sie in der Tempospur im Wiedergabe-Modus eingeben, werden standardmäßig als Hinweisschilder angezeigt.

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 300

[Reihenfolge von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1306

[Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1298

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1297

[Tempogleichungen](#) auf Seite 1310

[Tempospur](#) auf Seite 532

[Tempo-Editor](#) auf Seite 708


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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Metronomangaben Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Tempo (bpm)** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Drücken Sie **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

- Standardmäßig werden eingegebene Dezimalstellen ausgeblendet und für die Metronomangabe wird die nächste Ganzzahl verwendet. Bei der Wiedergabe werden jedoch immer die exakten Werte von Metronomangaben verwendet.
 - Sie können den Wert von Metronomangaben auch ändern, indem Sie das Tempoeinblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 300
- [Vorhandene Objekte ändern](#) auf Seite 443
- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661


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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Metronomangaben Sie als Bereich anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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.

Wert von relativen Tempomarkierungen ändern

Sie können das Tempo von einzelnen relativen Tempomarkierungen ändern, indem Sie es als Prozentsatz der vorigen Tempomarkierung angeben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die relativen Tempomarkierungen aus, deren Wert Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Relativ %** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Drücken Sie **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.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren abschließendes Tempo Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Finales Tempo %** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Drücken Sie **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.

Reihenfolge von Metronomangaben ändern

Sie können die Reihenfolge von Metronomangaben relativ zu Tempotext für einzelne Tempomarkierungen ändern. So können Sie zum Beispiel Metronomangaben in einigen Tempomarkierungen vor Tempotext, in anderen aber nach Tempotext anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

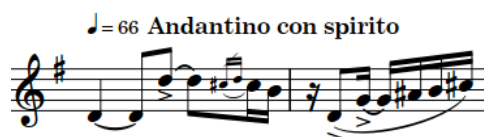
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, für die Sie die Metronomangaben-Reihenfolge ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Metronomangaben-Reihenfolge** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Vor**
 - **Nach**
-

ERGEBNIS

Die Reihenfolge von Metronomangaben relativ zu Tempotext wird für die ausgewählten Tempomarkierungen geändert.

BEISPIEL



Metronomangabe vor Tempotext



Metronomangabe nach Tempotext

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
- [Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661
- [Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1296
- [Metronomangaben](#) auf Seite 1303
- [Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1297
- [Positionen von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1299
- [Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1302

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 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 in unterschiedlichen Stilen anzeigen, zum Beispiel mit einer Fortsetzungslinie oder mit Silben, die auf ihre gesamte Dauer verteilt sind. Sie können allmähliche Tempoänderungen auch mit unterschiedlichen Linienstilen anzeigen, zum Beispiel gepunktet oder gestrichelt.

HINWEIS

Sie können den Winkel von allmählichen Tempoänderungen nicht ändern.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 300
- [Objekte verlängern/kürzen](#) auf Seite 440
- [Linienstil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1308
- [Abschließendes Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1305

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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.

HINWEIS

Nur allmähliche Tempoänderungen mit gültigem, vollständigem Text werden mit Silbentrennung angezeigt, zum Beispiel *ritenuto* oder *accelerando*. Allmähliche Tempoänderungen haben automatisch gültigen, vollständigen Text, wenn Sie sie anhand des Spielanweisungen-Bereichs eingeben oder bei Nutzung des Einblendfelds einen vorgeschlagenen Eintrag aus dem Menü wählen. Sie können auch den Text von vorhandenen allmählichen Tempoänderungen ändern, unter anderem durch manuelles Hinzufügen von Bindestrichen, um die Silbentrennung zu steuern.

BEISPIEL

rallentando

rit.: Nur Text

rallentando.....

rit...: Text mit einer Fortsetzungslinie

ral . len . tan . do .

rit-e-nu-to: Die einzelnen Silben werden über die Dauer der allmählichen Tempoänderung verteilt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempotext ändern](#) auf Seite 1301


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 von allmählichen Tempoänderungen, die nur anhand von Text dargestellt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Linienstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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.


Abstände und Striche in allmählichen Tempoänderungen verlängern/kürzen

Sie können die Länge der Striche und der Abstände zwischen Strichen in einzelnen allmählichen Tempoänderungen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für allmähliche Tempoänderungen mit gestrichelten Linien.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die allmählichen Tempoänderungen mit gestrichelten Linien aus, in denen Sie die Strichlänge ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Tempo**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Linie Strichlänge**
 - **Linie Strichabstand**
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert für **Linie Strichlänge** erhöhen, werden Striche in allmählichen Tempoänderungen länger, wenn Sie ihn verringern, werden sie kürzer.

Wenn Sie den Wert für **Linie Strichabstand** erhöhen, werden die Abstände zwischen Strichen in allmählichen Tempoänderungen länger, wenn Sie ihn verringern, werden sie kürzer.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644


Linienstärke von allmählichen Tempoänderungen ändern

Sie können die Stärke von einzelnen gestrichelten und durchgezogenen Linien in allmählichen Tempoänderungen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für allmähliche Tempoänderungen mit gestrichelten und durchgezogenen Linien.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die allmählichen Tempoänderungen aus, in denen Sie die Linienstärke ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Linienstärke** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Durch Erhöhen des Wertes werden gestrichelte und durchgezogene Linien stärker, durch Verringern des Wertes werden sie dünner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linienstil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1308

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

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 ♩=♩ an, dass derselbe Metronomwert, der für die punktierte Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 6/8 galt, jetzt für die Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 3/4 gilt.



Tempogleichungen werden in Dorico Elements als eine Art von Tempomarkierung angesehen. Daher können Sie sie auf dieselben Arten eingeben wie Tempomarkierungen.

HINWEIS

Tempogleichungen enthalten noch keine Triolen-/N-tolen-Dauer. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

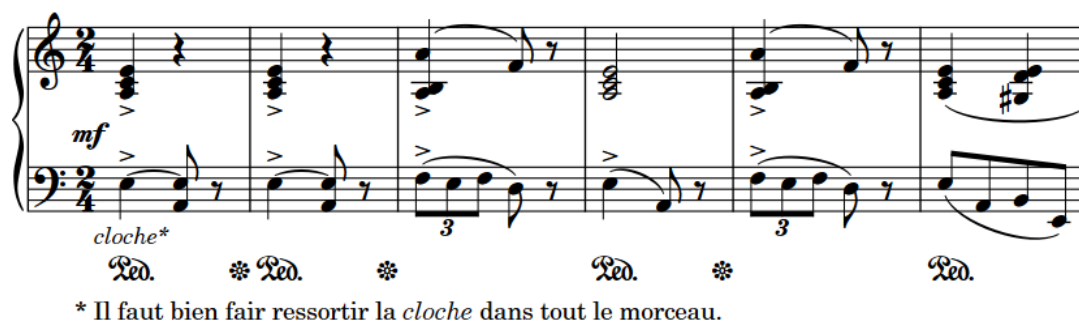
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 300

Textobjekte

Textobjekte stehen an rhythmischen Positionen in Partien und ermöglichen es Ihnen, beliebigen Text in den Noten anzuzeigen.

Sie können die Formatierung von Text in Textobjekten mit Hilfe der verfügbaren Texteditor-Optionen anpassen, etwa indem Sie verschiedene Absatzstile auf jede Textzeile und verschiedene Zeichenstile auf jedes Zeichen anwenden.



The image shows a musical score snippet in 2/4 time. The piano part (bottom staff) contains several notes with accents (>) and slurs. Text objects are placed below the notes: 'cloche*' under the first note, and 'Led.' under notes 2, 4, and 6. There are also asterisks under notes 3 and 5. A dynamic marking 'mf' is present at the beginning. Below the score, the text '* Il faut bien fair ressortir la cloche dans tout le morceau.' is written.

Ein Textobjekt unter einer Klavier-Notenzeile

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Textobjekten:

Mit Notenzeile verbundener Text

Textobjekte, die sich auf einzelne Notenzeilen beziehen und nur in diesen Notenzeilen angezeigt werden.

Mit System verbundener Text

Textobjekte, die für alle Notenzeilen gelten und in allen zutreffenden Layouts angezeigt werden. In Dorico Elements wird mit Systemen verbundener Text als Systemobjekt eingestuft. Daher unterliegt mit Systemen verbundener Text Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.

HINWEIS

- Sie können Token nur in Textrahmen verwenden. In Textobjekten können keine Token verwendet werden. Vollständige Textrahmen-Funktionen sind nur in Dorico Pro verfügbar.
- Es gibt spezielle Funktionen für andere Arten von Text, die häufig in Partituren vorkommen, zum Beispiel für Tempomarkierungen und Dynamikanweisungen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Token](#) auf Seite 652

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 397

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 398

[Textobjekte mit Rändern versehen](#) auf Seite 1319

[Textobjekte ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1323

[Textobjekte am Anfang von Systemen ausrichten](#) auf Seite 1318

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1286

Arten von Text

Generischer Text kann in Dorico Elements in Form von Textobjekten, die entweder mit Notenzeilen oder Systemen verbunden sind, oder in Textrahmen vorkommen, die fest mit der Seite und nicht mit den Noten verbunden sind. Es gibt spezielle Funktionen für andere Arten von Text, die häufig in Partituren vorkommen, zum Beispiel für Tempomarkierungen und Dynamikanweisungen.

In Dorico Elements gibt es die folgenden Arten von Text:

Textobjekte

Textobjekte befinden sich an rhythmischen Positionen innerhalb von Partien. Abgesehen von Token können sie allen Text enthalten, den Sie eingeben. Sie können die Formatierung von Text in Textobjekten mit Hilfe der verfügbaren Texteditor-Optionen anpassen, etwa indem Sie verschiedene Absatzstile auf jede Textzeile und verschiedene Zeichenstile auf jedes Zeichen anwenden.

Textobjekte können entweder für einzelne Notenzeilen (»mit Notenzeile verbundener Text«) oder für alle Notenzeilen (»mit System verbundener Text«) gelten.

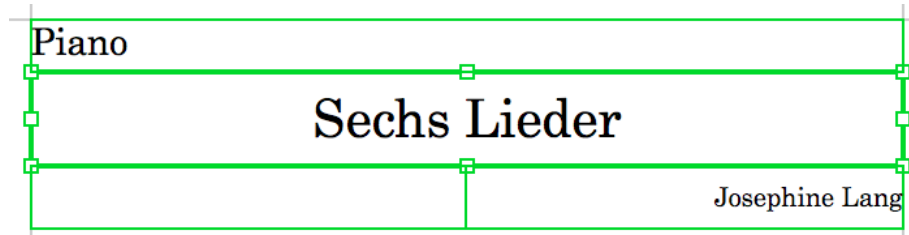


* Il faut bien fair ressortir la *cloche* dans tout le morceau.

Ein Textobjekt unter einer Klavier-Notenzeile

Text in Textrahmen

Textrahmen befinden sich auf Seiten und sind von rhythmischen Positionen innerhalb von Partien unabhängig. Sie können allen Text enthalten, den Sie eingeben, einschließlich Token. Sie können die Formatierung von Text in Textrahmen mit Hilfe der verfügbaren Texteditor-Optionen anpassen, etwa indem Sie verschiedene Absatzstile auf jede Textzeile und verschiedene Zeichenstile auf jedes Zeichen anwenden.



Textrahmen auf der ersten Seite in einem Einzelstimmen-Layout für Klavier mit ausgewähltem Projekttitel-Rahmen

HINWEIS

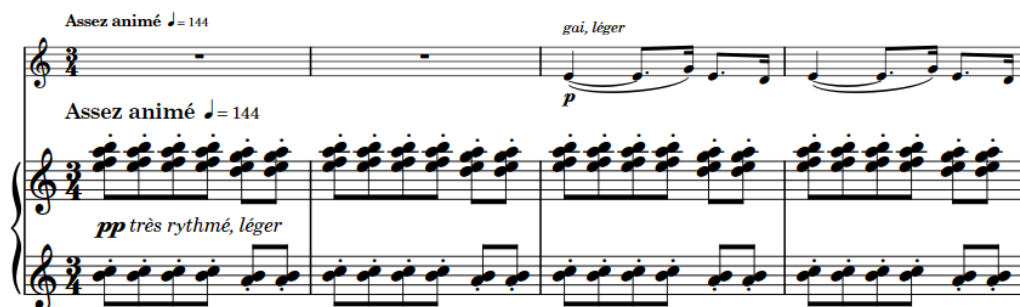
Der Projekttitel, Seitenzahlen sowie laufende Überschriften, die in Layouts automatisch angezeigt werden, befinden sich in Textrahmen. Ihre Inhalte und ihre Formatierung stammen von Seitenvorlagen, die Sie in Dorico Elements nicht bearbeiten oder erstellen können. Das Bearbeiten von Textrahmen in Layouts wird als Abweichung von Seitenvorlagen aufgefasst. Seiten mit Seitenvorlagen-Abweichungen werden nicht mehr automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

Wenn Sie die am oberen Seitenrand angezeigten Informationen ändern möchten, empfehlen wir Ihnen, dies im Dialog **Projekt-Info** zu tun, um Seitenvorlagen-Abweichungen zu vermeiden. Der große Titel oben auf der ersten Seite ist der Projekt Titel. Die laufende Kopfzeile auf folgenden Seiten nutzt in Partituren die Partie-Überschrift für die oberste Partie auf dieser Seite. In Einzelstimmen wird der Layout-Name genutzt.

Tempomarkierungen

Tempomarkierungen geben an, wie schnell Musik gespielt wird, häufig anhand einer Kombination von Textanweisungen und Metronomangaben.

Beispiele für Tempomarkierungen sind *A tempo*, *Larghetto*, *ritardando* und *accelerando*.



The image shows a musical score with three staves. The top staff is in 3/4 time and contains the tempo marking 'Assez animé ♩ = 144' and the instruction 'gai, léger'. The middle staff is in 3/4 time and contains the tempo marking 'Assez animé ♩ = 144' and the instruction 'pp très rythmé, léger'. The bottom staff is in 3/4 time and contains the instruction 'pp très rythmé, léger'. The music consists of a melody in the top staff and accompaniment in the middle and bottom staves.

Tempomarkierung mit Textanweisung auf Französisch und Metronom-Markierung

Studierzeichen

Studierzeichen sind geordnete Abfolgen von Buchstaben oder Ziffern, die nützliche Referenzpunkte bieten. Sie stehen oft in einer rechteckigen Einfassung.



The image shows a musical score with a single staff in 3/4 time. A study sign is shown as a box containing the letter 'G'. The tempo marking is 'Poco meno mosso (♩ = c. 100)'. The music consists of a sequence of notes with fingerings 7, 5, 3, 6, 6. The dynamic marking is 'mp'.

Ein Studierzeichen mit dem Buchstaben G

Spielanweisungen

Der Begriff »Spielanweisungen« deckt eine umfassende Reihe von Angaben ab, die Instrumentalisten zur Abwandlung des Klangs ihrer gespielten Noten auffordern, zum Beispiel durch Ändern ihres Ansatzes bzw. ihrer Bogenhaltung oder durch Modifikation ihres Instruments durch Anbringen eines Dämpfers oder Drücken eines Pedals.

Beispiele für Spielanweisungen sind *pizzicato*, *Flatterzunge*, *con sordino* und »mit Kette«.



The image shows a musical score with a single staff in 3/4 time. The performance instructions are 'pizz. con sord.', 'arco', 'détaché sul tasto', and 'sul pont.'.

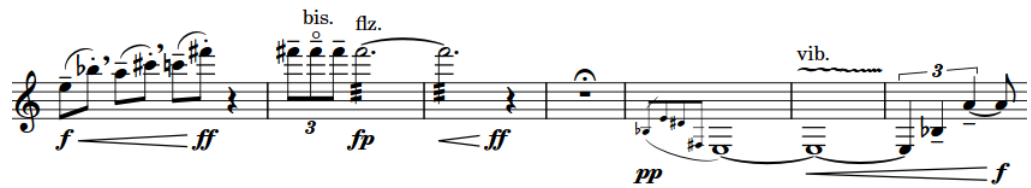
Einige der in Dorico Elements verfügbaren Spielanweisungen

Dynamikanweisungen

Dynamikanweisungen geben die Lautheit der Musik an und können mit Textanweisungen kombiniert werden, um näher zu erläutern, wie die Noten interpretiert werden sollen. Dynamikanweisungen können auf eine plötzliche

Veränderung der Lautstärke oder auf eine allmähliche Veränderung über einen festgelegten Zeitraum hinweisen.

Beispiele für Dynamikanweisungen sind *pp*, *f* und »crescendo«.



Eine Phrase mit mehreren unterschiedlichen Dynamikanweisungen

Liedtext

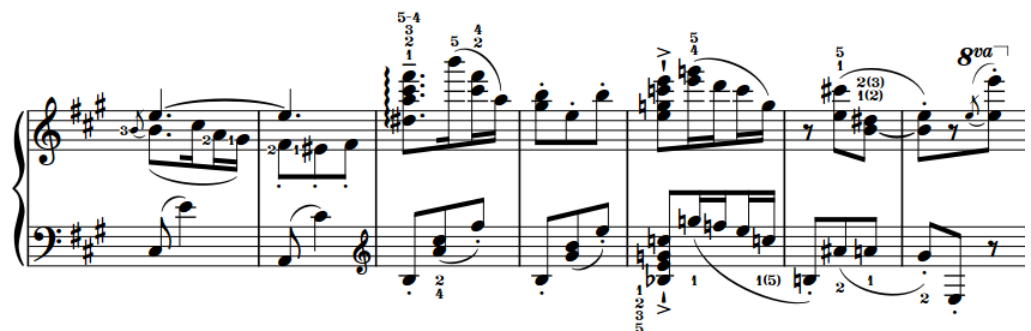
In Dorico Elements wird der Begriff »Liedtext« für allen Text verwendet, der von Sängern gesungen wird. Liedtext ist in Liedtextzeilen gegliedert, und es stehen unterschiedliche Arten von Liedtextzeilen für unterschiedliche Einsätze von Liedtext zur Verfügung. Liedtext in einer Refrainzeile wird zum Beispiel standardmäßig in Kursivschrift angezeigt.



Liedtext für ein Sopranduett mit Basso-continuo-Begleitung

Fingersätze

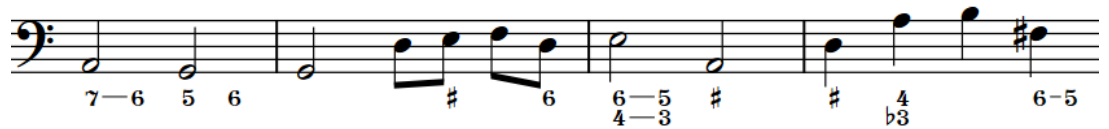
Fingersätze zeigen mit Hilfe von Zahlen und Buchstaben Empfehlungen dafür an, mit welchen Fingern Noten ausgeführt werden.



Klaviernoten mit mehreren Fingersätzen, darunter ein Substitutions-Fingersatz und alternative Fingersätze

Generalbass

Generalbass ist eine Kurzschrift, die mit Hilfe von Ziffern die Harmonie über den notierten Bassnoten angibt. Für Bezifferungen wird eine Kombination aus arabischen Ziffern, Vorzeichen und horizontalen Haltelinien verwendet, um sowohl die Intervalle über der Bassnote, aus denen der Akkord besteht, als auch dessen Dauer anzugeben.



Eine Basso-Continuo-Stimme mit Generalbass unterhalb der Notenzeile

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.

Beispiele für Akkordsymbole sind »Gm7«, »Dsus4« und »C6/9«.

A musical score in 4/4 time with a key signature of one flat. The score consists of three staves. The top staff is for a clarinet, the middle for a piano, and the bottom for a bass. Chord symbols are written above the piano and clarinet staves: C7, G7/D, C7, F, G#dim7, Gm7, F, C7, F, C7. The piano part shows chords corresponding to these symbols. The clarinet part has a melodic line with some triplets.

Über Strichen angezeigte Akkordsymbole auf den Notenzeilen für Klavier und Klarinette, um den Spielern die Improvisation um die notierte Kornettmelodie herum zu erleichtern.

Wiederholungsmarker

Wiederholungsmarker zeigen an, dass Notenmaterial wiederholt werden soll. Sie beinhalten oft das Springen an verschiedene Positionen und Abschnitte statt einer chronologischen Bewegung durch die Noten.

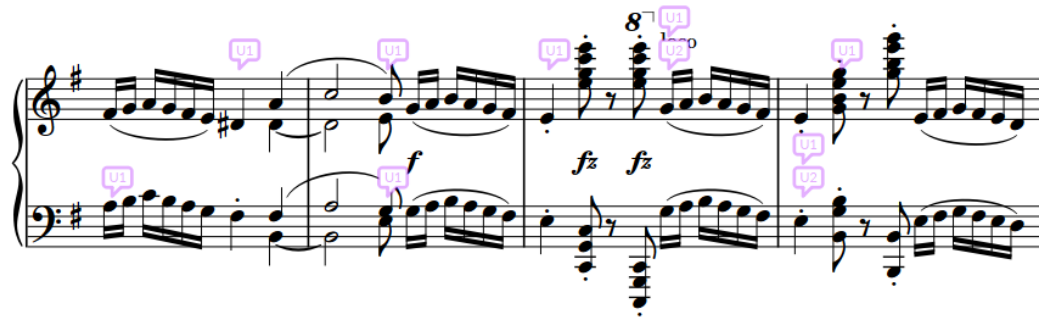
Beispiele für Wiederholungsmarker sind *D.C. al Coda*, *D.S.* und *Fine*.

A musical score in 4/4 time with a key signature of one flat. It features two systems. The first system has a vocal line with lyrics: "sah. sah. 2. Und im - mer 3. Es quoll und". The second system has a vocal line with lyrics: "nun wußt' ich wohl wie mir ge - schah". Both systems include piano accompaniment. Coda symbols (⌘) are placed above the vocal lines in the second system.

Ein Coda-Abschnitt mitten im System

Kommentare

Kommentare sind Hinweise oder Anweisungen, die an bestimmten Positionen in einem Projekt hinzugefügt werden, ohne sich auf die Noten auszuwirken. Solche Kommentare werden in Dorico Elements als Anmerkungen aufgefasst und daher standardmäßig nicht gedruckt.



Eine Passage mit Kommentaren und Antworten

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Token](#) auf Seite 652
- [Text in Textobjekten bearbeiten](#) auf Seite 400
- [Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 398
- [Textobjekte ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1323
- [Textobjekte](#) auf Seite 1312
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 648
- [Seitenzahlen](#) auf Seite 1108
- [Tacets](#) auf Seite 637
- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 1295
- [Studierzeichen](#) auf Seite 1174
- [Spielanweisungen](#) auf Seite 1138
- [Dynamikanweisungen](#) auf Seite 893
- [Liedtext](#) auf Seite 986
- [Fingersätze](#) auf Seite 936
- [Generalbass](#) auf Seite 922
- [Akkordsymbole](#) auf Seite 844
- [Wiederholungsmarker](#) auf Seite 1193
- [Kommentare](#) auf Seite 505

Absatzstil von Text ändern

Sie können den Absatzstil ändern, der auf einzelne Textobjekte angewandt wird. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie entsprechend den in unterschiedlichen Textobjekten enthaltenen Informationen unterschiedliche Absatzstile verwenden möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie im Schreiben-Modus auf das Textobjekt, dessen Absatzstil Sie bearbeiten möchten, um den Texteditor zu öffnen.
 2. Wählen Sie aus dem Absatzstil-Menü im Texteditor einen Absatzstil aus.
 3. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste - Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
-

ERGEBNIS

Der Absatzstil des ausgewählten Textobjekts wird geändert. Die Formatierung des ausgewählten Textobjekts, darunter seine Schriftgröße, sein Schriftstil und seine horizontale Ausrichtung, folgt jetzt dem Absatzstil.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Seitenvorlagen-Abweichungen entfernen](#) auf Seite 648

Textobjekte am Anfang von Systemen ausrichten

Sie können einzelne Textobjekte, deren rhythmische Position sich am Anfang von Systemen befindet, unabhängig von der Einstellung für die Systemausrichtung des jeweiligen Absatzstils am Systemtaktstrich statt an der ersten Note/Pause ausrichten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

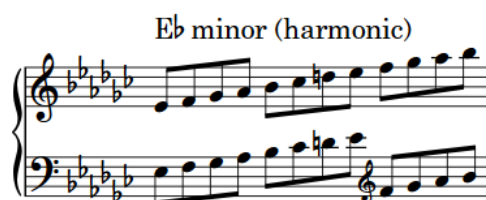
1. Wählen Sie die Textobjekte aus, die Sie am Anfang von Systemen ausrichten möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **An Systembeginn ausrichten** in der **Text**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Textobjekte werden am Anfang von Systemen ausgerichtet, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und mit der ersten Note/Pause in Systemen, wenn es nicht aktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, folgendes Textobjekte der Einstellung für die Systemausrichtung ihres Absatzstils.

BEISPIEL



An der ersten Note im System ausgerichteter Text



Am Anfang des Systems ausgerichteter Text

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Textobjekte eingeben](#) auf Seite 397

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 644

Vermeidung von Textkollisionen aktivieren/deaktivieren


Sie können festlegen, ob einzelne Textobjekte automatisch verschoben werden sollen, um Kollisionen zu vermeiden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

Textobjekte mit deaktivierter Kollisionsvermeidung werden bei der automatischen Berechnung der Notenzeilenabstände nicht berücksichtigt.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Text in Textrahmen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Textobjekte aus, bei denen Sie die Kollisionsvermeidung aktivieren bzw. deaktivieren möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zusammenstöße vermeiden** in der **Text**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-


ERGEBNIS

Wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, werden bei den ausgewählten Textobjekten Kollisionen vermieden. Bei deaktiviertem Kontrollkästchen werden Kollisionen nicht vermieden. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Textobjekte mit Rändern versehen

Sie können einzelne Textobjekte mit Rahmen versehen, zum Beispiel wenn Sie die Grenzen von Textobjekten deutlich machen wollen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, die Sie mit Rändern versehen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Rahmen** in der **Text**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Den ausgewählten Textobjekten werden Rahmen hinzugefügt.

Durch Deaktivieren von **Rahmen** werden diese von den ausgewählten Textobjekten entfernt.

BEISPIEL

Text

Text ohne Rahmen

Text

Text mit Rahmen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46


[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Hintergrund von Textobjekten löschen](#) auf Seite 1322

Stil von Textobjektrahmen ändern

Sie können den Stil von Rahmen um einzelne Textobjekte ändern, um zum Beispiel rechteckige Rahmen um einige Textobjekte, aber ovale Rahmen um andere anzuzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, deren Rahmenstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Randstil**-Option in der **Text**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Rechteck**
 - **Abgerundetes Rechteck**
 - **Kapsel**
 - **Rechteck mit abgerundeten Kanten**
-

ERGEBNIS

Der Rahmenstil der ausgewählten Textobjekte wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL

Bridge

Rechteck

Bridge

Abgerundetes Rechteck

Bridge

Kapsel

Bridge

Rechteck mit
abgerundeten Kanten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663


[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Abstände um Textobjekte ändern](#) auf Seite 1321

Rahmenstärke von Textobjekten ändern

Sie können die Rahmenstärke einzelner Textobjekte ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Textobjekte aus, deren Rahmenstärke Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Rahmenstärke** in der **Text**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.


ERGEBNIS

Die Rahmenstärke der ausgewählten Textobjekte wird geändert.

Abstände um Textobjekte ändern

Sie können einzelne Abstände um Textobjekte unabhängig für jeden Rand ändern. Dies wirkt sich auf den Abstand zwischen Text und gelöschten Hintergründen und Rahmen aus. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Textobjekte aus, deren Abstände Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschabstand**-Eigenschaften, einzeln oder zusammen, in der **Text**-Gruppe.
 - **L** ändert den Abstand zwischen den Textobjekten und ihrem linken Rand.
 - **R** ändert den Abstand zwischen den Textobjekten und ihrem rechten Rand.
 - **T** ändert den Abstand zwischen den Textobjekten und ihrem oberen Rand.
 - **B** ändert den Abstand zwischen den Textobjekten und ihrem unteren Rand.
 3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern für die Ränder, deren Abstände Sie ändern möchten.
-

ERGEBNIS

Der Abstand um die ausgewählten Textobjekte wird geändert. Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Hintergrund von Textobjekten löschen

Sie können den Hintergrund der einzelnen Textobjekte löschen, um zum Beispiel zu gewährleisten, dass über Taktstriche hinausgehender Text lesbar bleibt. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Textobjekte aus, deren Hintergründe Sie löschen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der **Text-**Gruppe.

ERGEBNIS

Die Hintergründe der ausgewählten Textobjekte werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

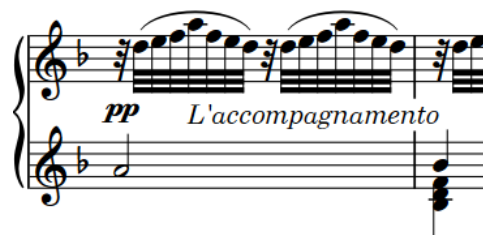
TIPP

- Zusätzlich zum Löschen der Hintergründe von Textobjekten können Sie Textrahmen um sie herum anzeigen.
 - Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, werden die ausgewählten Textobjekte wieder vor ihrem standardmäßigen, nicht gelöschten Hintergrund angezeigt.
-

BEISPIEL



Text mit nicht gelöschtem Hintergrund



Text mit gelöschtem Hintergrund

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Abstand zwischen Textobjekten und allen Rändern der gelöschten Bereiche ändern.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Textobjekte mit Rändern versehen](#) auf Seite 1319

Textobjekte ausblenden/anzeigen

Sie können einzelne Textobjekte ausblenden/anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun. Zum Beispiel können Sie bestimmte Textobjekte in Einzelstimmen-Layouts anzeigen, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch ausblenden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweise von Textobjekten aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Text**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die Textobjekte werden ausgeblendet, wenn die **Ausblenden**-Option aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

An der Position jedes ausgeblendeten Textobjekts werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

- Sie können Hinweisschilder für Text ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Text** wählen.

- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 62

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

Haltebögen

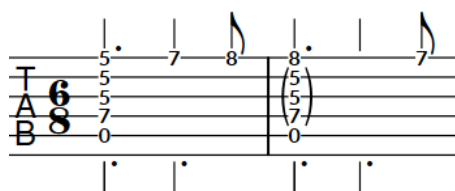
Ein Haltebogen ist eine gekrümmte Linie, die zwei Noten derselben Tonhöhe miteinander verbindet. Wenn Notenwerte die Dauer eines Takts in der jeweiligen Taktart überschreiten, werden sie in Dorico Elements automatisch als Haltebogenketten angezeigt, also als Abfolge von angrenzenden, durch Haltebögen verbundenen Noten.

Jede Folge von Haltebögen, egal ob sie zwei oder zehn Noten miteinander verbinden, steht für eine einzelne Note mit dem kombinierten Notenwert aller verbundenen Noten. Instrumentalisten spielen die Noten als einzige Note, die für die Dauer der Haltebogenkette gehalten wird.



Eine Haltebogenkette über mehrere Takte auf der unteren Klavier-Notenzeile

In der Tabulaturdarstellung werden Haltebögen automatisch als runde Klammern um Noten/Akkorde in folgenden Takten angezeigt. Wenn Tabulatur mit Rhythmen angezeigt wird, werden Haltebögen innerhalb desselben Takts mit Notenhälsen statt Notenköpfen in Klammern dargestellt.



Eine Phrase in Tabulatur-Darstellung mit einigen Haltebögen innerhalb von Takten und einem über zwei Takte gebundenen Akkord



Dieselbe Phrase in der Notenzeilen-Darstellung

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 eines einzelnen Notenwerts notiert werden können, automatisch als Haltebogenketten geschrieben. Wenn Sie zum Beispiel eine punktierte ganze Note am Anfang eines Takts innerhalb eines 4/4-Taktschemas eingeben, wird sie automatisch als ganze Note dargestellt, die an eine halbe Note im nächsten Takt gebunden ist. Wenn sich die Taktart ändert, werden Haltebogenketten automatisch an das neue Metrum angepasst.

Dorico Elements bestimmt gemäß dem Kontext automatisch die geeignete Position und Krümmungsrichtung für Endpunkte von Haltebögen, um Zusammenstöße zu vermeiden.

HINWEIS

- Bindebögen dürfen nicht mit Haltebögen verwechselt werden, die ihnen oberflächlich ähneln, aber Noten derselben Tonhöhe binden, um anzuzeigen, dass sie als einzelne Note zu

spielen sind. Daher sind Haltebögen Teil der rhythmischen Notation, während Bindebögen als Artikulationen betrachtet werden.

- Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen, weil Dorico Elements jede Haltebogenkette als einzelne Note auffasst. Änderungen, die Sie im Schreiben-Modus an Haltebogenketten vornehmen, wirken sich auf alle darin enthaltenen Noten aus (zum Beispiel Tonhöhenänderungen), aber nur auf den ersten Haltebogen in der Kette (zum Beispiel Änderung des Haltebogenstils in gestrichelt). Sie können dennoch Notationselemente wie Dynamikanweisungen mitten in Haltebogenketten eingeben, indem Sie die Eingabemarke aktivieren und an die gewünschte rhythmische Position in der Haltebogenkette verschieben.

Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Noten und Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten auswählen und separat bearbeiten.

- Wenn Sie vorhandene Noten durch Haltebögen verbinden, können daraus innerhalb einer Haltebogenkette mehr bzw. weniger Noten gemacht werden. Dies ist vom musikalischen Kontext, der Taktart und der Position des Beginns der Note im Takt abhängig.
- Artikulationen können nur einmal in jeder Haltebogenkette vorkommen, je nach Art der Artikulation entweder am Anfang oder am Ende. Staccato-Zeichen werden zum Beispiel am Ende angezeigt, Akzente jedoch am Anfang. Sie können die Positionen von Artikulationen relativ zu Haltebogenketten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 815

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 269

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 255

[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1335

[Krümmungsrichtung von Haltebögen](#) auf Seite 1330

[Taktarten](#) auf Seite 1344

[Noten](#) auf Seite 1009

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 1023

[Positionen von Artikulationen](#) auf Seite 782

[Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 784

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 770

[Tabulatur](#) auf Seite 1290

[Eingabemarke](#) auf Seite 219

[Nummerierte Taktregionen](#) auf Seite 1209

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.

Artikulationen an gehaltenen Noten wirken sich nur auf den Anschlag am Anfang der Haltebogenkette und den Ausklang am Ende der Haltebogenkette aus.



Zwei lange, durch Haltebögen verbundene
Noten



Zwei Phrasen mit Bindebögen

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen](#) auf Seite 1240

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 255

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 280

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.



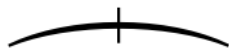
Halbgestrichelt Ende

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. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Standardmäßig sind alle Haltebögen durchgezogen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Haltebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

- Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen. Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten auswählen.
 - Änderungen an Haltebogenketten im Schreiben-Modus 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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644


Größe von Strichen/Punkten in Haltebögen ändern

Sie können die Größe der Striche/Punkte in einzelnen gestrichelten/gepunkteten Haltebögen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für gestrichelte/gepunktete Haltebögen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die gestrichelten/gepunkteten Haltebögen, deren Strich- bzw. Punktgröße Sie ändern wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

- Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen. Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten auswählen.
 - Änderungen an Haltebogenketten im Schreiben-Modus 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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Größe von Abständen in gestrichelten/gedpunkteten Haltebögen ändern

Sie können die Größe der Abstände in einzelnen gestrichelten/gedpunkteten Haltebögen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die einzelnen gestrichelten/gedpunkteten Haltebögen aus, für die Sie die Abstandsgröße verändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Abstand**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden die Abstände zwischen Strichen/Punkten größer. Wenn Sie den Wert verringern, werden die Abstände zwischen Strichen/Punkten kleiner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

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 Notenkopfe hin und die andere zum Halsende hin gekrümmt.
- Bei einer ungeraden Anzahl ist der Großteil der Haltebögen zum Notenkopfe 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.

TIPP

Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Haltebögen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Höhe von Haltebögen](#) auf Seite 1339

[Versatz von Haltebogenschultern](#) auf Seite 1341

Krümmungsrichtung von Haltebögen ändern

Sie können die Krümmungsrichtung von einzelnen Haltebogenketten ändern, auch für einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.



VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Haltebögen aus, deren Krümmungsrichtung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

HINWEIS

- Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen. Im Notensatz-Modus können Sie einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten auswählen.
 - Änderungen an Haltebogenketten im Schreiben-Modus 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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644
[Form/Winkel von Haltebögen ändern](#) auf Seite 1337

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.

Über System-/Rahmenumbrüche hinausgehende Haltebögen

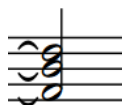
Die Enden von Haltebögen, die über System-/Rahmenumbrüche hinausgehen, werden in Dorico Elements automatisch positioniert.

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-/Rahmenbruch 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

Gebundene Noten mit Vorzeichen, die über System-/Rahmenumbrüche hinaus gehen

Die Enden von Haltebögen bei durch Haltebögen verbundenen Noten mit Vorzeichen zwischen System-/Rahmenumbrüchen 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 Taktartänderung 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, die nicht direkt nebeneinander liegen, sowie zwischen Vorschlägen und normalen Noten eingeben. Dies kann z. B. nützlich sein, wenn Sie Haltebögen zwischen mehreren Noten vor einem Akkord eingeben.



Gehaltene Noten, die einen Akkord ergeben

An den folgenden Akkord gebundene Noten

Mehrere an den folgenden Akkord gebundene Vorschläge

Haltebögen zwischen unterschiedlichen Stimmen

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Stimmen eingeben, die zu demselben Instrument gehören.

Haltebögen zwischen Noten in unterschiedlichen Notenzeilen

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Notenzeilen eingeben, die zu demselben Instrument gehören, zum Beispiel in den beiden Klavier-Notenzeilen.

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. Sie können *Laissez-Vibrer*-Haltebögen ebenso wie jeden anderen Haltebogen im Notensatz-Modus ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 255

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 770
[Systemumbrüche](#) auf Seite 630
[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 633
[Notenabstand](#) auf Seite 623

Laissez-Vibrer-Haltebögen anzeigen/ausblenden

Sie können *Laissez-Vibrer*-Haltebögen jeder Note hinzufügen, um zum Beispiel festzulegen, welche Noten nach dem Spielen nicht gestoppt werden, sondern klingen sollen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie einen *Laissez-Vibrer*-Haltebogen einfügen wollen. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 die Länge und Form von *Laissez-Vibrer*-Haltebögen ebenso wie bei jedem anderen Haltebogen im Notensatz-Modus einzeln ändern.
- Sie können der Option **Laissez-Vibrer-Haltebogen umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

BEISPIEL



Phrase ohne Laissez-Vibrer-Haltebögen



Phrase mit Laissez-Vibrer-Haltebögen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Form/Winkel von Haltebögen ändern](#) auf Seite 1337


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. Löschen Sie alle Haltebögen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **U**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Schneiden** .
-

ERGEBNIS

Alle Haltebögen in den ausgewählten Haltebogenketten werden gelöscht. Noten, die sich in der Haltebogenkette befunden hatten, bleiben an ihren rhythmischen Positionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 267


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.

HINWEIS

Wenn Sie Haltebögen trennen möchten, weil Dorico Elements Noten anders als erwartet notiert hat, können Sie die Standardeinstellungen für das Gruppieren von Noten und Pausen entsprechend der verschiedenen Metren ändern. Sie können auch benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für einzelne Taktarten festlegen.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie im Schreiben-Modus auf die Notenzeile, in der Sie eine Haltebogenkette auftrennen möchten, um die Noteneingabe an dieser Position zu beginnen.
2. Optional: 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 gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zu verschieben.
 - Um die Eingabemarke entsprechend dem aktuell ausgewählten Notenwert weiterzubewegen, drücken Sie die **Leertaste** oder klicken Sie auf **Eingabemarke vorwärts**  in der Werkzeugzeile des Bereichs für Tasteninstrumente, Griffbrett und Drumpads.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke in den nächsten/vorigen Takt zu verschieben.

3. Trennen Sie die Haltebogenkette auf eine der folgenden Arten auf:
 - Drücken Sie **U**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Schneiden** .
 4. 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, und wiederholen Sie Schritt 3.
 5. Beenden Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Eingabetaste**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Noteneingabe beginnen** .
-

ERGEBNIS

Die Haltebogenkette wird an der Eingabemarke getrennt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 815
- [Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 835
- [Noten nach Notenwert trennen](#) auf Seite 268
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200
- [Eingabemarke](#) auf Seite 219
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 224
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218
- [Klaviatur-Bereich](#) auf Seite 211
- [Griffbrett-Bereich](#) auf Seite 213
- [Drumpads-Bereich](#) auf Seite 214

Haltebögen im Notensatz-Modus

Im Notensatz-Modus hat jeder Haltebogen fünf quadratische Griffe, die Sie unabhängig voneinander verschieben können. Einige Griffe sind mit anderen verknüpft; das bedeutet, dass sich das Verschieben eines Griffs auf die Position benachbarter Griffe auswirken kann.



Haltebögen haben im Notensatz-Modus die folgenden Griffe:

- 1 Linker Endpunkt
- 2 Linker Kontrollpunkt
- 3 Höhe von Haltebögen
- 4 Rechter Kontrollpunkt
- 5 Rechter Endpunkt

Wenn Sie zum Beispiel den linken Endpunkt verschieben, werden sowohl der Anfang des Haltebogens als auch die anderen Griffe mit Ausnahme des rechten Endpunkts verschoben. Wenn Sie jedoch den rechten Kontrollpunkt verschieben, wird nur der Griff für die Haltebogenhöhe zusammen mit ihm verschoben. Dies ermöglicht Ihnen eine präzise Kontrolle

über die Form von Haltebögen und stellt dabei sicher, dass die Bögen am Ende eine angemessene Krümmung und einen nahtlosen Verlauf haben.

Sie können diese Griffe anhand der Tastatur, der Maus oder der Eigenschaften in der **Haltebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs verschieben, um die Form/den Winkel von Haltebögen zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Höhe von Haltebögen](#) auf Seite 1339

[Versatz von Haltebogenschultern](#) auf Seite 1341

Form/Winkel von Haltebögen ändern

Sie können Haltebögen und Haltebogen-Griffe grafisch verschieben und so die Form und/oder den Winkel einzelner Haltebögen ändern, um zum Beispiel einen Endpunkt relativ zu einem einzelnen Notenkopf anzupassen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus auf eine der folgenden Arten die ganzen Haltebögen oder einzelnen Haltebogengriffe aus, die Sie verschieben möchten:

- Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf mehrere Haltebögen.
- Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Griffe an mehreren Haltebögen.
- Wählen Sie einen ganzen Haltebogen aus und drücken Sie die **Tab-Taste**, um die Griffe der Reihe nach auszuwählen, bis Sie bei dem zu verschiebenden Griff angekommen sind.
- Klicken Sie auf den Griff, den Sie verschieben möchten.

HINWEIS

- Um den Winkel von Haltebögen zu ändern, wählen Sie nur ihre Endpunkte aus.
- Sie können ganze Haltebögen nicht nach rechts/links, sondern nur nach oben/unten verschieben.

2. Verschieben Sie die Haltebögen bzw. die Griffe auf eine der folgenden Arten:

- Um sie um einen Standardwert nach rechts, links, oben oder unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit der jeweiligen Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Griffe nach links zu verschieben. Dadurch werden Haltebögen/Griffe um je 1/8 Spatium verschoben.
- Um sie um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
- Um sie um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
- Um sie um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/**

Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.

- Klicken und ziehen Sie ganze Haltebögen nach oben/unten.
 - Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Haltebögen oder Haltebogen-Griffe werden verschoben. Je nachdem, welche Griffe Sie ausgewählt haben und in welche Richtungen Sie sie verschoben haben, kann sich dadurch die Form, der Winkel und/oder die proportionale Größe der entsprechenden Haltebögen ändern. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der **Haltebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechenden Haltebogengriffe verschieben:

- **Beginn Versatz** verschiebt die linken Endpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Ende Versatz** verschiebt die rechten Endpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Anfangsgriff Versatz** verschiebt die linken Kontrollpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Endgriff Versatz** verschiebt die rechten Kontrollpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um die Form von einzelnen Haltebögen durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die entsprechenden Griffe an den ausgewählten Haltebögen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

BEISPIEL

Wenn Sie den linken Endpunkt verschieben, werden sowohl der Anfang des Bindebogens als auch die anderen Griffe mit Ausnahme des rechten Endpunkts verschoben. So können Sie den Winkel und/oder die Breite des Haltebogens ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf seine allgemeine Form hat.

Das Verschieben des linken Kontrollpunkts führt dazu, dass der Griff für die Höhe von Haltebögen verschoben wird, ohne dass dies Auswirkungen auf die Position des linken und rechten Endpunkts oder des rechten Kontrollpunkts hat. Dies ermöglicht Ihnen eine präzise Kontrolle über die Form von Haltebögen und stellt dabei sicher, dass die Bögen am Ende eine angemessene Krümmung und einen nahtlosen Verlauf haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Stärke von Haltebögen ändern

Sie können die Stärke einzelner Haltebögen ändern und sogar eine andere Stärke für Mittelteil und Ende wählen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Haltebögen aus, deren Stärke Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Haltebögen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Endstärke**
 - **Mittenstärke**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte erhöhen, wird der entsprechende Teil der ausgewählten Haltebögen stärker, wenn Sie sie verringern, wird der entsprechende Teil der ausgewählten Haltebögen dünner. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Indem Sie die Eigenschaften deaktivieren, setzen Sie den entsprechenden Teil der ausgewählten Haltebögen auf die Standardstärke zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Höhe von Haltebögen

Die Höhe von Haltebögen bestimmt, wie weit sie sich über/unter ihren Endpunkten vertikal ausdehnen.

Um zu verhindern, dass die Endpunkte bzw. Scheitelpunkte von Haltebögen auf Notenzeilenlinien anfangen oder enden, nimmt Dorico Elements automatisch kleine Änderungen an der Krümmungsform, Höhe und vertikalen Position 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.

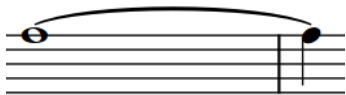


Wenn nach oben transponiert wird, werden die Enden des Haltebogens am vertikalen Zentrum des Notenkopfs positioniert, da kein Risiko einer Kollision mit Notenzeilenlinien besteht.

Sie können die Höhe einzelner Haltebögen im Notensatz-Modus ändern.

Wenn Sie die Höhe von Haltebögen vergrößern, dehnen sie sich weiter ab der vertikalen Position ihrer Endpunkte aus, was ihnen eine rundere Form verleiht, so dass sie mehr vertikalen Platz in Anspruch nehmen. Allgemein müssen Haltebögen nicht so stark gekrümmt sein wie Bindebögen, da sie Noten derselben Tonhöhe miteinander verbinden und keinen Bogen über einem Tonhöhenbereich spannen müssen.

Wenn weniger vertikaler Platz vorhanden ist, muss ein Gleichgewicht zwischen dem Maß an Krümmung von Haltebögen und dem Abstand zwischen Notenzeilen gefunden werden.



Ein langer Haltebogen mit Standardhöhe



Ein langer Haltebogen mit größerer Höhe

Höhe von Haltebögen ändern

Sie können die Höhe einzelner Haltebögen ändern, zum Beispiel, um vertikalen Platz auf stark ausgefüllten Seiten zu sparen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus den (mittleren) Griff für die Höhe der Haltebögen aus, deren Höhe Sie ändern möchten.
2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um einen Standardabstand nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um Griffe nach oben zu verschieben. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittleren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.

- Um sie um einen geringen Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste - Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.
-

ERGEBNIS

Die Höhe der ausgewählten Haltebögen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

- Um beim manuellen Ändern der Höhe von Haltebögen eine visuell ansprechende und symmetrische Kurve beizubehalten, müssen Sie die Griffe für die Haltebögen eventuell nicht nur nach oben/unten, sondern auch geringfügig nach rechts/links verschieben.
 - Das Verschieben von Griffen für die Haltebogenhöhe nach rechts/links wirkt sich auf die Form des gesamten Haltebogens aus.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

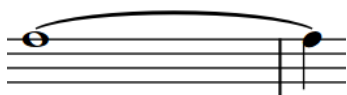
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Versatz von Haltebogenschultern

Haltebogenschultern wirken sich auf die Krümmung der Kurvenabschnitte von Haltebögen aus, die auf einen Endpunkt zulaufen, da diese Enden häufig deutlich stärker angeschrägt sind als der übrige Haltebogen.

Wenn Sie den Wert für den Schulterversatz erhöhen, wird der Kurvenansatz flacher; wenn Sie ihn verringern, wird der Kurvenansatz steiler.



Ein langer Haltebogen mit standardmäßigem Schulterversatz



Ein langer Haltebogen mit erhöhtem Schulterversatz

Sie können den Schulterversatz von Haltebögen einzeln ändern, indem Sie ihre Kontrollpunktgriffe im Notensatz-Modus verschieben.

Schulterversatz von Haltebögen ändern

Sie können den Schulterversatz von einzelnen Haltebögen ändern. Vielleicht möchten Sie z. B. den Schulterversatz von einigen sehr kurzen oder sehr langen Haltebögen in Ihrem Projekt ändern, um ihre Form zu verbessern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus auf eine der folgenden Arten einen der Kontrollpunkt-Griffe an jedem Haltebogen aus, dessen Schultern Sie anpassen möchten:
 - Wählen Sie einen ganzen Haltebogen aus und drücken Sie die **Tab-Taste**, um die Griffe der Reihe nach auszuwählen, bis Sie bei dem zu verschiebenden Griff angekommen sind.
 - Klicken Sie auf den Griff, den Sie verschieben möchten.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Griffe an mehreren Haltebögen.
2. Verschieben Sie die Griffe auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um einen Standardwert nach rechts, links, oben oder unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** zusammen mit der jeweiligen Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Griffe nach links zu verschieben. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittleren Wert zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen geringen Wert zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**. Dadurch werden Griffe bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie in eine beliebige Richtung.
3. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für den anderen Kontrollpunkt-Griff an den Haltebögen, deren Schultern Sie anpassen möchten.

ERGEBNIS

Indem Sie die Griffe für den Versatz von Haltebögen weiter auseinander platzieren, verringern Sie den Schulterversatz; wenn Sie sie näher beieinander platzieren, wird der Schulterversatz größer. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

TIPP

Die folgenden Eigenschaften in der **Haltebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie die entsprechenden Haltebogengriffe verschieben:

- **Anfangsgriff Versatz** verschiebt die linken Kontrollpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.
- **Endgriff Versatz** verschiebt die rechten Kontrollpunkte von Haltebögen. **X** verschiebt sie auf der horizontalen, **Y** auf der vertikalen Ebene.

Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um den Schulterversatz von einzelnen Haltebögen durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu ändern.

Durch Deaktivieren der Eigenschaften werden die entsprechenden Griffe an den ausgewählten Haltebögen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

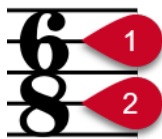
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

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: Oben steht der Zähler, darunter der Nenner. Aufgrund der ähnlichen Bedeutung werden dieselben Begriffe wie für mathematische Brüche verwendet.



1 Zähler

Gibt die Anzahl von Zählzeiten in jedem Takt für die Taktart an. Der Notenwert der Zählzeiten wird durch den Nenner festgelegt.

2 Nenner

Gibt den Zählzeit-Notenwert für die Taktart an. Der Nenner wird für jede Halbierung der Zählzeit verdoppelt: 1 ist eine ganze Note, 2 eine halbe Note, 4 eine Viertelnote, 8 eine Achtelnote usw.

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, Noten zu lesen und ihnen zu folgen. Aus denselben Gründen werden Noten in unterschiedlichen Taktarten unterschiedlich verbalkt.

Standardmäßig gelten Taktarten für alle Notenzeilen. Es gibt jedoch Umstände, unter denen bestimmte Einzelstimmen unabhängig vom Rest des Ensembles ihre eigenen Taktarten benötigen, etwa in polymetrischer Musik. In Dorico Elements können Sie sowohl Taktarten eingeben, die für alle Notenzeilen gelten, als auch solche, die nur für einzelne Notenzeilen gelten.

Taktarten gelten bis zum nächsten Taktartwechsel oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

Für Taktartangaben wird normalerweise eine eigene Fettschrift verwendet, um sicherzustellen, dass die Angaben vor Notenzeilenlinien gut sichtbar sind und die Höhe einer einzelnen Notenzeile ausfüllen. Bei einigen Arten von Musik, insbesondere bei Filmmusik, ist es üblich, große Taktartangaben zu verwenden, die sich über mehrere Notenzeilen erstrecken.

HINWEIS

- Sie können Noten eingeben, ohne eine Taktart einzugeben.
- 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.

- Dorico Elements fügt bei der Eingabe von Taktarten nicht automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.



Eine 5/8-Taktarteingabe vor einer vorhandenen 4/4-Taktart ohne aktivierten Einfügen-Modus, so dass im zweiten 5/8-Takt nur drei Achtelnoten-Zählzeiten verbleiben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

[Taktarttypen](#) auf Seite 1345

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1352

[Auftakte](#) auf Seite 1348

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1349

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 815

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 293

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 835

[Takte](#) auf Seite 787

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

Taktarttypen

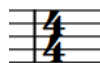
Es gibt unterschiedliche Typen von Taktarten, die verschiedene und komplexe Metren angeben können.

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.

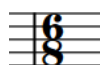
Einfach

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.



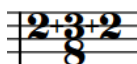
Unregelmäßig

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.



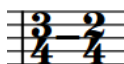
Austauschbar

Eine austauschbare Taktart zeigt am Anfang des Stücks einen Satz 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 Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet, bis Sie die austauschbare Taktart beenden.

Solche Angaben können in Dorico Elements unterschiedliche Trennzeichenstile haben, die Sie für einzelne Taktartangaben 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 zeigt automatisch gestrichelte Taktstriche an, um die Trennungen zwischen den einzelnen Metren zu verdeutlichen. Sie können jedoch festlegen, dass keine gestrichelten Taktstriche angezeigt werden sollen, wenn Sie verbundene Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben.



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. Zum Beispiel könnten offene Taktarten für Passagen mit Kadenz verwendet werden.

HINWEIS

In offenen Metren müssen Sie Taktstriche und Zählzeiten manuell hinzufügen. Sie können Takte mit offenem Metrum auch erweitern, indem Sie Noten bei aktiviertem Einfügen-Modus und mit globalem Umfang eingeben.



Ohne Zweierpotenz

Eine Taktart ohne Zweierpotenz ist z. B. 5/6, womit fünf Sextolen-Viertelnoten angezeigt werden, die zusammen die Dauer einer ganzen Note ergeben. Beispiele für derartige Taktarten finden sich in der Musik von Thomas Adès.



HINWEIS

Einige Komponisten, wie z. B. Boulez, haben Taktarten mit Brüchen im Zähler geschrieben. Solche Taktarten werden von Dorico Elements aktuell nicht unterstützt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1352

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1349

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 308

[Austauschbare Taktarten beenden](#) auf Seite 1357

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

Erinnerungs-Taktartangaben

Wenn an einem Systemumbruch ein Taktartwechsel eintritt, entweder in der Partitur oder in einer Einzelstimme, wird die neue Taktart sowohl am Ende des ersten Systems als auch am Anfang des neuen Systems angezeigt.

Manchmal wird dies als »Erinnerungs-Taktartangabe« bezeichnet, da Interpreten auf diese Art über eine kommende Taktartänderung informiert werden, bevor sie in Kraft tritt.

In Dorico Elements sind die Taktarten, die am Ende eines Systems und am Anfang des nächsten Systems angezeigt werden, keine separaten Objekte, sondern dasselbe Objekt. Sie können Erinnerungs-Taktartangaben nicht ausblenden.

Wenn die Noten so eindeutig voneinander getrennt sind, dass Sie keine Taktartangabe 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 172
- [Partien hinzufügen](#) auf Seite 173
- [Partien trennen](#) auf Seite 505
- [Systemumbrüche](#) auf Seite 630
- [Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 631
- [Erinnerungs-Tonartangaben](#) auf Seite 982
- [Schlüssel](#) auf Seite 881

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.



Auftake mit vier Achtelnoten am Beginn eines Stücks im 9/8-Takt

Bei Stücken, die mit einem Auftake 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 Auftake keine Auswirkung auf die Taktanzahl. Taktzahlen werden ab dem ersten vollen Takt in der Partie gerechnet.

Da Auftake mit der Anzahl von Noten/Pausen im Musikstück verbunden sind, sind sie in Dorico Elements mit Taktarten verknüpft. Sie können Taktartangaben, die Sie nicht in den Noten anzeigen möchten, jedoch ausblenden.

TIPP

Sie können den Gültigkeitsbereich **Globale Anpassung des aktuellen Takts** für den Einfügen-Modus verwenden, um Auftake durch Löschen von Noten/Pausen im ersten Takt der Partie zu erstellen und zu löschen. Außerdem können Sie ihn verwenden, um den letzten Takt in Partien, die mit einem Auftake beginnen, zu kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftake](#) auf Seite 290
- [Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1356
- [Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 460
- [Noten/Objekte löschen](#) auf Seite 463
- [Takte](#) auf Seite 787
- [Taktzahlen](#) auf Seite 801
- [Spur-Übersicht](#) auf Seite 522
- [Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 966
- [Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 967

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 Einblendfeld für Taktarten eingeben, um einen 4/4-Takt mit einem Auftakt von 1,5 Viertel- bzw. drei Achtelnoten einzugeben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 Taktartangaben

Große Taktartangaben sind skalierte Taktartangaben, die im Verhältnis zur Notenzeilengröße viel größer angezeigt werden als normal. Sie können in Orchesterpartituren hilfreich sein,

da die kleinere Notenzeilengröße in solchen Partituren dazu führen kann, dass die Standard-Taktartangaben 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 wird einmal pro verklammerter Gruppe angezeigt

Statt eine Taktartangabe von der Höhe einer Notenzeile über jeder Notenzeile anzuzeigen, können Sie eine einzelne große Taktartangabe 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 einzelnen Notenzeilen angezeigt werden, ragen sie oben und unten ein wenig über die Notenzeile hinaus. Dies ist normalerweise bei Einzelstimmen für Filmmusikaufnahmen der Fall.



Schmal, serif-Taktartangaben, die einmal pro verklammerter 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.

Taktart wird an Systemobjektpositionen angezeigt

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 Objekte in derselben Position verdrängt und rechts angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1358

[Systemobjekte](#) auf Seite 1286

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1286

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 809

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktarten**.
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 Taktartangaben](#) auf Seite 1349

[Positionen von Taktartangaben](#) auf Seite 1356

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1358

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 809

Stile für Taktartangaben

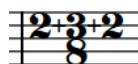
In Dorico Elements können Sie Taktartangaben in verschiedenen Stilen anzeigen. Z. B. können Sie Zähler als Zahl oder als Notenwert anzeigen.

Zählerstile

Der Zähler besteht immer aus einer oder mehreren Zahlen und kann entweder die Gesamtanzahl von Zählzeiten im Takt als einzelne Zahl oder die Art der Aufteilung der Gesamtdauer des Takts in Zählzeitgruppen anzeigen.



Numerischer Zähler



Zählzeitengruppe-Zähler

Nennerstile

Der Nenner kann als Zahl, als Note der jeweiligen Dauer oder überhaupt nicht angezeigt werden.



Numerischer Nenner



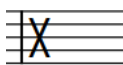
Noten-Nenner



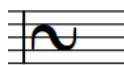
Kein Nenner

Stile für offene Metren

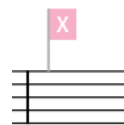
Offene Taktarten können als X oder als Penderecki-Symbol angezeigt werden oder ausgeblendet (Kein Symbol) werden. Offene Taktarten ohne Symbol werden durch Hinweise angezeigt.



Offener Stil **X**



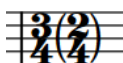
Offener Stil **Penderecki-Symbol**



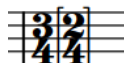
Offener Stil **Kein Symbol**

Trennzeichenstil für austauschbare Taktarten

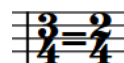
Austauschbare Taktarten können unterschiedliche Trennzeichenstile haben. Sie können den Trennzeichenstil festlegen, wenn Sie austauschbare Taktarten mit Hilfe des Einblendfelds eingeben. Den Stil für einzelne austauschbare Taktarten können Sie nach der Eingabe einstellen.



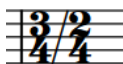
Klammern als Trennzeichen



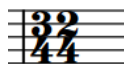
Eckige Klammern als
Trennzeichen



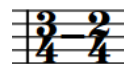
Gleichheitszeichen als
Trennzeichen



Schrägstrich als
Trennzeichen



Leerzeichen als
Trennzeichen



Trennstrich als
Trennzeichen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarttypen](#) auf Seite 1345

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 294

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 290

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1358

[Offenes-Metrum-Stil von Taktarten ändern](#) auf Seite 1354


[Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1354

[Hinweise](#) auf Seite 457

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, deren Zählerstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

Nennerstil von Taktartangaben ändern

Sie können den Nennerstil von einzelnen Taktartangaben ändern, zum Beispiel wenn Sie den Nenner als Note und nicht als Zahl anzeigen möchten.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, deren Nennerstil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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.




Offenes-Metrum-Stil von Taktarten ändern

Sie können den Offenes-Metrum-Stil von einzelnen Taktartangaben ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben mit offenem Metrum aus, deren Stil Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Offener Stil** in der **Taktarten**-Gruppe aus:
 - **Kein Symbol** 
 - **X** 
 - **Penderecki-Symbol** 
-

ERGEBNIS

Der Offenes-Metrum-Stil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert. Offene Taktarten mit **Kein Symbol** werden durch Hinweise angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1352


[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

[Hinweise](#) auf Seite 457

Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern

Sie können das Trennzeichen in austauschbaren Taktarten einzeln ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die austauschbaren Taktartangaben aus, deren Trennzeichen Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

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** 
 - **Bindestrich** 
-

ERGEBNIS

Der Trennzeichenstil der ausgewählten austauschbaren Taktarten wird geändert.

TIPP

- Sie können den Trennzeichenstil festlegen, wenn Sie austauschbare Taktarten mit Hilfe des Einblendfelds eingeben.
- 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 1352


[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 294

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 290

Darstellung von 4/4-/2/2-Taktartangaben ändern

Sie können einzelne 4/4-/2/2-Taktartangaben entweder mit den entsprechenden Symbolen oder mit Zähler und Nenner anzeigen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

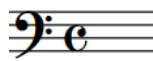
1. Wählen Sie die 4/4-/2/2-Taktartangaben aus, deren Darstellung Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.

2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Viervierteltakt/Allabreve** in der **Taktarten**-Gruppe.
-

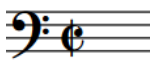
ERGEBNIS

Die ausgewählten Taktartangaben werden mit den entsprechenden Symbolen (c, durchgestrichenes c) angezeigt, wenn **Viervierteltakt/Allabreve** aktiviert ist, und mit Zähler und Nenner, wenn die Option deaktiviert ist.

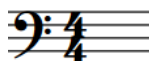
BEISPIEL



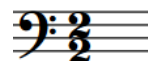
Viervierteltakt-Symbol



Allabreve-Taktsymbol



Viervierteltakt,
dargestellt als 4/4



Allabreve-Takt,
dargestellt als 2/2

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

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.

Dorico Elements positioniert Taktartangaben automatisch hinter Schlüsseln, Tonartangaben und Taktstrichen.

Sie können Taktartangaben im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, 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 1286

[Erinnerungs-Taktartangaben](#) auf Seite 1347

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1349

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 1286

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.

- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Taktartangaben aus, die Sie einblenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 der Position jeder ausgeblendeten Taktartangabe werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise 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.
 - Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 623

[Hinweise](#) auf Seite 457


[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 290

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

Austauschbare Taktarten beenden

Alle Taktarten, die Sie nach einer austauschbaren Taktart eingeben, in der sie festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet. Sie können austauschbare Taktarten beginnend mit den ausgewählten Taktarten beenden, wodurch sie angezeigt werden.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktstriche oder Hinweisschilder von Taktartangaben aus, ab denen Sie austauschbare Taktarten beenden möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Austauschbar beenden** in der **Taktarten**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Austauschbare Taktarten werden auf den ausgewählten Taktarten beendet. Die ausgewählten Taktarten und alle folgenden Taktarten, die in der vorliegenden austauschbaren Taktart festgelegt sind, werden bis zur nächsten vorhandenen austauschbaren Taktart bzw. bis zum Ende der Partie angezeigt, je nachdem, was zuerst eintritt.

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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Taktarten**.
 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

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1349

Tremolos

Tremolos sind dicke, abgeschrägte Linien, die durch einzelne Notenhäuser verlaufen oder zwischen mehreren Notenhäusern 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. Einzelnoten-Tremolos werden an Notenhäusern positioniert.



Einzelnoten-Tremolos mit zwei Strichen wurden zu vier Viertelnoten hinzugefügt

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.

Alle Noten in Tremolos mit mehreren Noten geben die Gesamtdauer des Tremolos an. Zwei durch ein Tremolo mit mehreren Noten verbundene Viertelnoten werden zum Beispiel als halbe Noten angezeigt.

Tremolos mit mehreren Noten werden zwischen den Häusern von zwei oder mehr Noten positioniert.



Vier Viertelnoten ohne Tremolos



Tremolos mit mehreren Noten wurden zwischen diesen Viertelnoten in zwei Paaren eingegeben

N-tolen-Tremolos

Mehrere Noten in Triolen/N-tolen werden in der notierten Reihenfolge wiederholt. Triolen/N-tolen-Tremolos werden zwischen allen Noten in der Triole/N-tolen positioniert.



Viertelnoten in zwei unterschiedlichen N-tolen



Zwischen diesen N-tolen eingegebene N-tolen-Tremolos mit mehreren Noten

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 415

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1363

[Tremolos in Haltebogenketten](#) auf Seite 1361

[Geschwindigkeit von Tremolos ändern](#) auf Seite 1363

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 91

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.

Dorico Elements vermeidet automatisch Zusammenstöße zwischen Tremolo-Strichen und Hilfslinien oder Halsfähnchen.

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.



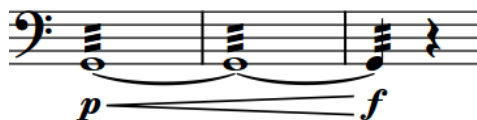
Die Positionen der Tremolo-Striche an den ersten beiden und letzten beiden Noten sind identisch, obwohl die Tonhöhen unterschiedlich sind.

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. Sie können die Winkel von Tremolo-Strichen für Tremolos mit mehreren Noten einzeln ändern, indem Sie die Notenhäse am Anfang/Ende des Tremolos verlängern/kürzen.

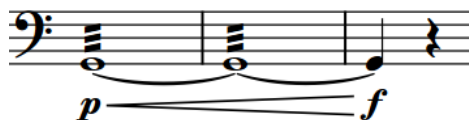
Tremolos in Haltebogenketten

Standardmäßig werden Einzelnoten-Tremolos entweder an allen Noten in Haltebogenketten oder an allen Noten, mit Ausnahme der ersten oder letzten, angezeigt. Das Löschen von Tremolo-Strichen von gehaltenen Noten entfernt die Tremolo-Striche von allen Noten in Haltebogenketten.

In Dorico Elements verwenden wir die Begriffe »Tremolo mit Anschlag« und »Tremolo mit Loslassen« für Einzelnoten-Tremolos, die an allen Noten in Haltebogenketten, mit Ausnahme der ersten bzw. letzten Note, angezeigt werden.



Einzelnoten-Tremolo zu Haltebogenkette hinzugefügt



Tremolo mit Loslassen zu Haltebogenkette hinzugefügt

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.



Die Standardanzahl von Tremolo-Strichen in einer Haltebogenkette, in der die zweite Note länger als die erste ist.



Die Anzahl von Tremolo-Strichen an der zweiten Note wurde geändert, um sie der ersten anzugleichen.

Es kann jedoch auch Umstände geben, unter denen Sie möchten, dass alle Noten unabhängig von ihrem Notenwert dieselbe Anzahl von Tremolo-Strichen erhalten. Sie können Tremolos auch mitten in Haltebogenketten beginnen oder beenden.

Sie können die Anzahl von Tremolo-Strichen, die an einzelnen Noten angezeigt werden, unabhängig im Notensatz-Modus ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen](#) auf Seite 1325

[Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 425

[Tremolos mit dem Wiederholungszeichen-Bereich eingeben](#) auf Seite 426

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1363


Anzahl von Tremolo-Strichen an einzelnen Noten in Haltebogenketten ändern

Dorico Elements ändert die Anzahl von Tremolo-Strichen an anschließenden Noten in Haltebogenketten entsprechend dem Notenwert automatisch, aber Sie können die Anzahl von Einzelnoten-Tremolo-Strichen an jeder Note in Haltebogenketten auch manuell und einzeln ändern, damit sie Ihrer gewünschten Rhythmik entsprechen. So können zum Beispiel alle Noten in einer Haltebogenkette unabhängig von ihrem Notenwert dieselbe Anzahl von Tremolo-Strichen erhalten.

TIPP

Wenn Sie Tremolo-Striche von den ersten bzw. letzten Noten in Haltebogenketten entfernen möchten, können Sie Tremolos mit Anschlag bzw. Loslassen eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Notenköpfe der Noten aus, deren Anzahl von Tremolo-Strichen Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Tremolo mit einem Hals** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Keine**
 - **Ein Strich**
 - **Zwei Striche**
 - **Drei Striche**
 - **Vier Striche**
 - **Buzz Roll**
-

ERGEBNIS

Die Anzahl von Tremolo-Strichen an den ausgewählten Noten wird geändert.

BEISPIEL



Die Standardanzahl von Tremolo-Strichen in einer Haltebogenkette, in der die zweite Note länger als die erste ist.



Die Anzahl von Tremolo-Strichen an der zweiten Note wurde geändert, um sie der ersten anzugleichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Tremolos ändern](#) auf Seite 1363

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 415

Geschwindigkeit von Tremolos ändern

Sie können die Geschwindigkeit von Tremolos nach ihrer Eingabe ändern, indem Sie die Anzahl von Strichen 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.

ERGEBNIS

Die Anzahl von Tremolo-Strichen an den ausgewählten Noten wird geändert, wodurch sich die Geschwindigkeit der Tremolos ändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS





[Anzahl von Tremolo-Strichen an einzelnen Noten in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 1362

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 Notations-Werkzeugfeld auf **Bereiche**  und dann auf **Wiederholungszeichen** , um den Wiederholungszeichen-Bereich anzuzeigen.
 3. Klicken Sie im **Tremolos**-Abschnitt je nach Art der ausgewählten Tremolos auf einen oder beide der folgenden Schalter:
 - **Tremolo mit einzelner Note entfernen** 
 - **Tremolo mit mehreren Noten entfernen** 
-

ERGEBNIS

Die entsprechenden Arten von Tremolo-Strichen werden entfernt.

TIPP

Sie können Tremolos auch löschen, indem Sie **0** oder **clear** in das Wiederholungen-Einblendfeld eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 205

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 418

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 415

[Anzahl von Tremolo-Strichen an einzelnen Noten in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 1362

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.

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. Sie können die Anzahl der Tremolo-Striche, die an jeder Note in Haltebogenketten angezeigt werden, einzeln ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

Tremolo-Striche verschieben


Sie können Tremolo-Striche grafisch nach oben/unten verschieben. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

HINWEIS

- Sie können Tremolo-Striche nicht nach rechts/links verschieben.

- Sie können Tremolo-Striche nicht rhythmisch verschieben, da sie sich auf bestimmte Noten beziehen, aber Sie können Noten mit Tremolos an andere rhythmische Positionen verschieben. Noten mit Einzelnoten-Tremolos können Taktstriche überqueren; Tremolo-Striche zwischen mehreren Noten werden jedoch automatisch gelöscht, sobald Sie die Noten über einen Taktstrich hinaus verschieben.
-

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Tremolo-Striche aus, die Sie verschieben möchten.
 2. Verschieben Sie die Tremolo-Striche auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um einen Standardabstand nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Alt/Opt-Taste** und die entsprechende Pfeiltaste. Drücken Sie zum Beispiel **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um Tremolo-Striche nach oben zu verschieben. Dadurch werden Tremolo-Striche bei jedem Drücken um 1/8 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen größeren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Tremolo-Striche bei jedem Drücken um 1 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen mittleren Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie die **Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Tremolo-Striche bei jedem Drücken um 1/2 Spatium verschoben.
 - Um sie um einen geringen Wert nach oben/unten zu verschieben, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste** und den Standard-Tastaturbefehl, zum Beispiel **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**. Dadurch werden Tremolo-Striche bei jedem Drücken um 1/32 Spatium verschoben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach oben/unten.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tremolo-Striche werden nach oben/unten verschoben. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

HINWEIS

- Indem Sie Tremolo-Striche in Tremolos mit mehreren Noten verschieben, ändern Sie auch die Länge der Notenhäse, mit denen sie verbunden sind. Sie können die Winkel von Tremolo-Strichen für Tremolos mit mehreren Noten einzeln ändern, indem Sie die Notenhäse am Anfang/Ende des Tremolos verlängern/kürzen.
- Wenn Sie Tremolo-Striche erstmalig grafisch verschieben, kann es scheinen, als bewegten sie sich in die falsche Richtung oder in größeren Schritten als erwartet. Der Grund dafür ist, dass ihre Positionen zurückgesetzt werden, wenn Sie diese Positionen durch Verschieben übergehen.

- Die folgenden Eigenschaften in der **Verbalkung**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs werden automatisch aktiviert, wenn Sie den Anfang/das Ende von Tremolo-Strichen in Tremolos mit mehreren Noten verschieben:
 - **Beginn Y-Versatz** verschiebt den Anfang von Tremolo-Strichen in Tremolos mit mehreren Noten vertikal, indem das Ende des entsprechenden Notenhalses verschoben wird.
 - **Ende Y-Versatz** verschiebt das Ende von Tremolo-Strichen in Tremolos mit mehreren Noten vertikal, indem das Ende des entsprechenden Notenhalses verschoben wird.

Die Option **Tremolo Y** in der Gruppe **Noten und Pausen** im Eigenschaften-Bereich wird automatisch aktiviert, wenn Sie Tremolo-Striche an einzelnen Noten verschieben. Diese Option verschiebt Tremolo-Striche vertikal.

Wenn Sie z. B. einen ganzen Tremolo-Strich zwischen mehreren Noten nach oben verschieben möchten, werden beide Notenhals-Griffe verschoben und dadurch beide Eigenschaften aktiviert. Sie können diese Eigenschaften auch verwenden, um Tremolo-Striche durch Ändern der Werte in den Wertefeldern zu verschieben. Sie müssen jedoch die Notenköpfe und nicht die Tremolo-Striche auswählen, um die relevanten Gruppen im Eigenschaften-Bereich anzuzeigen.

Indem Sie die Eigenschaften deaktivieren, setzen Sie die ausgewählten Notenhals-Griffe und damit auch die Tremolo-Striche auf ihre Standardpositionen zurück.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 415

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1363

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.



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. Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse zeigen die Anzahl von Noten in der Triole/N-tole an, und Triolen-/N-tolen-Klammern zeigen die Notenwerte von Triolen/N-tolen an, die nicht durch Balken verbunden sind.

In Dorico Elements dienen N-tolen als Behälter, in die Sie Noten mit einem beliebigen Notenwert eingeben können, zum Beispiel eine Viertelnote am Anfang einer Achtelnoten-Triole.

Wenn Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus verlaufen, notiert Dorico Elements sie automatisch richtig, zum Beispiel, wenn eine Sextole als zwei Triolen dargestellt wird. Sie können auch erlauben, dass N-tolen Taktstriche ohne Teilung überqueren.

Bei der Eingabe von Triolen bzw. N-tolen bleiben diese bei der Eingabe mit der Tastatur offen, d. h. Dorico Elements setzt die Noteneingabe in Form der jeweiligen N-tole fort, bis Sie die N-tolen-Eingabe oder Noteneingabe beenden.

Sie können Triolen-/N-tolen mit unterschiedlichen Kombinationen von Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen anzeigen. Außerdem können Sie neben Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen auch Notensymbole anzeigen, die den Notenwert angeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 261

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1372

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1376

[Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1371

[Noten/Objekte rhythmisch verschieben](#) auf Seite 469

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 leere Notenzeilen eingeben oder vorhandene Triolen/N-tolen auswählen und eingebettete Triolen/N-tolen in sie eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus mit der Noteneingabe.
2. Öffnen Sie das Triolen-/N-tolen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Ö**.
 - Klicken und halten Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  und klicken Sie dann auf **x:y** .

Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico Elements automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.

HINWEIS

Wenn Sie eingebettete Triolen/N-tolen in vorhandene Triolen/N-tolen eingeben, können Sie Schritte 3 und 4 überspringen.

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.
Geben Sie also zum Beispiel **3:2q** ein, um Viertelnoten-Triolen zu erstellen.
 4. Optional: Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen und die äußere Triole/N-tole einzugeben.
 5. Drücken Sie die **Ö**, um das Triolen/N-tolen-Einblendfeld wieder zu öffnen.
 6. Geben Sie das Verhältnis für die innere Triole/N-tole in das Einblendfeld ein.
Geben Sie also zum Beispiel **5:4e** ein, um Achtelnoten-Quintolen zu erstellen.
 7. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen und die innere N-tole einzugeben.
 8. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico Elements automatisch damit fort, Noten in Form der ausgewählten N-tole einzugeben.
 9. Beenden Sie die Eingabe von eingebetteten Triolen/N-tolen auf eine der folgenden Arten:
 - Um die innere Triole/N-tole zu beenden und die Eingabe der äußeren Triole/N-tole fortzusetzen, drücken Sie einmal **Umschalttaste-Ö**.
 - Um beide Triolen/N-tolen zu schließen und wieder zur Eingabe normaler Noten überzugehen, drücken Sie zweimal **Umschalttaste-Ö** oder bewegen Sie die Eingabemarke mit den Pfeiltasten.
 - Um die Noteneingabe ganz zu beenden, drücken Sie die **Esc-Taste**.
-


ERGEBNIS

Die Noten 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 und halten und danach auf die gewünschte N-tole klicken. Die innere Triole/N-tole, auf die Sie klicken, muss jedoch auf Basis des aktuell ausgewählten Notenwerts in die äußere Triole/N-tole passen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 263

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200



[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 266

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 in einer einzelnen Notenzeile aus, die Sie in Triolen und N-tolen umwandeln möchten.
2. Öffnen Sie das Triolen-/N-tolen-Einblendfeld auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Ö**.
 - Klicken und halten Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  und klicken Sie dann auf **x:y** .

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.

TIPP

Sie können auch vorhandene Noten in Triolen/N-tolen umwandeln, indem Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  klicken und die Taste gedrückt halten, und dann auf die gewünschte Triole/N-tole klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 263

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 261

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 200

[Vorhandene Noten in Vorschläge umwandeln](#) auf Seite 966

Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln

Sie können alle Triolen-/N-tolen-Noten 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 Klammern, Zahlen/Verhältnisse oder Hinweisschilder der Triolen/N-tolen 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 möchten, dass die ausgewählten Triolen/N-tolen folgende Noten bei Bedarf an spätere rhythmische Positionen verschieben, drücken Sie **I**, um den Einfügen-Modus zu aktivieren.
 3. Optional: Wenn Sie den Einfügen-Modus aktiviert haben, wählen Sie den gewünschten Umfang für den Einfügen-Modus aus.
 4. Drücken Sie **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen/N-tolen werden gelöscht. Alle Noten in den Triolen/N-tolen werden zurückgesetzt und als normale Noten mit demselben notierten Notenwert angezeigt; so wird zum Beispiel aus einer triolischen 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1376

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1372

[Noten eingeben](#) auf Seite 226

[Vorschläge in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 967


[Einfügen-Modus](#) auf Seite 458

[Gültigkeitsbereiche des Einfügen-Modus](#) auf Seite 460

Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben

Sie können erlauben, dass Triolen/N-tolen über Taktstriche hinausgehen. Bei Renaissance-Musik möchten Sie zum Beispiel vielleicht, dass Triolen/N-tolen über Tick-Taktstriche hinausgehen, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Notation hat. Standardmäßig teilt Dorico Elements Triolen/N-tolen über Taktstrichen, so dass sowohl die Länge von Takten als auch die Unterteilungen innerhalb von Triolen/N-tolen eindeutig sind.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern oder Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse aus, bei denen Sie ein Überqueren von Taktstrichen erlauben/nicht erlauben möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Umfasst Taktstrich** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen/N-tolen überqueren Taktstriche, wenn **Umfasst Taktstrich** aktiviert ist, und werden automatisch an Taktstrichen geteilt, wenn die Option deaktiviert ist.

BEISPIEL



Eine Sechzehntel-Sextole, die über einem Taktstrich geteilt und als zwei Triolen notiert wird



Dieselbe Sextole, wenn Ausdehnung über den Taktstrich hinaus erlaubt ist

WEITERE SCHRITTE

Sie können Noten in den ausgewählten Triolen/N-tolen zusammen verbalken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche](#) auf Seite 792

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 816

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1372

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1376

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.

Zum Beispiel benötigen Achtelnoten-Duolen keine Klammer, da sie durch einen Balken miteinander verbunden sind und nur mit einer N-tolen-Zahl/einem N-tolen-Verhältnis notiert werden.



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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 814

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 831

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 816

[Verbalkung von Noten aufheben](#) auf Seite 816

[Balkengruppen trennen](#) auf Seite 817

[Richtung von Teilbalken ändern](#) auf Seite 829

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 821

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.

BEISPIEL



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

Sie können die exakten Positionen und Formen von einzelnen Triolen-/N-tolen-Klammern im Notensatz-Modus ändern.

Jede Triolen-/N-tolen-Klammer hat vier Griffe, die grafisch verschoben werden können.



- Die beiden oberen Griffe legen die Anfangs-/Endposition der Triolen-/N-tolen-Klammer fest. Diese Griffe können unabhängig voneinander verschoben werden, um angewinkelte Triolen-/N-tolen-Klammern zu erzeugen.
- Die beiden unteren Griffe legen die Länge der Haken an der Triolen-/N-tolen-Klammer fest. Wenn Sie einen dieser Griffe verschieben, wird die Länge beider Haken entsprechend geändert.

HINWEIS

Sie können die Eigenschaften in der Gruppe **Triolen und N-tolen** des Eigenschaften-Bereichs nutzen, um einzelne Triolen-/N-tolen-Klammern zu ändern. Die Gruppe **Triolen und N-tolen** wird jedoch nur angezeigt, wenn Sie Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse oder -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-Zahl, das Triolen-/N-tolen-Verhältnis oder die Triolen-/N-tolen-Klammer auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Linien](#) auf Seite 1153



Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden/anzeigen

Sie können Triolen-/N-tolen-Klammern unabhängig von Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen ausblenden/anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, die Sie ausblenden möchten, oder die Hinweisschilder von Triolen/N-tolen, deren Klammern Sie anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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** 

ERGEBNIS

An den ausgewählten Triolen/N-tolen werden Klammern ausgeblendet/angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus. An der Position jeder ausgeblendeten Triole/N-tole werden Hinweisschilder angezeigt, d. h. Triolen/N-tolen ohne Zahlen/Verhältnisse oder Klammern.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Hinweise auf Triolen und N-tolen vollständig ausblenden möchten, müssen Sie eventuell auch die Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 457

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1376


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644





Notenzeilenabhängige Positionierung von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern

Sie können einzelne Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse über oder unter der Notenzeile oder zwischen Notenzeilen anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen aus, deren Platzierung Sie relativ zur Notenzeile ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

TIPP

- Durch Deaktivieren von **Platzierung** werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf ihre Standardplatzierung zurückgesetzt.
- Sie können außerdem für ausgewählte Triolen und N-tolen umschalten, ob sie über/unter der Notenzeile oder mit Zeilenüberkreuzung oberhalb/unterhalb angezeigt werden, indem Sie **F** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften der Positionierungsreihenfolge](#) auf Seite 890


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644




Rhythmische Endposition von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern

Sie können die rhythmische Endposition einzelner Triolen-/N-tolen-Klammern relativ zu einzelnen Noten ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Endposition Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf Ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663


[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

Horizontale Ausrichtung von Triolen-/N-tolen-Klammern erzwingen

Sie können den Winkel einzelner Triolen-/N-tolen-Klammern ändern, so dass sie horizontal erscheinen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Winkel Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse

Triolen-/N-tolen-Zahlen und Triolen-/N-tolen-Verhältnisse sind sehr ähnlich: beide geben die Anzahl von gleichen 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 Noten-Glyphe beinhalten, die die Dauer der Noten 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.


HINWEIS

Sie können die Eigenschaften in der Gruppe **Triolen und N-tolen** des Eigenschaften-Bereichs nutzen, um einzelne Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse zu ändern. Die Gruppe **Triolen und N-tolen** wird jedoch nur angezeigt, wenn Sie Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse oder -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-Zahl, das Triolen-/N-tolen-Verhältnis oder die Triolen-/N-tolen-Klammer auswählen.

Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden/anzeigen





Sie können einzelne Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden/anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Wenn Sie Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse anzeigen, können Sie für jede einzelne Triole/N-tole einen anderen Typ wählen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Zahlen/Verhältnisse Sie ausblenden/ändern möchten, oder die Hinweisschilder von Triolen/N-tolen, deren Zahlen/Verhältnisse Sie anzeigen möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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 **Keine** ausgewählt haben, werden die Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse für die ausgewählten Triolen/N-tolen ausgeblendet. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus. An der Position jeder ausgeblendeten Triole/N-tole werden Hinweisschilder angezeigt, d. h. Triolen/N-tolen ohne Zahlen/Verhältnisse oder Klammern.

Wenn Sie **Nummer** deaktivieren, werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf die Standardeinstellung zurückgesetzt.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie Hinweise auf Triolen und N-tolen vollständig ausblenden möchten, müssen Sie eventuell auch die Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1373


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Position von Triolen-/N-tolen-Zahlen ändern

Sie können einzelne Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse entweder an der visuellen oder der rhythmischen horizontalen Mitte von Triolen/N-tolen anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen/N-tolen bzw. die Hinweisschilder von Triolen/N-tolen aus, für die Sie die horizontale Position der Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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**
 - **Rhythmisch**
-

ERGEBNIS

Die horizontale Position von Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen an den ausgewählten Triolen/N-tolen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

- **Optisch** platziert Triolen-/N-tolen-Zahlen in der optischen Mitte der Triole/N-tole.
- **Rhythmisch** platziert Triolen-/N-tolen-Zahlen in der rhythmischen Mitte der Triole/N-tole. Die rhythmische Mitte kann von der optischen Mitte abweichen.

BEISPIEL



Optische Mitte



Rhythmische Mitte

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1372

[Objekte grafisch verschieben](#) auf Seite 516

[Hinweise](#) auf Seite 457

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.

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 und Schlagzeuge](#) auf Seite 1380

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1278

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 164

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 244

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1387

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1387

[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 1024

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 in den **Layout-Optionen** aktiviert sind, wechselt Dorico Elements von einem Instrument zum nächsten, genau so wie bei gestimmten Instrumenten.

HINWEIS

Kit-Instrumente auf den Spieler-Karten im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus sind grün gefärbt, während einzelne Instrumente, die nicht in Perkussions-Kits enthalten sind, im selben Hellblau gehalten sind wie alle anderen Instrumente.

Perkussions-Kits und Schlagzeuge

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.

HINWEIS

In dieser Dokumentation verwenden wir den Begriff »Perkussions-Kit« sowohl für Perkussions-Kits als auch für Schlagzeuge.

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. Es gibt zum Beispiel auf der **Perkussion**-Seite der **Partie-Optionen** Optionen für den Umgang mit Stimmen, die nur für Schlagzeug verwendet werden.

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

[Noteneingabe für Perkussions-Kits einrichten](#) auf Seite 247

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1278

[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1401

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren](#) auf Seite 144

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 164

[Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 163

[Einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen](#) auf Seite 168

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 145


[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 244

[Partie-Optionen für ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1382

Perkussions-Kits exportieren

Sie können Perkussions-Kits als `.doricolib`-Dateien exportieren. Auf diese Weise können Sie Kits erneut verwenden, ohne sie wieder von Grund auf erstellen zu müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dessen Perkussions-Kit Sie exportieren möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
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 Bibliotheksdatei an.
5. Klicken Sie auf **Speichern**.

ERGEBNIS

Das Kit wird exportiert und als `.doricolib`-Datei gespeichert.

TIPP

Sie können die `.doricolib`-Datei später in andere Projekte importieren, um das Perkussions-Kit erneut zu verwenden.



Perkussions-Kits importieren

Sie können `.doricolib`-Dateien mit Perkussions-Kits importieren und auf diese Weise Kits erneut verwenden, ohne sie wieder von Grund auf erstellen zu müssen.

VORAUSSETZUNGEN

Ihr Projekt enthält mindestens einen Einzelspieler oder einen Satzspieler, der kein Instrument hält.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten im **Spieler**-Bereich die Instrumenten-Auswahl für den Spieler, dem Sie das importierte Perkussions-Kit zuweisen möchten:
 - Wählen Sie den Spieler aus und drücken Sie **Umschalttaste-I**.
 - Klicken Sie auf das Pluszeichen  auf der Spielerkarte.
 - Wählen Sie den Spieler aus. Klicken Sie dann in der Aktionsleiste auf **Spieler-Einstellungen**  und wählen Sie **Instrument zu Spieler hinzufügen**. Sie können auch mit der rechten Maustaste auf Spieler klicken und diese Option im Kontextmenü auswählen.
 2. Klicken Sie auf **Kit importieren** in der Instrumenten-Auswahl, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
 3. Suchen Sie die `.doricolib`-Datei des Perkussions-Kits, das Sie importieren möchten, und wählen Sie sie aus.
 4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte .doricolib-Datei wird als Perkussions-Kit importiert. Es wird dem Spieler zugewiesen, von dessen Karte aus Sie die Instrumenten-Auswahl geöffnet haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

Partie-Optionen für ungestimmte Perkussion

Optionen für die Partie-spezifische Notation von Noten in Perkussions-Kits finden Sie auf der **Perkussion**-Seite der **Partie-Optionen**.

Sie können z. B. festlegen, dass alle Noten in einem Perkussions-Kit in einer einzelnen Stimme statt in mehreren Stimmen notiert werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben

Sie können Noten nach ihrer Eingabe zu verschiedenen Instrumenten innerhalb desselben Perkussions-Kits verschieben.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Layouts, die die Kit-Darstellungsart für einzeilige Instrumente nutzen. In solchen Layouts können Sie Noten in andere Notenzeilen versetzen oder verschieben.

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/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um sie zum darüber liegenden Instrument zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-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 160

[Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 167

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1390

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

[Darstellungsart für Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 1386

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 472

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 einzeilige 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 einzeiligen 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.

- Im Konflikt stehende 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 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 ein und derselben Stimme gehören.

Spielanweisungen

Sie können während der Noteneingabe 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.

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:

- Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem: Wählen Sie eine Note in dem Instrument aus, für das Sie Stickings anzeigen möchten.
- Darstellung als einzelige Instrumente: Geben Sie Liedtext direkt in den Instrumenten ein, für die Sie Stickings anzeigen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 278

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 261

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 477

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 401

Dynamikanweisungen in Perkussions-Kits

Im Gegensatz zu anderen Objekten werden Dynamikanweisungen beim Wechsel zwischen den Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem und der Darstellungsart als einzelige Instrumente nicht übernommen. Dynamikanweisungen, die Sie zu Instrumenten in der Darstellungsart als einzelige Instrumente hinzufügen, werden nicht angezeigt, wenn Sie zu Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem wechseln.

Der Grund dafür ist, dass sich in der Darstellungsart als einzelige 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 einzelige Instrumente hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 317

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 einzelige Instrumente nicht übernommen. Dynamikanweisungen, die Sie zu Instrumenten in der Darstellungsart als

einzeilige Instrumente hinzufügen, werden nicht angezeigt, wenn Sie zu Darstellungsarten mit Raster/fünfeiligem 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 fünfeiligem Notensystem ändern, hat dies keine Auswirkungen auf die Reihenfolge in der Rasterdarstellung desselben Perkussions-Kits.

Fünfeiliges Notensystem

Kit-Instrumente werden in einem fünfeiligen 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.



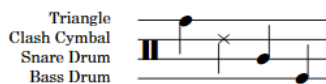
Raster

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.

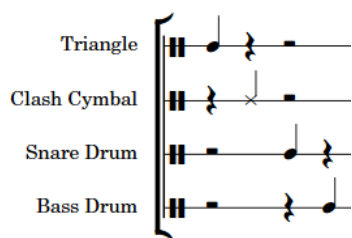
Jedes Instrument in einem Raster hat standardmäßig seine eigene Notenzeilenbeschriftung, die vertikal an seiner eigenen Linie ausgerichtet ist; Sie können angrenzende Instrumente jedoch auch gruppieren und eine einzelne Beschriftung für jede Gruppe anzeigen.



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.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1380

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1278

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1392

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1389

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 731

Darstellungsart für Perkussions-Kits ändern

Sie können die Darstellungsart von Perkussions-Kits in jedem Layout unabhängig 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. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie die Auswahl-Optionen in der Aktionsleiste verwenden, klicken und über mehrere Layouts ziehen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
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.

Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente

Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente können sowohl als einzelne Instrumente als auch innerhalb von Perkussions-Kits auf unterschiedliche Arten notiert werden, unter anderem mit verschiedenen Notenkopf-Designs und -Positionen.

Sie können Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente auf eine der folgenden Arten angeben:

- Spieltechnik-spezifische Notenköpfe verwenden, unter anderem, um Noten in leeren Bereichen direkt über/unter der Linie zu positionieren, auf der Noten normalerweise geschrieben werden
- Artikulationen oder Einzelnoten-Tremolos hinzufügen
- Spielanweisungen auf dieselbe Weise hinzufügen wie für gestimmte Instrumente

Sie können zum Beispiel Offen- und Geschlossen-Angaben für Hi-Hat als Spielanweisungen hinzufügen und Spielanweisungs-spezifische Kreuz-Notenköpfe für Sidestick-Noten auf der Snaredrum verwenden.

Beim Eingeben von Noten und Ändern der Spielanweisungs-spezifischen Notenköpfe vorhandener Noten können Sie Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente auswählen. Sie können Spielanweisungen bei der Noteneingabe und durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1138

[Artikulationen](#) auf Seite 781

[Tremolos](#) auf Seite 1359

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 244

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1390

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 763

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 1381

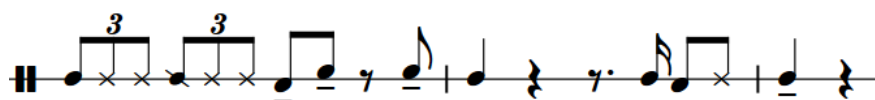
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1381

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe

Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe nutzen das Design und die Position von Notenköpfen, um unterschiedliche Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente anzugeben, sowohl als einzelne Instrumente als auch innerhalb von Perkussions-Kits.

Sidestick-Noten auf den Snaredrum-Noten werden für gewöhnlich mit Kreuz-Notenköpfen notiert. Andere Spielanweisungen können die Notenzeilenpositionen über oder unter der Notenzeile mit einzelner Linie nutzen, um Spieltechniken anzuzeigen.



Mehrere verschiedene Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe für Snaredrum

Sie können den für jedes ungestimmte Perkussionsinstrument definierten Satz von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen und Notenzeilenpositionen im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** bearbeiten.

Beim Eingeben von Noten und Ändern der Spielanweisungs-spezifischen Notenköpfe vorhandener Noten können Sie Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen](#) auf Seite 1391

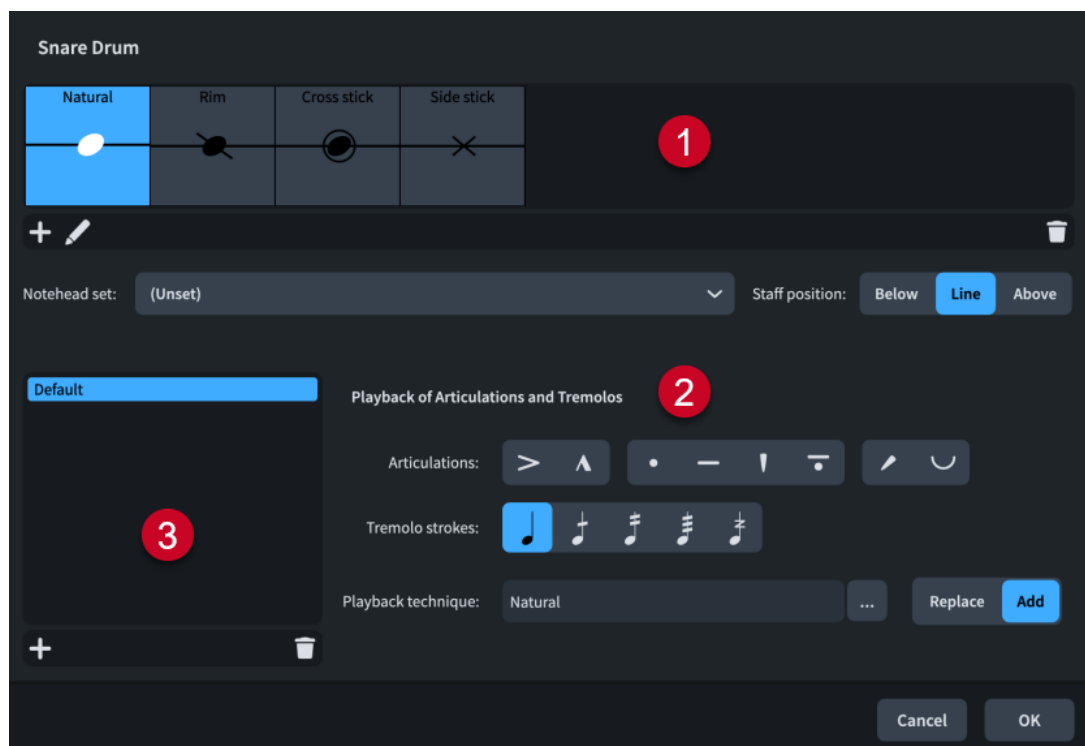
[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1390

Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente (Dialog)

Im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** können Sie den für jedes ungestimmte Perkussionsinstrument festgelegten Satz von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen bearbeiten.

Sie können den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  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 das Instrumenten-Menü  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie im Hauptbearbeitungsbereich das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.



1 Liste Spielanweisungs-spezifischer Notenköpfe

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

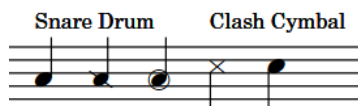
Hiermit können Sie festlegen, wie sich Kombinationen von Artikulationen und Tremolo-Strichen auf die Wiedergabe von Spielanweisungen auswirken bzw. diese übergehen.

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

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1390

[Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen](#) auf Seite 1391

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1392

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 763

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 244

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 1381

[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1381

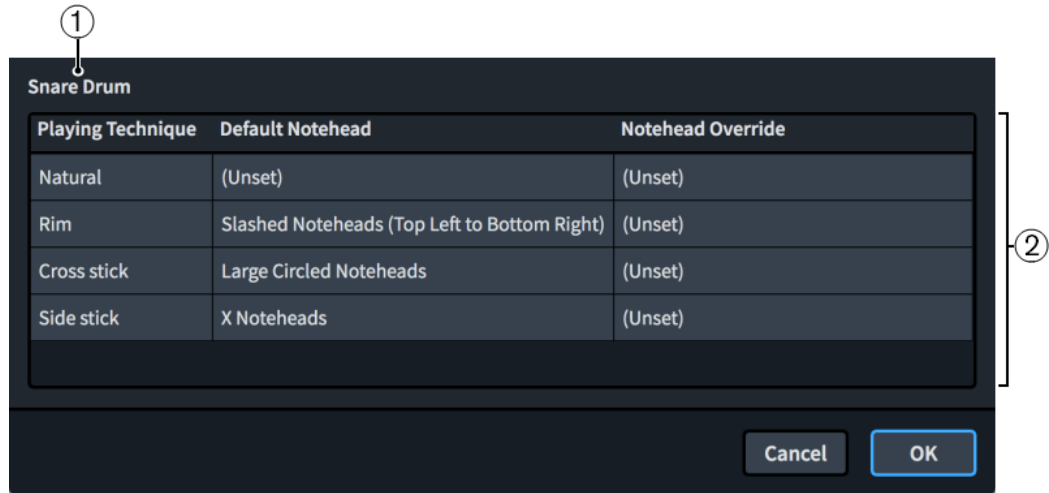
Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog)

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.



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 1392

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1390

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 244

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe ändern

Sie können die Spielanweisungs-spezifischen Notenköpfe von Noten, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, nach ihrer Eingabe ändern, zum Beispiel, um ausgewählte Snaredrum-Noten auf die Sidestick-Technik umzustellen und den entsprechenden Notenkopf entsprechend anzupassen.

VORAUSSETZUNGEN

Für die ungestimmten Perkussionsinstrumente, deren Spielanweisungen Sie ändern möchten, sind mindestens zwei Spieltechnik-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.

TIPP

Wenn Sie eine einzelne Note in Perkussions-Kits auswählen, die ein fünfzeiliges Notensystem oder Raster-Darstellungen nutzen, wird die aktuelle Spielanweisung über dem rhythmischen Raster angezeigt.

2. Gehen Sie die verfügbaren Spielanweisungen für die ausgewählten ungestimmten Perkussionsinstrumente auf eine der folgenden Arten durch:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um aufwärts zu navigieren.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um abwärts zu navigieren.
-

ERGEBNIS

Die Spielanweisungen der ausgewählten Noten von ungestimmten Perkussionsinstrumenten werden geändert. Dabei werden das Notenkopf-Design und/oder die Notenzeilenposition der Noten ggf. geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe](#) auf Seite 1387

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1387

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1388

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 244

[Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 1382

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 763

[Spielanweisungen](#) auf Seite 1138

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 1024




[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 1014

Neue Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe erstellen

Sie können neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für 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: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf das Instrumenten-Menü  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 das Instrumenten-Menü  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie im Hauptbearbeitungsbereich das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.
2. Klicken Sie in der Liste Spielanweisungs-spezifischer Notenköpfe auf **Spielanweisung hinzufügen** .
 3. Wählen Sie im Dialog die gewünschte Wiedergabe-Anweisung aus.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählte Spielanweisung als neuen Spielanweisungs-spezifischen Notenkopf hinzuzufügen.
 5. Wählen Sie im Menü **Notenkopf-Satz** den Notenkopf aus, den Sie für den Spielanweisungs-spezifischen Notenkopf verwenden möchten.

HINWEIS

Um den standardmäßigen Notenkopf-Satz zu verwenden, lassen Sie für **Notenkopf-Satz** die Option (**Nicht festgelegt**) aktiviert.

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


[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 763

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 377

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 Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Kit hält, dessen Spieltechnik-spezifische Notenköpfe Sie übergehen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.

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

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1389

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.

Temple Block 1
Temple Block 2
Temple Block 3
Temple Block 4
Temple Block 5

Suspended Cymbal
Side Drum
Kick Drum

Zwei Perkussions-Legenden für klingende Instrumente

Standardmäßig werden Perkussions-Legenden oberhalb der Notenzeile angezeigt. Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Perkussions-Legenden ändern.

Perkussions-Legenden werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn sich an ihrer Position keine klingenden Instrumente befinden oder wenn das Layout die Rasterdarstellung verwendet. Perkussions-Legenden werden in Layouts mit Darstellung als einzelige Instrumente überhaupt nicht angezeigt.

HINWEIS

- Perkussions-Legenden werden nur in dem Layout angezeigt, in dem sie hinzugefügt wurden. Wenn Sie Perkussions-Legenden in mehreren Layouts anzeigen möchten, müssen Sie sie in jedem von ihnen hinzufügen.

- 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

- [Platzierung von Objekten relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 445
- [Partie-Optionen für ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1382
- [Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160
- [Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384
- [Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 1276
- [Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1278

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.

HINWEIS

Perkussions-Legenden werden nur angezeigt, wenn Kits die Darstellungsart als Notenzeile mit fünf Linien nutzen, und nur in dem Layout, in dem sie hinzugefügt wurden. Wenn Sie Perkussions-Legenden in mehreren Layouts anzeigen möchten, müssen Sie sie in jedem von ihnen hinzufügen.

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 > Notationselemente > Perkussion > Legende für alle Instrumente**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Notationselemente > Perkussion > Legende für klingende Instrumente**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Eine Perkussions-Legende wird zum Kit hinzugefügt. Sie wird über der Notenzeile angezeigt, wenn das Kit die Darstellung als Notenzeile mit fünf Linien nutzt. 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

[Text in Perkussions-Legenden bearbeiten](#) auf Seite 1397

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.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussions-Legenden aus, deren Art Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1393

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

[Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen](#) auf Seite 1394

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 der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den gesamten Bereich nach rechts zu verschieben.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um den gesamten Bereich nach links zu verschieben.
- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den Bereich zu verlängern.
- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um den Bereich zu kürzen.

HINWEIS

Tastaturbefehle verlängern/kürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben.

- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff 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 der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters geändert.

Die in der Perkussions-Legende enthaltenen Instrumente werden automatisch aktualisiert, um alle Instrumente einzuschließen, die innerhalb des Bereichs spielen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 218

Kurznamen für Instrumente in Perkussions-Legenden anzeigen

Perkussions-Legenden verwenden standardmäßig vollständige Instrumentennamen, aber Sie können stattdessen Kurznamen verwenden, um Platz zu sparen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussion-Legenden aus, in denen Sie die Länge der Instrumentennamen ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 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 1278

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1393


[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1384

[Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen](#) auf Seite 1394

Text in Perkussions-Legenden bearbeiten

Standardmäßig werden in Perkussions-Legenden die Instrumentennamen von Perkussionsinstrumenten in der Darstellung als fünfzeiliges Notensystem vertikal gestapelt angezeigt. Sie können den Text, der in Perkussions-Legenden angezeigt wird, durch eigenen Text ersetzen.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussions-Legenden aus, die Sie bearbeiten möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Benutzerdefinierter Text** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.
3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Perkussions-Legenden angezeigte Text wird geändert.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zonen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 46
[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661

Hintergrund von Perkussions-Legenden löschen

Sie können den Hintergrund einzelner Perkussions-Legenden löschen, um zum Beispiel sicherzustellen, dass sie beim Überschreiten von Taktstrichen lesbar bleiben. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Perkussions-Legenden aus, deren Hintergründe Sie löschen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hintergrund löschen** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.
-

ERGEBNIS

Die Hintergründe der ausgewählten Perkussions-Legenden werden gelöscht. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn Sie die Option **Hintergrund löschen** deaktivieren, werden die ausgewählten Perkussions-Legenden wieder auf die Standardeinstellung (Hintergrund nicht gelöscht) zurückgesetzt.

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Abstand zwischen Perkussions-Legenden und allen Rändern ihrer gelöschten Bereiche ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich](#) auf Seite 661


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 644

Löschabstand von Perkussions-Legenden ändern

Sie können den Löschabstand einzelner Perkussions-Legenden ändern. Sie können auch den Abstand zwischen Perkussions-Legenden und jedem Rand ihrer gelöschten Bereiche einzeln ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
- **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus die Perkussions-Legenden aus, deren Löschabstand Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Löschabstand**-Eigenschaften (einzeln oder zusammen) in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.
 - **L** ändert den Abstand zwischen den Perkussions-Legenden und ihrem linken Rand.
 - **R** ändert den Abstand zwischen den Perkussions-Legenden und ihrem rechten Rand.
 - **O** ändert den Abstand zwischen den Perkussions-Legenden und ihrem oberen Rand.
 - **U** ändert den Abstand zwischen den Perkussions-Legenden und ihrem unteren Rand.
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Höhere Werte vergrößern die Abstände, niedrigere Werte verkleinern die Abstände. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

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.

Alternativ können Sie auf der **Perkussion**-Seite in den **Partie-Optionen** einstellen, dass alle Noten in einem Perkussions-Kit in einer einzelnen Stimme notiert werden, wenn das Kit als Schlagzeug definiert ist. Diese Konvention wird für orchestrale Perkussion seltener verwendet.

Außerdem können Sie diese Option für einzelne Noten und ganze Instrumente in einzelnen Perkussions-Kits übergehen.

Noten in derselben Stimme können nicht mit unterschiedlichen Notenwerten notiert werden; stattdessen werden Haltebögen verwendet. Sie können die Verwendung von Haltebögen verhindern, indem Sie auf der **Perkussion**-Seite in den **Partie-Optionen** einstellen, dass längere Noten abgeschnitten werden, so dass nur ihr Einsatz angezeigt wird.

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

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

[Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1383




[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 164

[Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 1226

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 Einrichten-Modus im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Kit hält, in dem Sie die Halsrichtungen und Stimmen von Instrumenten festlegen möchten.
2. Klicken Sie in der Beschriftung des Kit-Instruments auf das Instrumenten-Menü  und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 113

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 160

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. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Perkussion** > **Stimme ändern** > **[Stimme]**.
Um zum Beispiel Noten auf die zweite Hals-abwärts-Stimme zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **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** > **Notationselemente** > **Perkussion** > **Stimme ändern** > **Noten-Zielstimme zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

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.

Sie können Noten, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, im Wiedergabe-Modus rhythmisch verschieben. Wie bei anderen Instrumenten können Sie Noten jedoch nicht

zwischen Perkussionsinstrumenten verschieben, selbst dann nicht, wenn sie sich im selben Perkussions-Kit befinden.

HINWEIS

- Endpunkten muss eine passende Perkussions-Map zugewiesen sein.
 - 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 757

[Key-Editor-Bereich](#) auf Seite 666

[Percussion-Editor](#) auf Seite 680

[Noten im Key-Editor eingeben](#) auf Seite 681

[Noten im Key-Editor verschieben](#) auf Seite 683

[Aus MusicXML-Dateien importierte ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 88

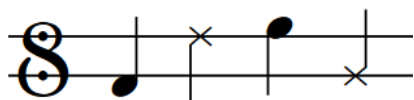
[MIDI importieren](#) auf Seite 91

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.

Indische Schlagzeugschlüssel werden automatisch in den Notenzeilen von Tabla-Instrumenten und Tabla-Perkussionskits angezeigt, aber Sie können sie auch manuell eingeben.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler hinzufügen](#) auf Seite 128

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 142

[Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben](#) auf Seite 341

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1380

[Percussion-Maps](#) auf Seite 757

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.



Auszug aus Klaviernoten mit zwei aktiven Stimmen in jeder Notenzeile

Die Anzeige mehrerer Stimmen in einer einzelnen Notenzeile kommt häufig 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 gehören Noten zu Stimmen. Sie können beliebig viele Stimmen in jeder Notenzeile für gestimmte Instrumente 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 standardmäßig zusammengelegt: statt zwei identischen Pausen wird nur eine angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475

[Inhalt von Stimmen tauschen](#) auf Seite 476

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1398

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1225

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 265

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1032

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1406

[Ungenutzte Stimmen](#) auf Seite 1408

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1230

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 1232

[Pausen löschen](#) auf Seite 1233

Partie-Optionen für Stimmen

Auf der **Stimmen**-Seite in den **Partie-Optionen** finden Sie Optionen für die unabhängige Positionierung von Noten in mehreren Stimmen.

Die Optionen auf dieser Seite ermöglichen es Ihnen, die Position und Reihenfolge von Noten in mehrstimmigen Kontexten zu ändern und auszuwählen, unter welchen Umständen sich Notenköpfe in mehreren Stimmen überlappen dürfen.

Notenbeispiele zeigen, wie sich die einzelnen Optionen auf die Darstellung Ihrer Noten auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Partie-Optionen für Pausen](#) auf Seite 1231

Stimmfarben ausblenden/anzeigen

Sie können Noten entsprechend ihrer Stimme in verschiedenen Farben anzeigen, zum Beispiel um zu prüfen, welche Noten in welcher Stimme stehen. Wenn Stimmfarben ausgeblendet sind, werden alle Noten standardmäßig in Schwarz angezeigt.

Stimmfarben werden als Anmerkungen betrachtet und standardmäßig nicht gedruckt.

HINWEIS

Sie können Farben für Stimmen und Noten außerhalb des Bereichs nicht gleichzeitig anzeigen.

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um Stimmfarben anzuzeigen, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Stimmfarben**.
 - Um Stimmfarben auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Keine**.
-

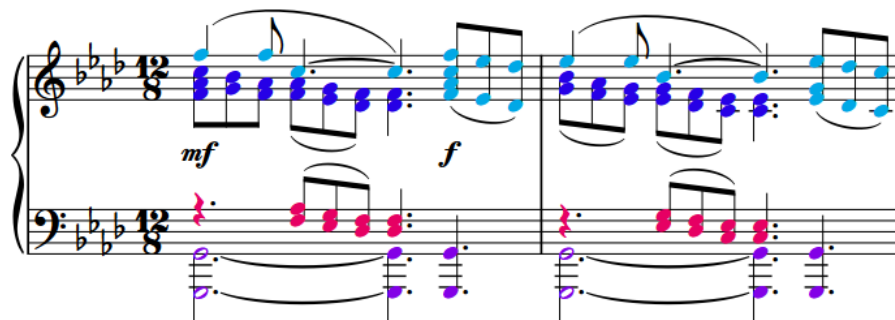
ERGEBNIS

Stimmfarben werden ausgeblendet/angezeigt. Die ersten acht Stimmen in jeder Notenzeile nutzen die unter **Programmeinstellungen > Farben > Stimmfarben** festgelegten Farben. Stimmfarben werden den darauffolgenden Stimmen automatisch zugewiesen.

TIPP

Sie können Stimmen auch erkennen, indem Sie einzelne Noten auswählen und sich die Anzeige in der Statuszeile anschauen.

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

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Farben im Notenbereich ändern](#) auf Seite 56

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1032

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1020

[Anmerkungen](#) auf Seite 595

[Statuszeile](#) auf Seite 41

Überlappen von Notenköpfen in gegenüberliegenden Stimmen erlauben/nicht erlauben

Sie können in jeder einzelnen Partie erlauben bzw. nicht erlauben, dass die Notenköpfe von Unisono-Noten in gegenüberliegenden Stimmen einander in unterschiedlichen Kontexten überlappen. Dies ist zum Beispiel sinnvoll, wenn Sie erlauben möchten, dass Noten mit und ohne Punktierungen einander überlappen, aber nicht möchten, dass halbe Noten und kürzere Notenwerte einander überlappen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-N**, um die **Partie-Optionen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Stimmen**.
3. Wählen Sie im Abschnitt **Mehrere Stimmen ordnen** eine der folgenden Optionen für **Unisono-Halbnoten und kürzere Noten in unterschiedlichen Stimmen**:
 - **Überlappung von Notenköpfen erlauben**
 - **Keine Überlappung von Notenköpfen erlauben**
4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Punktierte und nicht punktierte Unisono-Noten in unterschiedlichen Stimmen**:
 - **Überlappung von Notenköpfen erlauben**
 - **Keine Überlappung von Notenköpfen erlauben**
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Reihenfolge von Stimmen umdrehen](#) auf Seite 1406

[Stimmspalte von Noten ändern](#) auf Seite 1407

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 834

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.

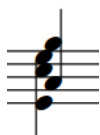
Unter gewissen Umständen müssen einige Noten leicht nach rechts oder links in eine andere Stimmspalte versetzt werden, damit die Teilung von Noten in den einzelnen Stimmen klar erkennbar ist. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn es drei oder mehr Stimmen in einer einzelnen Notenzeile gibt oder wenn Noten in zwei Stimmen nur eine Sekunde voneinander entfernt liegen.



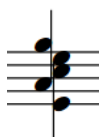
Eine Phrase mit mehreren Stimmspalten für einige Zählzeiten in der oberen Notenzeile

Ineinandergreifende 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.

- Auf der **Stimmen**-Seite in den **Partie-Optionen** können Sie die Standardreihenfolge von Noten in mehreren Stimmen projektweit ändern.

- Sie können die Reihenfolge, in der gegenüberliegende Stimmen horizontal positioniert werden, manuell umkehren, und die Stimmspalte von einzelnen Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1032

[Rhythmusstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1217

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1230

[Partie-Optionen für Stimmen](#) auf Seite 1403

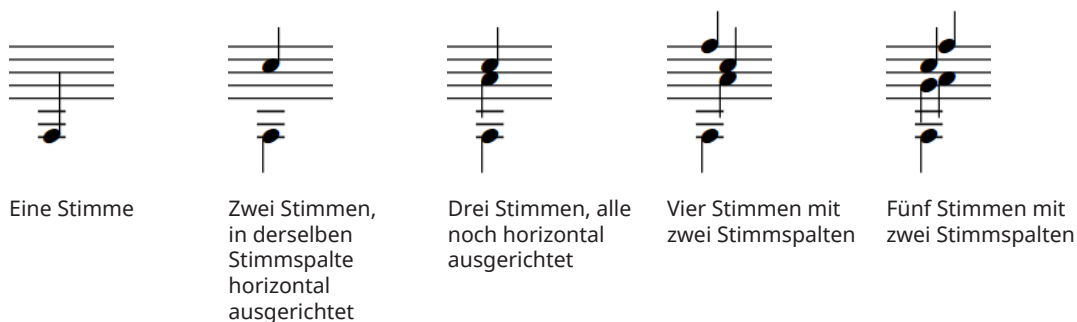
[Partie-Optionen-Dialog](#) auf Seite 733

[Notenabstand](#) auf Seite 623

Stimmspaltenindex

Der Stimmspaltenindex wird verwendet, um die Positionen von Noten festzulegen, wenn mehrere Spalten benötigt werden. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn Noten in zwei Stimmen ein Intervall von einer Sekunde auseinander liegen und daher nicht direkt vertikal übereinander platziert werden können, sondern sich teilweise überlappen müssen.

Dorico Elements ändert die Stimmspalte von Stimmen automatisch entsprechend der Anzahl von aktiven Stimmen und der Tonhöhe von Noten. Dorico Elements zeigt Stimmen mit dem breitesten Tonhöhenumfang bevorzugt links und Stimmen mit schmalerem Tonhöhenumfang bevorzugt rechts von der rhythmischen Position an, da dies zum ausgewogensten Ergebnis führt, besonders wenn es mehrere Vorzeichen gibt.



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. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Notensatz-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notationselemente** > **Stimmen** > **Stimmenreihenfolge umdrehen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die Stimmenreihenfolge der ausgewählten Noten wird umgedreht, indem ihr Stimmspaltenindex geändert wird. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

HINWEIS

Wenn Sie Stimmen auf ihre Standard-Stimmenreihenfolge zurücksetzen möchten, empfehlen wir Ihnen, die Stimmspalte zurückzusetzen, indem Sie die Option **Stimmspaltenindex** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs deaktivieren, anstatt die Stimmenreihenfolge erneut umzukehren.

BEISPIEL



Ineinergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Notenkopf an Notenkopf positioniert.



Ineinergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Hals an Hals positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1032

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1230


[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 663

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 644

Stimmspalte von Noten ändern

Sie können die Stimmspalte und somit die horizontale Reihenfolge aller Noten in ausgewählten Stimmen an einzelnen rhythmischen Positionen unabhängig von Ihren Partie-spezifischen Einstellungen ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

- Die untere Zone wird angezeigt.
 - **Eigenschaften**  ist in der Werkzeugzeile in der unteren Zone ausgewählt.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Notensatz-Modus mindestens eine Note in jeder Stimme aus, deren Stimmspalte Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Stimmspaltenindex** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Stimmspalte der ausgewählten Stimmen wird geändert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

Wenn Sie die Eigenschaft deaktivieren, wird die ausgewählte Stimme gemäß Ihren Partie-spezifischen Einstellungen wieder in die Standardreihenfolge versetzt.

TIPP

Die Eigenschaft **Stimmspaltenindex** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaftens-Bereichs wird automatisch aktiviert, wenn Sie die Reihenfolge von Stimmen manuell umdrehen.

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.

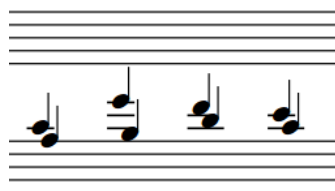
Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden

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

[Notenzeilen-übergreifende Balken/Tremolos erzeugen](#) auf Seite 824

[Noten/Objekte in andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 472

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 237

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 475

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 1032

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 Objekten, 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 Stichnoten füllt, die nicht am Anfang von Takten beginnen oder an deren Enden enden. So wird sichergestellt, dass Spieler erkennen, wie die Rhythmik der Stichnoten in die Taktart passt und in welchem Bezug sie zum übrigen Notenmaterial des Spielers steht. Siehe auch [implizite Pause](#).

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](#), [Einfügen-Modus](#).

Aktion (Expression-Maps)

Eine Steuerung in Expression-Maps, die festlegt, wie einzelne Switches gesteuert werden, um die erforderlichen Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen.

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 (Musiknotation)

Ein Symbol, das angibt, wie eine Note gespielt werden soll, und für gewöhnlich den Anschlag (Attack), den Ausklang oder den Notenwert betrifft. Beispiele sind Staccatozeichen und Akzente.

Artikulation (Sound-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](#).

Ausrichtung relativ zu Notenköpfen

Beim Berechnen der horizontalen Ausrichtung von Objekten relativ zu Notenköpfen nutzt Dorico Elements den Front-Notenkopf in der ersten Stimmspalte an der entsprechenden rhythmischen Position. Der Front-Notenkopf ist der Notenkopf auf der richtigen Seite des Halses, also auf der linken Seite von aufwärts gerichteten Notenhälsen und auf der rechten Seite von abwärts gerichteten Notenhälsen. Objekte, die relativ zu Notenköpfen ausgerichtet werden können, sind unter anderem Liedtext, Akkordsymbole und Spielanweisungen.

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.

Bundinstrument

Eine Art von Instrument, die in den meisten Fällen mehrere Saiten sowie einen Hals mit markierten Bündeln hat und gespielt wird, indem die Saiten an Bundpositionen auf dem Hals mit einer Hand (üblicherweise der linken) gegriffen und mit der anderen Hand (üblicherweise der rechten) angeschlagen werden. Zu den häufig verwendeten Bundinstrumenten zählen die Gitarre, die Ukulele und das Banjo.

C**CC**

Kurz für »Continuous Controller« oder »Control Change«. Ein MIDI-Befehl, der eine Controller-Nummer und einen Wert beinhaltet. Der Wert für einen einzelnen Controller kann sich im Laufe der Zeit ändern, was eine zunehmende Modulation des jeweiligen Klangs oder Effekts ermöglicht, zum Beispiel zunehmende/abnehmende Intensität des Saiten-Vibratos. Sie können für jede Sound-Bibliothek, die Expression-Maps nutzt, festlegen, welchen Klang oder Effekt ein CC steuern soll. In Dorico Elements hat jede Instrumentenspur 127 verfügbare MIDI-CCs mit einem Wertebereich von 0 bis 127. Da MIDI CC unabhängig von den Noten auf einem MIDI-Keyboard funktioniert, können Sie für die Noteneingabe den vollen Notenumfang Ihrer MIDI-Klavatur nutzen. Aus demselben Grund ist es allerdings auch schwieriger, MIDI-CCs beim Aufnehmen von Noten auszulösen. Siehe auch [MIDI](#), [PC](#).

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, gegebenenfalls mit mehreren Stimmen, oder auf mehrere Notenzeilen verteilt notiert werden. Siehe auch [tutti](#), [Zusammenführen](#), [verteilen](#), [reduzieren](#).

Drucken-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie die Layouts in Ihrem Projekt drucken und 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 Halbtonschritte unterteilt wird. Musik, die auf gleichen Vierteltönen basiert, verwendet 24-EDO. Siehe auch [Tonhöhenverschiebung](#).

Eigenschaften

Die Merkmale einzelner Objekte und Teile von Objekten in Ihrem Projekt, die im Eigenschaften-Bereich bearbeitet werden können. Es gibt zwei Arten von Eigenschaften: lokale und globale. Lokale Eigenschaften gelten für spezifische Layouts und Rahmenverkettungen. Das bedeutet, dass das Ändern von lokalen Eigenschaften für ein Objekt in einem Layout standardmäßig keine Auswirkungen auf dasselbe Objekt in anderen Layouts oder anderen Rahmenverkettungen hat.

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, Objekte mit Hilfe von Texteingaben einzugeben. Sie können Einblendfelder im Schreiben-Modus während der Noteneingabe oder bei der Auswahl von Objekten im Notenbereich öffnen. Es gibt bestimmte Einblendfelder für verschiedene Arten von Objekten.

Einfügen-Modus

Eine Möglichkeit, die Art und Weise, wie Noten eingegeben werden, zu ändern. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, verschieben neue Noten alle Folgenoten in derselben Stimme 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. Dies hat auch Auswirkungen auf Bearbeitungen, die Sie außerhalb der Noteneingabe machen, etwa auf das Löschen von Noten, das Ändern ihrer Notenwerte oder das Eingeben von Taktartangaben. Siehe auch [Noteneingabe](#), [Akkordeingabe](#).

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 Mauszeiger in Dorico Elements sind verwandt, dienen aber unterschiedlichen Zwecken. Siehe auch [Rhythmisches Raster](#), [Noteneingabe](#), [Positionszeiger](#), [Mauszeiger](#).

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 erstellt, weswegen Sie nicht auswählen können, welche Objekte in ihr enthalten sind.

Einrichten-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie die grundlegenden Elemente Ihres Projekts einrichten können: Instrumente und die dazugehörigen Spieler, Parteien, Layouts und Videos. Außerdem können Sie das Zusammenspiel zwischen diesen Elementen festlegen, indem Sie zum Beispiel ändern, welche Spieler bestimmten Layouts zugewiesen werden. Siehe auch [Modi](#).

Einzelspieler

Ein einzelner Musiker, der ein Instrument oder mehrere Instrumente spielen kann, z. B. eine Flöte, die die Piccoloflöte doppelt. Siehe auch [Spieler](#), [Satzspieler](#).

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](#), [Layout](#).

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 [Pause](#), [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 Objekts auch alle seine Fragmente ausgewählt, so dass alle Änderungen, die Sie vornehmen, sich auf das gesamte Objekt auswirken. Siehe auch [Objekt](#), [Segment](#).

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 (zum Beispiel Piccoloflöte) bis zum tiefsten Streichinstrument am unteren Rand der Seite (zum Beispiel Kontrabass) angeordnet. Blechbläser, Tasteninstrumente, Stimmen und Perkussion befinden sich dazwischen.

getrennter Hals

Eine Art, alterierte Primen darzustellen, wobei für sie geltende Vorzeichen direkt neben dem Notenkopf angezeigt werden.

Ghost-Note

Eine auf einem Bundinstrument gespielte Note, die abgedämpft wird, um einen Klang zu erzeugen, der eher perkussiv als melodisch ist. Dies geschieht normalerweise, indem eine Hand leicht auf die Saite gelegt wird. In Dorico Elements können nur Noten, die zu Bundinstrumenten wie Gitarre oder Banjo gehören, Ghost-Notes sein.

Griff

Ein auswählbares Objekt, 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.

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](#).

Hüllkurve

Eine Klangveränderung im Laufe der Zeit, die aus mehreren Phasen besteht, zum Beispiel Attack, Sustain und Decay. Im Dynamik-Editor werden Hüllkurven durch hervorgehobene Regionen und mehrere getrennte Punkte angezeigt, von denen jeder einen anderen Parameter der gesamten Hüllkurve darstellt. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [konstanter Punkt](#), [linearer Punkt](#), [Wertelinie](#).

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 [Pause](#), [explizite Pause](#), [Abstandspause](#), [Mehrtaktpausen](#).

In Akkoladen notiertes Instrument

Ein Instrument, dessen Noten normalerweise in zwei oder mehr Notenzeilen angezeigt werden, die durch eine Klammer verbunden sind. Zu den üblichen in Akkoladen notierten Instrumenten zählen Klavier, Orgel und Harfe. Die oberen Notenzeilen stehen normalerweise im Violinschlüssel und enthalten höhere Noten, während die unteren Notenzeilen im Bassschlüssel stehen und tiefere Noten enthalten.

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](#).

Knotenpunkt

Position auf einer Saite, die eine gleichmäßige Unterteilung der Saite darstellt, etwa auf einem Viertel der Länge der Saite. Indem eine Saite an einem Knotenpunkt berührt, aber nicht vollständig gedrückt wird, lässt sich ein Oberton erzeugen. Siehe auch [Teilton](#), [Obertonreihe](#).

konstanter Punkt

Eine Werteänderung im Key-Editor, durch die bis zum nächsten Punkt ein Festwert eingestellt wird. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [linearer Punkt](#), [Wertelinie](#).

Kontextmenü

Ein Menü, das Sie öffnen können, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken oder auf einem Touchpad doppelklicken. Die Optionen variieren je nach Position des Mauszeigers und der Auswahl zum Zeitpunkt des Aufrufs. 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.

linearer Punkt

Eine Werteänderung im Key-Editor, die als Punkt auf einer Kurve fungiert. Der Wert wird nur für die jeweilige Position festgelegt, was einen flüssigen Übergang von diesem Positionswert zum nächsten Punkt ermöglicht. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [konstanter Punkt](#), [Wertelinie](#).

M**Mauszeiger**

Das Symbol auf dem Bildschirm, das Ihnen eine Interaktion mit Objekten und der Benutzeroberfläche ermöglicht, normalerweise durch Klicken. Seine Position wird für gewöhnlich durch eine externe Maus oder ein Touchpad gesteuert. Sein Erscheinungsbild variiert je nach Kontext, zum Beispiel als Hand, wenn der Zeiger über einen Hyperlink fährt. Meistens wird er jedoch als Pfeil angezeigt, der auf die linke obere Ecke des Bildschirms zeigt. In dieser Dokumentation verwenden wir den Begriff »Mauszeiger«, um zwischen dem Cursor und der Eingabemarke zu unterscheiden. Siehe auch [Positionszeiger](#), [Eingabemarke](#), [Touchpad](#).

Mechanik (Harfen)

Der Mechanismus, der je nach Position der Pedale die Tonhöhe von Harfensaiten erhöht bzw. erniedrigt.

Mechanik (Klaviere)

Der Mechanismus, über den die Klaviersaiten durch Hämmer mit unterschiedlicher Kraft angeschlagen werden, abhängig von der Stärke des Tastendrucks der Spieler. 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 mehrtaktige Pause 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](#), [CC](#), [PC](#).

Modi

Auswählbare Arbeitsbereiche im Projektfenster, die in unterschiedlichen Phasen der Partiturerstellung verwendet werden. Siehe auch [Einrichten-Modus](#), [Schreiben-Modus](#), [Notensatz-Modus](#), [Wiedergabe-Modus](#), [Drucken-Modus](#).

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 Objekte an der Position der Eingabemarke einzugeben. Siehe auch [Eingabemarke](#), [Akkordeingabe](#), [Einfügen-Modus](#).

Notensatz-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie alle Objekte in Ihrem Projekt verändern und bearbeiten, aber nicht löschen oder rhythmisch verschieben können; auch eine Änderung der Tonhöhe von Noten ist in diesem Modus nicht möglich. Sie können außerdem festlegen, wie die Seiten in jedem Layout Ihres Projekts zum Drucken oder Exportieren formatiert werden sollen. Siehe auch [Modi](#).

Notenwert sperren

Funktion, die Ihnen eine Änderung der Tonhöhe vorhandener Noten unter Beibehaltung der vorhandenen Rhythmen ermöglicht.

notenzeilenabhängige Positionierung

Die vertikale Position von Objekten relativ zu Notenzeilen, d. h. entweder darüber oder darunter.

O

Obertonreihe

Eine natürliche Reihe von Frequenzen, die alle mit einer einzelnen, als »Grundton« bezeichneten Tonhöhe verbunden sind. Wenn ein Grundton gespielt wird, enthält die klingende Note viele verschiedene Noten aus der Obertonreihe. Diese zusätzlichen Noten werden »Teiltöne« oder »Obertöne« genannt. Der Klang einzelner Teiltöne kann auch erzeugt werden, indem sie als Flageolettöne gespielt werden. Es gibt ein einheitliches Muster von Intervallen zwischen Teiltönen innerhalb der Obertonreihe, und diese Intervalle werden zunehmend kleiner, je weiter oben sie in der Obertonreihe auftreten. Das Intervall zwischen dem ersten und dem zweiten Teilton ist zum Beispiel eine Oktave, während das Intervall zwischen dem siebten und dem achten Teilton nur etwa eine große Sekunde beträgt. Am oberen Ende der Obertonreihe sind die meisten Teiltöne Mikrotöne. Siehe auch [Teilton](#).

Objekt

Allgemeiner Begriff für alle Noten, Pausen, Akkorde, Notenschriftzeichen oder andere auswählbare Objekte einer Partitur in Dorico Elements. Siehe auch [Fragment](#), [Segment](#).

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](#).

Partie-Optionen

Optionen, die sich auf die Art der Musiknotation auswirken. Dies umfasst die Gruppierung von Noten und Pausen gemäß der Taktart, Regeln für die Größe von Vorzeichen sowie Optionen für Transposition. Diese Optionen können für jede Partie im **Partie-Optionen**-Dialog unabhängig festgelegt werden.

Partitur

Siehe [Gesamtpartitur](#), [Einzelstimme](#), [Layout](#), [Projekt](#).

Patch

Eine ältere Bezeichnung für einen bestimmten Klang auf einem MIDI-Gerät oder in einem virtuellen Instrument. Siehe auch [Kanal](#), [MIDI](#), [PC](#).

Pause

Eine Markierung mit einem rhythmischen Wert, die angibt, dass für die jeweilige Dauer keine Note gespielt wird. In dieser Dokumentation bezeichnen wir dies als »Pause«. Siehe auch [Pause](#).

Pause

Eine Markierung mit einem rhythmischen Wert, die angibt, dass für die jeweilige Dauer keine Note gespielt wird. Siehe auch [implizite Pause](#), [explizite Pause](#), [Abstandspause](#), [Mehrtaktpausen](#), [Pause \(Haltezeichen\)](#).

Pause (Haltezeichen)

Ein Notationselement, das anzeigt, dass der vorgegebene rhythmische Fluss der Musik vorübergehend unterbrochen werden soll, entweder durch ein kurzes Ausruhen auf einem Ton oder einen Moment Stille. Wird auch als »Haltezeichen«, »Fermate«, »Atemzeichen« oder »Zäsur« bezeichnet. Siehe auch [Fermate](#).

PC

Kurz für »Program Change« oder »Patch Change«. Ein MIDI-Befehl, mit dem Sie auf unterschiedliche Klänge zugreifen können, indem Sie auf die entsprechenden Programme umschalten. Da Programme auch Effekt-Voreinstellungen enthalten können, ermöglichen sie Ihnen einen schnellen Wechsel zu bestimmten Klängen, was besonders bei Live-Auftritten nützlich ist. Sie können für jede Sound-Bibliothek, die Expression-Maps nutzt, festlegen, auf welches Programm ein bestimmtes CC umschalten soll. Siehe auch [MIDI](#), [CC](#), [Patch](#).

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](#), [Mauszeiger](#).

Projekt

Eine Dorico Elements-Datei, die mehrere Partien und Layouts enthalten kann. Siehe auch [Partie](#) und [Layout](#).

Punkt (Größe)

Ein Maßeinheit in der Typografie, die die Größe von Schriften beschreibt.

Punkt (Key-Editor)

Eine Werteänderung im Key-Editor. Punkte werden als Quadrate angezeigt, die Sie auswählen und bearbeiten können, zum Beispiel durch Ziehen. Punkte können konstant oder linear sein. Siehe auch [konstanter Punkt](#), [linearer Punkt](#), [Wertelinie](#).

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](#), [Zusammenführen](#), [divisi](#).

Rhythmisches Raster

Eine Einheit der rhythmischen Dauer, deren Wert bestimmte Aspekte bei Eingabe und Bearbeitung beeinflusst, wie z. B. das Ausmaß einer Verschiebung von Objekten. Der aktuelle 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](#), [Einzelspieler](#).

Schlagzeug

Eine besondere Art von Perkussions-Kit, das häufig in der Pop- und Rockmusik eingesetzt wird. Schlagzeuge nutzen häufig eine andere Stimmenanordnung als Perkussions-Kits. In diesem Handbuch gelten Informationen zu »Perkussions-Kits« auch für Schlagzeuge, da es sich bei ihnen um eine Art von Perkussions-Kit handelt.

Schreiben-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie Ihre Noten eingeben und bearbeiten und dabei auch die rhythmischen Positionen von Objekten und die Tonhöhe von Noten ändern sowie Noten und Objekte löschen können. Siehe auch [Modi](#).

Schreibung

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 \natural 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](#).

Segment

Teil eines Notationselements, das im Notensatz-Modus eine eigenständige Einheit bildet. Segmente können unabhängig von ihrer Position existieren, zum Beispiel einzelne Endklammern in einem Wiederholungsende, oder auch nur dann, wenn ein einzelnes Objekt durch einen System- oder Rahmenumbruch getrennt wird, zum Beispiel Glissando-Linien. Siehe auch [Objekt](#), [Fragment](#).

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 erzielt werden, welche durch Hinweisschilder gekennzeichnet sind. Siehe auch [Systemumbruch](#).

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.

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 Objekten 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 Notationselemente 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 Einzelspieler und Satzspieler unterteilt und Partien sowie Layouts zugeordnet. Siehe auch [Einzelspieler](#), [Satzspieler](#), [Partie](#), [Layout](#).

Spielergruppe

Eine Reihe von Spielern, die entweder eine Untermenge des gesamten Ensembles (etwa ein Chor innerhalb eines Orchesters) oder eine separate Gruppe (etwa 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](#).

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. Siehe auch [Instrument](#).

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.

System

Eine horizontale Spanne von Noten, die zusammen gespielt werden. In den meisten gedruckten Notenpublikationen erstrecken sich Systeme über die gesamte Breite von Seiten. Ein System kann eine beliebige Anzahl von Notenzeilen enthalten. In Orchester-Gesamtpartituren zum Beispiel enthalten Systeme üblicherweise Notenzeilen für alle Instrumente im Orchester. Das heißt, dass ein einziges System häufig die gesamte Höhe der Seite ausfüllt. In Einzelstimmen-Layouts enthält jedes System nur die für den jeweiligen Spieler erforderlichen Notenzeilen. Häufig ist dies eine einzelne Notenzeile, so dass mehrere Systeme auf eine Seite passen können. Siehe auch [Systemumbruch](#), [Seitenumbruch](#), [Verteilen](#).

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. Siehe auch [Seitenumbruch](#).

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.

Teilton

Eine einzelne Tonhöhe oder Frequenz in der Obertonreihe, die gemäß der Tonhöhe des Grundtons variiert, aber entsprechend ihrer Nummer in der Obertonreihe immer ein einheitliches Intervall über dem Grundton liegt. Der zweite Teilton liegt zum Beispiel eine Oktave über dem Grundton, der dritte Teilton liegt eine Oktave und eine Quinte über dem Grundton und der vierte Teilton liegt zwei Oktaven über dem Grundton. Siehe auch [Obertonreihe](#).

Teilung der Oktave

Ein einzelner Schritt innerhalb einer Oktave, dessen Intervall von der Gesamtanzahl der Teilungen in der Oktave abhängt. In 12-EDO gibt es zum Beispiel zwölf Teilungen der Oktave, die je einen Halbschritt (Halbton) auseinander liegen. Siehe auch [EDO](#), [Tonhöhenverschiebung](#).

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.

Tonhöhenüberschneidung

Eine mögliche Situation in Notenzeilen mit mehreren Stimmen oder Einzelstimmen, zum Beispiel in zusammengeführten Notenzeilen, die eintritt, wenn Noten in Hals-abwärts-Stimmen höhere Tonhöhen haben als Hals-aufwärts-Stimmen. Siehe auch [Zusammenführen](#).

Tonhöhenverschiebung

Die Anzahl von Teilungen der Oktave, um die Vorzeichen die Tonhöhe von Noten erhöhen bzw. erniedrigen. In 12-EDO hebt eine Tonhöhenverschiebung von 1 Noten zum Beispiel um einen Halbschritt (Halbton) an und wird für gewöhnlich mit dem Kreuz-Vorzeichen (#) notiert. Siehe auch [EDO](#).

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](#), [divisi](#).

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](#).

Vibratohebel

Eine Vorrichtung an elektrischen Bundinstrumenten, besonders an Gitarren, mit der Spieler einen Vibratoeffekt erzeugen und die Tonhöhe von Noten ähnlich wie bei einem Gitarren-Bending verändern können.

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 darauffolgenden 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**Wertelinie**

Eine visuelle Darstellung eines Werts im Laufe der Zeit. In Dorico Elements finden Sie Wertelinien normalerweise im Key-Editor. Vollständig horizontale Wertelinien zeigen einen konstanten Wert an, während gekrümmte Wertelinien eine nahtlose Wertänderung über eine bestimmte Dauer angeben, die für gewöhnlich zwischen zwei Punkten stattfindet. Siehe auch [Punkt \(Key-Editor\)](#), [konstanter Punkt](#), [linearer Punkt](#).

Wiedergabe-Modus

Ein Modus in Dorico, in dem Sie einstellen können, wie Ihre Musik bei der Wiedergabe klingt, zum Beispiel indem Sie die Wiedergabevorlage ändern und VST-Instrumente zuweisen, Automationsdaten eingeben, den Mix anpassen und die klingende Dauer von Noten bei der Wiedergabe ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre notierten Notenwerte hat. Siehe auch [Modi](#).

Z**Zuordnung**

Die rhythmische Position in den Noten, die ein Objekt einnimmt oder auf die es sich bezieht.

Zusammenführen

Der Prozess, die Noten mehrerer Spieler in weniger Notenzeilen als üblich anzuzeigen. Normalerweise geschieht dies dadurch, dass die gemeinsame Nutzung einer Notenzeile durch mehrere Instrumente derselben Art erlaubt wird, zum Beispiel Flöten 1-2 oder Hörner 1-4. Wird vor allem für umfassende Orchesterpartituren verwendet, da bei weniger Notenzeilen auf einer Seite die Größe der einzelnen Notenzeilen erhöht werden kann, so dass die Partitur für den Dirigenten leichter lesbar ist. Siehe auch [divisi](#), [Tonhöhenüberschneidung](#), [reduzieren](#).

Stichwortverzeichnis

A

- Abfolgen
 - Arten 1176
 - Notenzeilenbeschriftungen 137
 - Seitenzahlen 607
 - Studierzeichen 1175
 - Taktzahlen 809–811
 - untergeordnet 811
- abgedämpfte Noten, *siehe* Ghost-Notes
- abgekürzt
 - Datumsangaben 657
 - Dynamikanweisungen 893, 906
 - Instrumentennamen 183, 186, 187, 1272
 - Notenzeilenbeschriftungen 160, 1269, 1271, 1272
 - Tempotext 1301
- abgerundetes Rechteck
 - Rahmen 1320
 - Texteinfassungen 1320
- Abmessungen
 - Papierformat 590
 - Seitengröße 590
- abrufen, *siehe* Wiederherstellen, *siehe auch* rückwirkende Aufnahme
- Absatzstile
 - ändern 1317
 - fehlende Schriften 78
 - Liedtext 1002
 - Spielergruppen-Beschriftungen 1277
 - Tacets 637
 - Taktzahlen 805
 - Text eingeben 397
- abschließendes Tempo 1305
- Abschlüsse 1144, 1155
 - ändern 1149, 1165
 - Fortsetzung 1155
 - Fortsetzungslinien für Spielanweisungen 1146, 1149
 - Linien 1155
 - Pfeile 1149, 1165
- Abschlusslinien 1155
- Abschnitte
 - Abschlüsse 1165
 - anzeigen 44, 1196
 - ausblenden 44, 1196
 - Bindebögen 1257, 1258
 - Coda 1193
 - Durchläufe 1188
 - fine 1193
 - Fortsetzungslinien für Spielanweisungen 1149
 - Gitarren-Bendings 1089, 1093
 - Glissando-Linien 1076
 - letzte 1191
 - Linien 1173
 - Triolen und N-tolen 1371
 - verschieben 516
 - Abschnitte (*Fortsetzung*)
 - Wiederholung 1193
 - Wiederholungsenden 420, 422, 1188–1190
- Absolute Kanaländerungs-Aktionen 751
- absolute Tempoänderungen 1296
 - Komponenten 1297
- Abspielmarke 538
 - anzeigen 539
 - ausblenden 539
 - Farbe 56
 - Position 540
 - Rücklauf 538
 - Schnellvorlauf 538
 - Transport 552, 554
 - verschieben 450, 538
 - Wiedergabe 540, 552
 - Wiederholungen 546
 - zoomen 537, 673
- Abstand 516, 612
 - Akkoladen 841
 - Akkorddiagramme 872
 - Akkordsymbole 845, 861, 862, 866
 - Atemzeichen 975
 - Balken 831, 832
 - Bindebögen 1243, 1244, 1249
 - Bindestriche 993
 - Capos 845
 - Codas 1197, 1287
 - Dynamikanweisungen 894, 900, 902
 - Elisionsbögen 1007
 - entfernen 267
 - Fermaten 975
 - Fingersatz-Slides 951
 - Fortlaufende Ansicht 623
 - Fülllinien 993
 - Gabeln 909
 - gelöschte Hintergründe, *siehe* gelöschte Hintergründe
 - H-Balken 1238
 - Halsstummel 832
 - Haltebögen 1330
 - Harfen-Pedalangaben 1116
 - Kapodaster 147, 151, 152, 154, 156, 159
 - Klammern 841, 843, 866
 - Liedtext 993
 - Linien 1169, 1172
 - Mehrtaktpausen 1238
 - Noten, *siehe* Notenabstand
 - Notenhälse 825
 - Notenköpfe 825
 - Notenrahmen 515, 612, 615
 - Notenzeilen 168, 601, 602, 619, 620, 1193, 1288
 - Notenzeilenbeschriftungen 1270
 - Ossia-Notenzeilen 601, 620
 - Partie-Überschriften 612, 614
 - Pausen 832, 1228

- Abstand (*Fortsetzung*)
 Pedallinien 1129
 Perkussions-Legenden 1397, 1398
 Quantisierung 99
 Rahmen 596, 612, 614, 615
 Ränder 612
 Schlüssel 881
 Spielanweisungen 1140, 1141
 Stille 106
 Systeme 602, 1193
 Systemeintrückungen 1270, 1287, 1288
 Tacets 639
 Taktstriche 861, 899, 1140, 1141, 1171, 1322, 1397, 1398
 Taktzahlen 807
 Tempomarkierungen 1309
 Text 1169, 1172, 1321
 Text-Kollisionsvermeidung 1319
 Textrahmen 1321
 um Objekte, *siehe* gelöschte Hintergründe
 Zäsuren 975
- Abstandspausen 1228
 ausblenden 1220
 Regionen mit Strichnotation 1220
- Abweichungen
 Anschlagstärke 690
 Dynamikanweisungen 697, 700
 Endpunkte 566
 entfernen 690
 gespielter Notenwert 690
 MIDI-Punkte 707
 Notenwert 689, 690
 Partie-Überschriften 648
 Platzierung 445
 Schlüssel 338, 883, 884
 Taktstriche 314, 316, 457, 796
 Transposition 338, 883, 884
 Wiedergabevorlagen 555, 556, 558, 560, 566
- accelerando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
 Accelerando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Triller
 Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge
 Achtelnoten 204, 226, 266, 267
 Metronomangaben 302
 Noten trennen 268
 Perkussion 682
 Swing-Wiedergabe 303, 549
 Tempogleichungen 1310
 Triolen und N-tolen 265
 Verbalkung 815
 Wiedergabe 745
 Zählzeiten 310
- Adagio, *siehe* Tempomarkierungen
 additive Taktarten, *siehe* Taktarten
 Aikin-Notenköpfe 1013, 1014
 Akkoladen 837
 anzeigen 841
 ausblenden 841
 Hinweise 457
 Notenzeilensparationierung 601, 602, 620
 sekundäre Klammern 841, 842
- Akkorddiagramm auswählen (Dialog) 876
- Akkorddiagramm bearbeiten (Dialog) 878
 Akkorddiagramme 844, 868
 Abstand 872
 ändern 876
 anzeigen 869, 871, 872
 ausblenden 869, 871, 872
 ausgelassene Saiten 869, 878
 Barré 869, 878
 bearbeiten 877
 benutzerdefiniert 877
 Bundnummern 874, 875, 877, 878
 Daumen 874, 875, 878
 eingeben 869, 871
 Farben 876, 878
 Fingersätze 869, 874, 875, 877, 878
 formatieren 877, 878
 Formen 876–878
 Formen kopieren 876
 Größe 872
 Komponenten 869
 offene Saiten 869, 878
 Punkte 877, 878
 Raster 872, 874
 Sattel 869
 Stimmung 147, 149, 872, 876
 Symbole, *siehe* Akkordsymbole
 Zeilen 872, 874, 875
 zurücksetzen 875, 878
- Akkorde 258
 Anschlagstärke 693, *siehe auch* Anschlagstärke-Editor
 Arpeggio-Zeichen 1069
 aufbauen 265, 498
 aufgelöst, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 auswählen 431
 dicht 773
 drehen 490
 Eingabemarke 219, 224, 258
 eingeben 200, 241, 258, 265, 498
 Fingersätze 950
 Generalbass 404, 406, 922, 933
 Gitarren-Bendings 1079, 1083
 Halsrichtungen 1034
 Haltebögen 255, 1330
 in Krebs 488, *siehe auch* rückläufig
 Klammern 863
 Linien 358
 mithören 440
 Notenköpfe in Klammern 1023, 1024, 1027
 Post-Bends 1083
 Registerauswahl 229
 Spur, *siehe* Akkordspur
 Tabulatur 230, 249
 Tonhöhen-Zuordnungen 492
 Tonleiterzuordnung 494
 Transformationen 486
 umkehren 487
 Vermeidung von Zusammenstößen 772, 774
 verschieben 488, 490
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 1084
 Vorzeichen 772, 774
 Wiedergabe 535, 540, 543, 546

- Akkordeingabe [261](#)
aktivieren [200](#), [258](#)
Arpeggio-Zeichen [356](#)
Eingabemarke [219](#)
mehrere Notenzeilen [241](#)
Registerauswahl [229](#)
Tabulatur [249](#), [258](#)
verteilen [241](#)
- Akkordklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern,
siehe auch Akkordsymbole in Klammern
- Akkordspur [535](#)
anzeigen [537](#)
ausblenden [537](#)
- Akkordsymbol-Komponente bearbeiten (Dialog) [848](#)
- Akkordsymbol-Optionen (Dialog) [845](#)
- Akkordsymbol-Regionen [856](#)
anzeigen [851](#), [853](#)
ausblenden [851](#), [853](#)
Einblendfeld [332](#)
eingeben [332](#), [333](#)
Griffe [440](#), [856](#)
Hervorhebungen [857](#)
Länge [440](#)
verschieben [469](#), [472](#)
- Akkordsymbole [258](#), [844](#)
Abstand [151](#), [845](#), [862](#), [866](#)
Alterationen [845](#)
alterierte Basstöne [325](#)
ändern [443](#), [845](#)
anzeigen [325](#), [333](#), [851](#), [853](#), [856](#), [859](#), [871](#)
Anzeigeoptionen [857](#)
Arten [327](#), [845](#)
ausblenden [333](#), [851](#), [853](#), [856](#), [859](#), [871](#)
ausgelassene Noten [329](#)
Ausrichtung [845](#), [851](#), [854](#)
auswählen [431](#), [435–437](#)
benutzerdefiniert [846](#), [848](#)
Capos [845](#)
Darstellung [845](#), [846](#), [848](#)
Dialog [846](#), [848](#)
Einblendfeld [327](#)
eingeben [325](#), [327](#), [332–334](#), [851](#)
enharmonische Schreibung [151](#), [156–160](#), [845](#),
[858](#), [859](#)
erzeugen [334](#)
Fadenkreuz [519](#)
Farben [58](#)
Filter [438](#)
gelöschte Hintergründe [845](#), [861](#), [862](#)
Generalbass [404](#), [406](#)
global [844](#)
Größe [444](#), [866](#)
Grundtöne [325](#), [328](#), [845](#), [859](#)
Haupt [151](#)
Hervorhebungen [857](#)
Hintergründe [861](#)
Hinweise [457](#), [844](#), [856](#)
hinzugefügte Noten [329](#)
Instrumente [325](#), [851](#), [853](#)
Intervallart [325](#), [845](#), [859](#)
Intervalle [329](#)
Kapodaster [151](#), [156–158](#), [160](#)
kein Akkord [330](#)
- Akkordsymbole (*Fortsetzung*)
Klammern, *siehe* Akkordsymbole in Klammern
Komponenten, *siehe* Akkordsymbolkomponenten
kopieren [435](#), [851](#), [853](#)
Kursivschrift [151](#), [845](#)
Layouts [853](#)
lokal [844](#)
löschen [463](#), [851](#)
MIDI-Eingabe [325](#)
MIDI-Navigation [67](#)
modal [331](#), [858](#)
MusicXML-Import [867](#)
Navigation bei der Eingabe [332](#)
Notenabstand [854](#)
Notensatz-Optionen [845](#)
Notenzeilen [325](#), [851](#), [853](#)
notenzeilenabhängige Positionierung [855](#)
Platzierung [855](#)
Polychords [325](#), [330](#)
Position [845](#), [851](#), [854](#)
Regionen, *siehe* Akkordsymbol-Regionen
Regionen mit Strichnotation [851](#), [856](#), [1215](#)
Schaubilder, *siehe* Akkorddiagramme
Schreibung [151](#), [156–160](#), [845](#), [858](#), [859](#)
Spatiationierung [854](#)
Spieler [325](#), [851](#), [853](#)
Spur, *siehe* Akkordspur
Standardeinstellungen [845](#)
Systeme [853](#)
Taktstriche [854](#), [861](#)
Tonhöhe [180](#)
transponieren [151](#), [154–160](#), [180](#), [478](#), [479](#), [844](#),
[857](#)
transponierende Instrumente [151](#), [180](#), [858](#), [859](#)
Umkehrungen [325](#)
verschieben [469](#), [516](#), [854](#), [855](#)
Voicing [325](#), [536](#)
Vorhalte [329](#)
Vorzeichen [151](#), [156](#), [159](#), [327](#), [845](#), [857](#), [858](#)
Wiedergabe [524](#), [535](#), [536](#)
- Akkordsymbole aus Auswahl erzeugen (Dialog) [334](#)
- Akkordsymbole in Klammern [863](#), [1023](#)
Abstand [866](#)
anzeigen [863](#)
Capos [845](#)
einzelne [864](#)
Größe [865](#), [866](#)
Kapodaster [151](#)
Stil [865](#)
verschieben [866](#)
- Akkordsymbole Solfège [328](#), [845](#)
- Akkordsymbolkomponenten [845](#)
Arten [845](#)
benutzerdefiniert [848](#)
Darstellung [845](#)
Einblendfeld [327](#)
eingeben [327](#)
Griffe [846](#), [848](#)
Zuordnungspunkte [848](#)
- Aktionen [743](#), [751](#)
aktivieren [223](#)
Akkordeingabe [200](#), [258](#)
automatisches Speichern [110](#)

aktivieren (*Fortsetzung*)

Bindebögen verbinden 468
 Dynamikanweisungen verbinden 468
 Einfügen-Modus 200, 242
 Eingabe von Triolen bzw. N-tolen 200
 Eingabemarke 223
 EQ 724
 Inserts 729
 Instrumentenfilter 456
 Instrumentenwechsel 139
 Kanaleffekte 724, 729
 Klick während Wiedergabe 540
 Mauseingabe 200, 235
 MIDI thru 271
 MIDI-Geräte 277
 MIDI-Import 93
 Noteneingabe 223, 226, 230
 Notenwert erzwingen 200
 Notenwert folgen 200
 Pauseneingabe 200
 PlugIns 542
 punktierte Noten 200
 schneiden 200
 Spieler-Reihenfolge 130
 Spuren 93
 Swing-Wiedergabe 303, 550, 552
 Systemspur 436
 teilweise Harfen-Pedalangaben 1118
 Text-Kollisionsvermeidung 1319
 Tonhöhe vor Notenwert 200
 unabhängige Stimmwiedergabe 543, 544
 Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen 1245
 Vorschlagseingabe 200
 VST-Instrumente 542
 Wiedergabe 32, 540, 555, 560
 Wiedergabe von Akkordsymbolen 535

Akzente, *siehe* Artikulationen

Aliase

Kurzbefehlleiste 71, 72

Alla breve 978

Allegretto, *siehe* Tempomarkierungen

allmähliche Dynamikwechsel 893, 908

abgeschnitten 914
 Anfangsposition 914
 Ausrichtung 897
 Bindestriche 910
 Breite 909
 Darstellung 910
 drehen 516, 909
 eingeben 318, 320, 321, 323
 Endposition 897, 914
 Fortsetzungslinien 910
 gestrichelt 910
 geweitete Gabeln 911, 912
 Griffe 440, 909
 kontinuierliche Gabeln 911
 Länge 440
 Linienstil 910
 messa di voce 910
 Niente, *siehe* Niente-Gabeln
 Öffnung 909
 poco a poco 907, 913

allmähliche Dynamikwechsel (*Fortsetzung*)

Position 914
 punktiert 910
 Silben 910
 Spationierung 914
 Systemumbrüche 909
 Taktstriche 897, 898
 Tempomarkierungen 1301
 verschieben 914
 Winkel 516, 909
 zentrierter Text 907
 allmähliche Tempoänderungen 1063, 1296, 1307
 abschließendes Tempo 1305
 Abstand 1309
 Bindestriche 1307
 Einblendfeld 300
 eingeben 300, 304, 306, 307, 709
 formatieren 1307-1310
 Fortsetzungslinien 1307, 1308
 Komponenten 1297
 Länge 440, 516
 Linien 1307, 1308
 Position 1300
 Silben 1307
 Stärke 1310
 Stil 1307, 1310
 Striche 1309
 Taktstriche 1300
 Tempo-Editor 708
 Text 1301
 verschieben 516
 Wiedergabe-Modus 532, 708
 zeichnen 708
 Alphakanal 583, 593
 alte Aufhebung von Vorzeichen 779
 Alterationen
 Akkordsymbole 329, 845
 Jazz-Ornamente 353
 alterierte Basstöne 330, 845
 Anordnung 860
 eingeben 325, 330
 Trennzeichen 845, 860
 alterierte Primen 775
 Darstellung 776
 formatieren 776
 getrennte Hälse 775
 alternierende Taktarten, *siehe* Taktarten
 Altschlüssel, *siehe* Schlüssel
 Amp-Modellierung 724, 728
 AmpSimulator 724, 728
 an Papier anpassen 591, *siehe auch* Notenzeilengröße
 Ändern des Pedalniveaus 1121, 1122, 1124, 1125
 Anfangsniveau 1124, 1125
 eingeben 1124
 Endniveau 1125
 entfernen 1126
 Griffe 1122
 Änderungsbeschriftungen
 Instrumente 138, 140, 141
 Anfangsposition
 Linien 1163
 Rahmen 625, 633
 Seiten 625, 633

- Anfangsposition (*Fortsetzung*)
 Systeme 625, 630
 Triller 1050
 Videos 195
 Wiedergabe 538
- Anfangsseiten
 linke Seite 607
 Seitenzahlen 607, 1109
- Anfangszeichen
 Linien 1146, 1155
 Pedallinien 1130, 1131, 1134, 1135
- Anführungszeichen 655
- Angaben
 Anmerkungen 595
 drucken 595
 Taktarten, *siehe* Taktarten
 Tonarten, *siehe* Tonarten
- anhängen
 Partien 83
 subito 906
- Anheben
 Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- Anmerkungen 505, 595, 1155
 Hervorhebungen 856, 857, 1201, 1203, 1215, 1217
 Hinweise 457
 Kommentare 505
 Linien 1155
 Noten-/Pausenfarben 56, 58, 546, 1020, 1232, 1403
 Stimmfarben 56, 1403
- anordnen 463, 465
 einfügen 467
 Filter 438, 439, 453
 Instrumente ändern 144
 kopieren 465, 467
 MIDI-Import 91
 Noten transformieren, *siehe* Transformationen
 reduzieren 473, 640
 Stimmen 472, 475, 476
 transponieren, *siehe* transponieren
 verteilen 474
 Werkzeuge 463, 486
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Anordnung
 Akkordsymbole 845, 860
 Partien 172
 Sätze 172
 Vorzeichen in Tonartangaben 979
- Anschlag
 Artikulationen 781, 1326
 Dynamikanweisungen 320, 893
 Tremolos 417, 425, 426, 1361
 Wiedergabe 737
- Anschlagstärke
 ändern 693, 694, 712–714, 716
 auswählen 717
 Editor, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 Expression-Maps 745
 Histogramm-Werkzeug 712, 713
 MIDI-Aufnahme 275
 MIDI-Import 97
 Notenköpfe in Klammern 1024
- Anschlagstärke (*Fortsetzung*)
 Steuerelemente 693, 712–714, 716
 Transformieren-Werkzeug 716
 zurücksetzen 694
- Anschlagstärke-Editor 692, 693, 695
 Anschlagstärke ändern 693, 712–714, 716
 Anschlagstärke zurücksetzen 694
 Filter 715
 hinzufügen 675, 692
 Histogramm-Steuerelemente 713
 Höhe 672
 schließen 675, 692
 Transformieren-Steuerelemente 716
 Zoom 673
- Anschlagstärkespuren, *siehe* Anschlagstärke-Editor
- Ansichtsoptionen 42, 595
 Abspielmarke 539, 554
 Akkorddiagramme 869, 871, 872
 Akkordsymbole 157, 158, 160, 851, 853, 855, 857, 871
 ändern 41, 715
 Arten 42
 ausblenden 447
 Bereiche 39, 46
 drucken 595
 Druckvorschau 447, 572
 exportieren 595
 Farben 54–58
 Fenster 51
 Fortlaufende Ansicht 42, 52
 Generalbass 933
 Harfen-Pedalangaben 1020
 Hintergrundfarbe 56
 Hinweise 458
 Hinweise auf einen Systemumbruch 633
 Hinweise auf Rahmenumbrüche 636
 Hinweise auf Taktarten 1356
 Histogramm-Editor 715
 Hub 73
 Key-Editor 666, 670, 672–675, 715
 Kommentare 505, 511
 Layouts 35, 45, 49
 letzte Projekte 73
 Mixer 720, 722, 725, 726
 Noten 546, 1020, 1403
 Noten außerhalb des Bereichs 56, 1020
 Noten verschieben 449–451
 Notenbereich 37, 43, 52
 nummerierte Taktregionen 1203
 Partien 523
 Pausen 1020, 1232
 Perkussions-Legenden 1393
 Pianorolle 666, 670, 672–675, 678
 Regionen mit Strichnotation 1217
 Registerkarten 35, 45, 47, 49
 Seitenanordnungen 41, 43, 52
 Seitenansicht 42, 52
 Seitenfarbe 55
 Sprache 59, 67
 Spuren 537, 673
 Stimmen 1402, 1403
 Systemspur 436
 Taktwiederholungen 1203

Ansichtsoptionen (*Fortsetzung*)

Taktzahlen [804](#)
Timecode [554](#)
Transport [554](#)
Video-Fenster [196](#)
Vollbildmodus [52](#)
Zoom [44](#), [452](#), [537](#), [673](#)

Anteile

horizontaler Abstand [515](#), [611](#), [624](#)
Notenwert [745](#), [1267](#)
Skalierungsfaktor [444](#), [577](#), [591](#), [866](#), [946](#)
Tempomarkierungen [1296](#), [1305](#)
vertikale Abstände [515](#), [602](#), [620](#)

antworten

Kommentare [505](#), [507](#), [509](#)

Anweisungen [1138](#)

Kombinationen [749](#)
Perkussion [757](#), [763](#), [1388](#), [1389](#)
Wiedergabe [749](#), [753](#), [764](#)

Anweisungen zum Loslassen

Griffe [1089](#)

Anweisungen zur Ausführung [644](#), [646](#), [962](#), [1313](#)

Einzelstimmen [397](#)
hinzufügen [397](#)
Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen

Anzahl

ausblenden [1205](#)
nummerierte Taktregionen [430](#)
Takete [430](#)
Taktwiederholungen [1204](#), [1205](#)
Wiederholungen [548](#), [813](#)

Anzahl der Durchläufe [1198](#)

ändern [548](#)

anzeigen, *siehe* ausblenden

Anzeigen

Audio-Engine [41](#)
Daumen [283](#)
Eingabemarke [904](#)
Fingersätze [283](#), [954](#)
Fingersätze für Saiteninstrumente [955](#), [956](#), [1015](#)
Hornbereich [954](#)
MIDI-Eingabe [41](#)
Oktaven [885](#), [886](#)
Rahmenausfüllung [515](#)
Schlüssel [885](#), [886](#)
Stimmen [904](#)
Systemausfüllung [515](#)
Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
Trillerintervalle [1055](#), [1062](#)

Anzeigeoptionen [31](#), [42](#)

Bereiche [39](#), [46](#)
Bildauflösung [593](#)
Datum [657](#)
Druckvorschau [37](#)
Key-Editor [666](#)
Layouts [35](#)
Notenbereich [37](#), [43](#)
Percussion-Editor [680](#)
Pianorolle [666](#), [678](#)
Projektfenster [35](#)
Rahmen [596](#), [659](#)
Registerkarten [47](#)
Seiten [596](#)

Anzeigeoptionen (*Fortsetzung*)

Sprache [59](#)
Transport [34](#)
Wiedergabe [554](#)
Zeit [34](#), [554](#), [657](#)
Zonen [39](#)

äolisch

Akkordsymbole [331](#), [858](#)
Skalen [494](#), [502](#)

Apostrophen [655](#)Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge

arabische Ziffern
Seitenzahlen [1108](#)

Arbeitsablauf

Kommentare [505](#)

Arbeitsblätter

Auszüge, *siehe* Partien
Farben [58](#)
Textausrichtung [1318](#)

Arbeitsumgebungen [21](#)

Einstellungen [45](#), [59](#)
Optionen [32](#), [33](#)
Programmeinstellungen [60](#)
Tastaturbefehle [28](#), [66](#)

Arco, *siehe* SpielanweisungenArpeggio-abwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-ZeichenArpeggio-aufwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-ZeichenArpeggio-Zeichen [1066](#), [1069](#), [1153](#)

ändern [443](#)

Arten [351](#), [1067](#)

Ausrichtung [1069](#)

Bereich [353](#), [357](#)

Darstellung [1066](#)–[1068](#)

Dauer [1071](#)

Einblendfeld [351](#), [356](#)

eingeben [349](#), [351](#), [356](#), [357](#)

Enden [1068](#)

Fadenkreuz [519](#)

Filter [438](#)

Fingersätze [950](#)

formatieren [1067](#), [1068](#)

gekrümmt [351](#)

Griffe [1069](#)

Haltebögen [255](#)

Klammern [1066](#)

Länge [356](#), [357](#), [516](#), [1069](#)

löschen [463](#)

Notenzeilen-übergreifend [356](#), [357](#)

Position [1069](#), [1070](#)

Richtung [1066](#)

Schnörkel [1066](#)

Spationierung [1069](#)

Stimmen [356](#), [357](#)

Stummschalten bei der Wiedergabe [546](#)

verschieben [469](#), [472](#), [516](#)

Vorschläge [1070](#)

Wiedergabe [1070](#), [1071](#)

zählzeitabhängige Wiedergabe [1070](#)

Arrangeur [80](#)

hinzufügen [80](#)

Token [655](#)

Arten

Akkordsymbole 327, 845
 Arpeggio-Zeichen 351
 Artikulationen 1104
 Atemzeichen 345, 974
 Darstellung 446
 Dynamikanweisungen 318, 893
 Einfassungen 802
 Eingabemarke 219
 Fermaten 344, 972, 973
 Fingersätze 283, 954
 Glissando-Linien 351
 Haltebögen 1327
 Jazz-Artikulationen 350, 351, 1103, 1104, 1106
 Liedtext 402, 986, 987
 Linien 1153, 1155
 Noten 204
 Notenkopf-Sätze 1009
 Notenköpfe 1010, 1013
 Oktavzeichen 338, 887
 Ornamente 349, 1104
 Pausen 344, 972
 Pedallinien 379, 1120
 Perkussions-Legenden 1395
 Rhythmusstriche 1226
 Schlüssel 337
 Seitenvorlagen 646
 Silben 988, 989
 Spielanweisungen 377, 1138
 Spielanweisungs-Linien 1146, 1148
 Spieler 91, 127, 132
 Spuren 530
 Studierzeichen 1176
 Taktarten 290, 1345, 1352, 1354
 Taktstriche 793
 Taktwiederholungen 418
 Tempomarkierungen 300, 304, 1296
 Text 1313
 Tonarten 285
 Tremolos 417, 1359
 Triolen und N-tolen 263, 1367
 Vorlagen 82
 Vorschläge 968
 Wiederholungsenden 416
 Wiederholungsmarker 416
 Zäsuren 345, 974
 zurücksetzen 446
 Artikulationen 781, 1138
 ändern 278
 Arten 781
 Bereich 204
 Bindebögen 783, 785, 1243
 Dauer 781, 786
 eingeben 211, 234, 278, 279
 Haltebögen 784, 786, 1325
 invertieren 784
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Kits 1383
 kopieren 782
 löschen 782
 MIDI-Import 94
 Noten 783
 Notenhäse 783

Artikulationen (*Fortsetzung*)

Perkussion 763, 1383, 1387, 1388
 Platzierung 783–785
 Position 516, 782–784
 Reihenfolge 783
 Spationierung 516
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe 763
 Tastaturbefehle 279
 Tonhöhe vor Notenwert 234
 Tremolos 763
 Triolen und N-tolen 278
 überlappend 784
 Vermeidung von Zusammenstößen 784
 verschieben 516, 784, 785
 Wiedergabe 543, 544, 738, 763–765, 786
 Atemzeichen 972, 974
 Arten 443, 974
 Darstellung 443
 eingeben 345–347
 Farben 58
 löschen 463
 mehrere an derselben Position 976
 Platzierung 975
 Position 975
 verschieben 469, 472, 516
 atonale Tonarten 980
 Notenschreibung 479
 attacca 795
 Audio
 Ausgänge im Mixer 564
 Dialog 106
 exportieren 105, 106
 Gerät einrichten 60
 Lautstärke 197, 720, 721, 726
 Mixer 720, 721
 Panorama 727
 Puffergröße 275, 276
 Videos 197
 Warnung 41
 Wiedergabe 555, 560
 Wiederholungen 546
 Audio exportieren (Dialog) 106
 Audiospuren
 Audio 197
 Lautstärke 197
 aufgelöste Akkorde, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 Aufhebung
 doppelte Vorzeichen 779
 Vorzeichen 777, 779
 Auflösung
 ändern 583
 Bilder 593
 Generalbass 404, 406, 926, 932
 rhythmisches Raster 41, 219, 674
 Auflösungszeichen
 anzeigen 770, 778, 779, 1042
 ausblenden 770, 778, 779, 1042
 eingeben 251
 Klammern 770, 778, 1042
 aufnehmen
 Geräte 277
 Klick-Einstellungen 533
 MIDI, *siehe* MIDI-Aufnahme

aufnehmen (*Fortsetzung*)

Pedallinien 275
rückwirkende Aufnahme 273, 552
Spielanweisungen 275
Tempo 541
Tonhöhe eingeben 233

Aufstrich-Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen

Auftake 1345, 1348

eingeben 290, 292, 297, 298, 460
Umwandeln von Takten in 460, 1349
Zählzeiten löschen 310, 460, 787, 788

Auftragstypen 575, 587

auswählen 587
drucken 587
Seitenbereiche 579, 580

auftrennen

Haltebogenketten 268, 1335
Mehrtaktpausen 1236, 1239
Noten 268

ausblenden 46, 463, 716, 1323

Abschlüsse 1149
Abspielmarke 539
Abstandspausen 1220
Akkoladen 838, 841
Akkorddiagramm-Fingersatz 874, 878
Akkorddiagramme 869, 871, 872
Akkordsymbol-Klammern 863, 864
Akkordsymbole 333, 851, 853, 856, 871
anfängliche Seitenzahlen 1109
Anschlagstärke-Editor 675, 692
Anzahl 1205
Audio-Ausgänge im Mixer 564
austauschbare Taktarten 1345
Balken 1038, 1221
Bereiche 33, 41, 44, 46, 113, 121
Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1276
Bindestriche 902
Coda 1196
da capo 1196
dal segno 1196
Divisi-Beschriftungen 1269
Divisi-Farben 447
Divisi-Notenzeilen 603–605
Dynamik-Editor 675, 695
Dynamikanweisungen 902, 903, 906
Eingabemarke 223
Elisionsbögen 1007
Erinnerungsvorzeichen 770, 778, 1042
Farben 546, 1020, 1203, 1217, 1232, 1403
Farben bei der Zusammenführung 447
Fermaten 977
fine 1196
Fingersatz-Slides 952
Fingersätze 874, 943, 945
Fortsetzungslinien 1147, 1148
Generalbass 406, 923, 924, 926
Generalbass-Klammern 925, 928
geweitete Gabeln 911
Ghost-Notes 1099
Glissando-Linien-Text 1076
Grundton in Akkordsymbolen 845, 859
Haltelinien 926, 1086
Haltelinien für Gitarren-Bendings 1086

ausblenden (*Fortsetzung*)

Harfen-Pedalangaben 1113, 1114, 1118
Hervorhebungen 447
Hilfslinien 1017
Hintergründe 861, 899, 1140, 1171, 1322, 1397
Hinweise 447, 458, 633, 636
Hinweisschilder für Perkussions-Legenden 1393
Histogramm-Werkzeug 712
Instrumenten-Transposition 187, 1274
Instrumentennamen 1269, 1271, 1273
Instrumentenwechsel 139, 141
Intervallart in Akkordsymbolen 859
Kanäle 725
Kapodaster 157, 158, 160
Klammern 770, 778, 838, 841, 863, 864, 899, 925, 928, 1024, 1277
Klammern um Notenköpfe 1024
Kommentare 511
Kurzbefehlleiste 70
Laissez-Vibrer-Haltebögen 1334
laufende Überschriften 610
leere Notenzeilen 603
Linien 440, 447, 926, 1147, 1148, 1277, 1307
Marker 1178
Mehrtaktpausen 1237
MIDI-CC-Editor 675, 702
MIDI-Pitch-Bend-Editor 675
Mixer 720–722, 725
Noten 1018, 1021, 1219
Notenfarben 447, 595, 1020
Notenhäse 1038, 1221
Notenzeilen 125, 174, 178, 179, 453, 456, 603–605, 1291
Notenzeilenbeschriftungen 1269, 1271
Notenzeilenlinien 861, 899, 949, 1140, 1171, 1322, 1397
nummerierte Taktregionen 1210, 1212
Obertöne 1040
Partie-Nummern 649, 650
Partie-Seitenzahl 610
Partie-Überschriften 73, 609
Partien 179, 637
Partien-Bereich 124
Pausen 1230, 1233, 1235, 1237
Pausenfarben 1232
Pedallinien 1131, 1132
Präfixe 141
Punktierungen 1018, 1021
Rahmen 447, 1115, 1170, 1319
Ränder 447
Registerkarten 33
Saitenanzeigen 392, 440
Schlüssel 339, 341, 883
Segno 1196
Seitenzahlen 610, 1109
Spielanweisungen 1141, 1147
Spielanweisungen-Editor 691
Spieler 174, 178
Spielergruppen-Beschriftungen 1277
Spuren 537, 670
Stimmfarben 447, 595, 1403
Strophennummern 1006
Symbole 1141

ausblenden (*Fortsetzung*)

Systemspur [436](#), [447](#)
 Systemtaktstriche [797](#)
 Systemtrennzeichen [1284](#)
 Tabulatur [1291](#)
 Tacets [638](#)
 Taktarten [460](#), [1356](#), [1357](#)
 Taktpausen [1230](#), [1231](#), [1233](#), [1235](#)
 Taktstriche [290](#), [795–797](#), [861](#), [899](#), [1140](#), [1171](#),
[1322](#), [1345](#), [1397](#)
 Taktzahlen [801](#), [803](#), [804](#), [809](#), [811](#)
 Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation [1223](#)
 teilweise Harfen-Pedalangaben [1118](#)
 Tempo-Editor [675](#)
 Tempomarkierungen [1302](#), [1307](#)
 Text [1323](#)
 Text an Linien [1166](#)
 Textrahmen [1170](#), [1319](#)
 Timecodes [1185](#)
 Titel der Partien [610](#)
 Tonarten [116](#), [285](#), [287](#), [289](#), [978](#), [980](#), [982](#)
 Transport-Fenster [552](#)
 Trennzeichen [902](#)
 Triller-Erweiterungslinien [1054](#), [1055](#)
 Trillerintervalle [1056](#)
 Trillerzeichen [1053](#)
 Triolen und N-tolen [1373](#), [1376](#)
 Vibratohebel-Linien [440](#)
 Video-Fenster [196](#)
 Vorzeichen [769](#), [770](#), [778](#), [779](#), [1042](#), [1056](#), [1088](#)
 Vorzeichen bei Gitarren-Pre-Bends [1088](#)
 VST-Instrumente [527](#)
 Werkzeugzeile [32](#)
 Wiederholungsanzahl [1199](#)
 Wiederholungsmarker [1196](#)
 Zahlen [1199](#), [1212](#), [1223](#)
 Zähler [803](#)
 Zählzeiten von Taktwiederholungen [1205](#)
 Zonen [33](#), [46](#)

Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen

Ausfüllung

Rahmen [515](#)
 Seiten [515](#), [600](#), [602](#), [611](#), [616](#), [617](#)
 Systeme [515](#)

Ausgänge

Audioexport [60](#)
 Lautstärke [726](#)
 Mixer [564](#), [720](#), [721](#)
 PlugIns [564](#)

ausgefüllte Notenköpfe [1009](#), [1010](#)

ausgelassene Noten

Akkorddiagramme [869](#), [878](#)
 Akkordsymbole [329](#)

Ausrichtung

Akkordsymbole [845](#), [851](#), [854](#)
 allmähliche Dynamikwechsel [897](#)
 ändern [597](#)
 Arpeggio-Zeichen [1069](#)
 drucken [577](#), [591](#)
 Dynamikanweisungen [895](#), [896](#), [917–919](#)
 exportieren [591](#)
 Fadenkreuz [519](#)
 Hochformat [591](#)

Ausrichtung (*Fortsetzung*)

Instrumentennamen [187](#)
 Liedtext [993](#), [994](#)
 Linien [1156](#), [1163](#)
 Noten [1404–1407](#), *siehe auch* Stimmspaltenindex
 Notenzeilen [602](#), [611](#), [620](#), [1270](#), [1288](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [187](#), [1270](#)
 Objekte [519](#)
 Oktavzeichen-Zahlen [888](#), [889](#)
 Ornamente [1049](#)
 Pausen [1228](#)
 Pedallinien [1127](#)
 Punktierungen [1019](#), [1406](#)
 Querformat [591](#)
 Spielanweisungen [1142](#), [1151](#)
 Stimmen [1404–1407](#), *siehe auch*
 Stimmspaltenindex
 Systeme [602](#), [611](#), [620](#), [1270](#), [1288](#)
 Taktarten [1356](#)
 Takte [611](#)
 Taktzahlen [805](#), [807](#)
 Tempomarkierungen [1299](#)
 Text [398](#), [1318](#)
 Triller [1050](#)
 vertikal [602](#), [620](#)
 Wiederholungsanzahl [1198](#), [1199](#)
 Wiederholungsenden [1190](#)
 Zahlen [1198](#), [1199](#)

ausschließen [125](#)
 Partien aus Layouts [125](#), [179](#)
 Spieler [174](#)
 Spieler aus Layouts [125](#), [178](#)
 Spieler aus Partien [125](#)
 Tempoänderungen aus Wiedergabe [541](#)
 Wiedergabe [546](#)

Ausschlussgruppen
 Expression-Maps [738](#)

austauschbare Taktarten [1345](#)
 eingeben [290](#), [293–295](#)
 Ende [1357](#)

Auswahl
 Bereiche [205](#), [209](#), [210](#)
 Layouts [32](#), [33](#)

Auswahl aufheben, *siehe* auswählen

Auswahl-Werkzeug [42](#)
 benutzen [433](#), [675](#), [717](#)
 Key-Editor [675](#)

auswählen [42](#), [431](#), [433](#), [439](#), [448](#)
 Akkorde [440](#)
 Akkordsymbole [435–437](#)
 alles [433](#), [435–437](#)
 Anschlagstärke-Balken [717](#)
 Auswahl ändern, *siehe* Navigation
 Auswahl erweitern [432](#), [433](#)
 Auswahl-Werkzeug [42](#), [433](#), [675](#), [717](#)
 Bereiche [205](#), [209](#), [210](#)
 blau [919](#), [1255](#)
 Filter [438](#), [439](#)
 Griffe [519](#)
 Key-Editor [675](#)
 Liedtext [992](#)
 mehr [432](#), [433](#)
 mit System verbundener Text [435–437](#)

- auswählen (*Fortsetzung*)
 Notationen 42, 433, 448
 Noten 42, 431, 433, 439, 440, 448, 675
 Notenzeilen 433
 Objekte 216, 431, 433, 448, 675
 Objekte hinter anderen Objekte 431
 Partien 433
 Punkte 675
 Schreiben-Modus 200
 Selektionen transponieren 478
 Spuren 93
 Statusanzeige 41
 Stimmen 670, 675
 Studierzeichen 435–437
 Systemobjekte 435–437
 Systemspur 435
 Taktarten 435–437
 Takte 431, 435, 436
 Tempomarkierungen 435–437
 Tonarten 435–437
 Werkzeuge 41, 42, 200, 668
 Wiedergabe 540, 552
 Wiederholungsenden 435–437
 Zählzeiten 437
- Auszüge, *siehe* Partien
 Automationsspuren, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* Key-Editor
 Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen (Dialog) 108
 automatisches Speichern 107–109
 Datum und Zeit 108
 deaktivieren 110
 Intervall 109
 Projekte löschen 108
 Wiederherstellen von Projekten 109
- AutoPan 724, 728
 Autorennamen 505
 ändern 510
- B**
- Backups 110
 Anzahl 110
 automatisches Speichern, *siehe* automatisches Speichern
 Speicherort 110
- Balalaika, *siehe* Instrumente mit Bündeln
 Balance
 Mix, *siehe* Mixer
- Balken 814
 Diagramme 715
- Balkendiagramme 715
 Balkenecken 828
 Balkengruppen 25, 814, 815, 834
 Auftakte 1349
 auswählen 431
 erstellen 816
 festlegen 814, 835
 Halbtakt 814
 Halsrichtungen 1034
 Partie-Optionen 814
 Standardeinstellungen 733, 814
- Balkengruppen (*Fortsetzung*)
 Taktarten 815
 zurücksetzen 818
- Balkenlinien
 Abstand 831
 Anzahl 830
 Richtung 829
 Stärke 818
- Balkenneigungen 820
 ändern 821
 Vorschläge 971
- Bänder
 EQ 724
- Bands 82
 hinzufügen 75, 118
 Notenzeilengruppen 839
 Spieler-Reihenfolge 113, 130
 Vorlagen 75, 82
- Banjo, *siehe* Instrumente mit Bündeln
 Barbershop Quartet, *siehe* Projektvorlagen
- Barock
 Appoggiaturas 964, 971
 Generalbass, *siehe* Generalbass
 Ornamente 353, 1048
 Triller 1063, 1064
- Barré 1138
 Akkorddiagramme 869, 878
 ausblenden 1141
 eingeben 377, 382, 383
 hinzufügen 877
- Bartók-Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
 Basis-Switches 741, 750
 Bassdrum, *siehe* ungestimmte Perkussion
 Bassgitarre, *siehe* Instrumente mit Bündeln
 Bassnoten
 Generalbass, *siehe* Generalbass
- Bassschlüssel, *siehe* Schlüssel
 Basstöne
 alteriert 325, 330
- bearbeiten 216, 440, 443
 Bereich 160, 1384
 eingeben und bearbeiten 216
 Griffe 519
 Liedtext 999–1001
 Mauseingabe 217, 218
 Noten 200
 Notenwerte 267, 440
 Objekte 443, 519, 661
 Partie-Überschriften 649, 650
 rhythmisches Raster 218, 219
 verschieben, *siehe* verschieben
- Bedingungen
 Expression-Maps 744, 753
- beenden, *siehe* beginnen
- Befehle
 Kurzbefehlleiste 68–70
 MIDI 62, 67
 Tastaturbefehle 62, 66
- beginnen 223
 Arbeitsumgebungen 45
 austauschbare Taktarten 290, 294, 295, 1345, 1357
 Bereich 36
 Hub 73

- beginnen (*Fortsetzung*)
 MIDI-Aufnahme 272
 Noteneingabe 223, 226, 230
 Projekte 36, 75
 Spieler 36
 Timecode-Werte 1184
 Wiedergabe 540
- Bending-Intervalle 1085
 Griffe 1089, 1091–1093
 mikrotonal 1085
- Bends
 Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings, *siehe auch* Dives
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen, *siehe auch* Jazz-Ornamente
 Vibrato, *siehe* Vibratohebel
- Benennungsschemata
 Dateinamen 585
- benutzerdefiniert
 Akkorddiagramme 877
 Akkordsymbole 845, 846, 848
 Endpunktkonfigurationen 566
 Ensembles 118, 135
 Layouts 125
 Marker 411, 1180
 Notengrößen 444
 Notenzeilen-Reihenfolge 131
 Notenzeilengröße 619
 Papierformat 590
 Partitur-Layouts, *siehe* Layouts
 Perkussions-Spielanweisungen 1387–1391
 Seitengröße 590
 Spieler-Reihenfolge 131
 Stimmung 147, 149, 150, 869, 872
 Taktstrichverbindungen 799
 Tastaturbefehle 62, 66, 67, 71
 Tempotext 1301
 Trillergeschwindigkeiten 1064
 Wiedergabevorlagen 555, 558, 561
 Wiederholungsenden 1190
 Wiederholungsmarker 1195
- benutzerdefinierte Notenkopf-Sätze
 Perkussion 1387–1391
- Benutzerdefinierte Notenzeilengröße (Dialog) 619
- benutzerdefinierte Partitur-Layouts, *siehe* Layouts
- benutzerdefinierte Spielanweisungen
 Perkussion 1387–1391
 Wiedergabe 764
- benutzerdefinierter Text 1312
 Dynamikanweisungen 905
 Instrumentenwechsel 141
 Marker 411, 1180
 Perkussions-Legenden 1397
 Wiederholungen 1198
 Wiederholungsenden 1190
 Wiederholungsmarker 1195
- Benutzerdefinierter zentrierter Balken (Dialog) 823
- Benutzername
 Kommentare 505, 510
- Benutzeroberfläche 31
 Farben 54–57
 Fenster 31
 Sprache 59, 67
 Transportoptionen 34
- berechnen
 Akkordsymbole 334
 Harfen-Pedalangaben 389
- Bereich für Takte und Taktstriche 311, 313, 316
- Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen 286, 289
- Bereich für VST und MIDI 521, 527
- Bereiche 39, 205
 anzeigen 33, 44, 46, 210
 Arpeggio-Zeichen 353, 356, 357, 1069
 ausblenden 33, 44, 46
 auswählen 433, 435–437, 675, 717
 bearbeiten 39, 160, 1384
 Bindebögen 1245
 Diagramme 715
 Drucken-Modus 572
 Druckoptionen 575
 Druckvorschau 37
 Drumpads 214
 Dynamikanweisungen 320, 323
 Eigenschaften 661
 Einrichten-Modus 112
 Farben 56, 58, 1020
 Fermaten 347
 formatieren 513
 Gitarrentechniken 353, 364, 368, 370, 372, 373
 Glissando-Linien 353, 359, 1076
 Griffbrett 213
 Instrumente 136, 147
 Jazz-Artikulationen 353, 361
 Key-Editor 666
 Klaviatur 211
 Layouts 112, 121, 573
 Linien 396, 1069, 1161
 Metronomangaben 1303, 1304
 MIDI-Instrumente, *siehe* Spur-Inspector
 Mixer 720
 Notationen 209
 Noten 37, 147, 204, 1020
 Noten kopieren 467
 Notensatz-Modus 512, 661
 nummerierte Taktregionen 1210–1212
 Oktavzeichen 343
 Ornamente 353, 355, 357, 359, 361
 Partien 112, 124, 579, 580
 Pausen 347
 Pedallinien 381, 387
 Perkussions-Legenden 1395
 Projekt-Start 36
 Rhythmusstriche 418
 Saiten 147
 Schlüssel 339, 341, 343
 Schreiben-Modus 199, 204, 209, 661
 Seiten 577, 579, 580
 Spielanweisungen 381, 383, 387
 Spieler 112, 113
 Stichnoten 892
 Taktarten 293, 295, 298
 Takte 311, 313
 Taktstriche 311, 316
 Taktwiederholungen 418
 Taktzahlen 803, 1210–1212
 Tempo 304, 307

Bereiche (*Fortsetzung*)

tonale Systeme 289
 Tonarten 211, 286, 289
 Tremolos 418, 426
 Vorzeichen 289
 VST-Instrumente, *siehe* Spur-Inspector
 Werkzeuge 39, 661
 Wiedergabe-Modus 521
 Wiederholungsenden 418
 Wiederholungsmarker 418
 Zahlen 1210–1212

berührte Tonhöhe 1039

Obertöne 1043

Bes, *siehe* Vorzeichen

Beschriftungen

Instrumente 187, 1268
 Instrumentenwechsel 138, 140, 141
 Marker 1178
 Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
 Perkussions-Kits 1278, 1384
 Spielergruppen 1277

Beschriftungen für Instrumentenwechsel 136, 138

anzeigen 1276
 ausblenden 1276
 bearbeiten 140, 141
 Präfixe 140
 Rahmen 138
 Schriftstil 138
 Suffixe 140

Betonungszeichen, *siehe* Artikulationen

Bibliotheken 731

Perkussion 757
 Projektvorlagen 82
 Sound 524, 527, 542, 555, 737, 738, 757
 Stimmungen von Bundinstrumenten 150

Big Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Jazz

Bilder

Auflösung 582, 583, 593
 exportieren 582, 583
 Videos 192

Bildfrequenz 197

ändern 193, 198
 Dialog 193
 Drop-Frame-Timecodes 1183
 Timecodes ohne Drop-Frame 1183
 Transport-Fenster 552, 554

Bindebögen 1138, 1240, 1326

Abschnitte, *siehe* Bindebogensegmente
 Abstand 1244
 Arpeggio-Zeichen, *siehe* gekrümmte Arpeggio-Zeichen
 Artikulationen 783, 785, 1243
 auswählen 432, 448
 Bereich 204
 Bereiche 1245
 Dauer 1267
 drehen 1261
 editorisch 1246
 eingeben 211, 280, 374, 1253
 eingebettet 1244
 eingebettete Bindebögen 1253
 Elision 1007
 Endpunkte 1243, 1244, 1258, 1261

Bindebögen (*Fortsetzung*)

Fadenkreuz 519
 Farben 58
 Filter 438
 Fingersätze 941
 flache Bindebögen 1249
 Form 1244, 1245, 1257–1259, 1261, 1265, 1266
 formatieren 1247–1249, 1261, 1263
 gestrichelt 1246, 1248, 1249
 Gitarrentechniken 374
 Griffe 1245, 1257–1259
 Größe der Abstände 1249
 große Tonhöhenbereiche 1245
 Halsrichtung 1243, 1250
 Haltebögen 1241, 1244
 Haltebögen und Bindebögen 1326
 Hammer-Ons 374, 1098
 Höhe 1264
 innerhalb von Bindebögen 1253
 invertieren 1242, 1250, 1251
 Kontrollpunkte 1258
 kopieren 465, 468, 782
 Krümmung 1242, 1249–1251, 1265
 kurz 1245
 Länge 440, 1241
 löschen 463
 MIDI-Aufnahme 275
 MIDI-Import 97
 mit mehreren Kurvensegmenten 1259
 Notenkopfklammern 1028
 Notensatz-Modus 1258
 Notenzeilen-übergreifend 280, 1245, 1252
 Notenzeilenlinien 1242
 Ornamente 1050
 ostasiatische Elision 1007
 Platzierung 890, 1241–1244, 1250, 1251
 Position 890, 1241–1244, 1250
 Positionierungsreihenfolge 890
 Pull-Offs 374, 1098
 punktiert 1246, 1248, 1249
 Rahmenumbrüche 1244
 Schulterversatz 1265, 1266
 Stärke 1263
 Stile 1246, 1247
 Stimmen-übergreifend 280, 1252
 stummschalten 546
 Systemumbrüche 1244
 überlappend 1244, 1245
 verbinden 468, 1255, 1256
 Verbindung aufheben 468, 1256
 Vermeidung von Zusammenstößen 1244, 1245, 1253
 verschieben 469, 472, 1261
 Vorschläge 280, 965, 1241, 1242
 Wiedergabe 280, 543, 544, 1267
 Winkel 1244, 1261

Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten 1257–1259

Bindebogensegmente 1257, 1259

Anzahl 1258

Bindestriche

Dynamikanweisungen 318, 902
 Liedtext 401, 403, 988, 1003

- Bindestriche (*Fortsetzung*)
 Notenzeilenbeschriftungen 1275
 Taktarten 1352, 1354
 Tempomarkierungen 1307
 Bitraten 105, 106
 Blasorchester, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
 blaue Selektionen 919, 1255
 Blechblasinstrumente 136
 Akkordsymbole 851
 Auswahl des Hornbereichs 954
 Fingersätze 936, 954
 hinzufügen 118, 134
 Klammern 839
 Projektvorlagen 82
 Spielanweisungen 381
 Spieler-Reihenfolge 113, 130
 Transposition 116, 141
 Blog 73
 Bluesgitarren-Post-Bends 1083
 Bongos, *siehe* ungestimmte Perkussion
 Booklets 588
 doppelseitiger Druck 589
 drucken 587, 588
 Boston-Akkordsymbole 845
 bpm 1303
 ändern 711, 1303
 Brandt-Roemer-Akkordsymbole 845
 Brassband, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
 Breite
 Akkoladen 841
 Balken 818, 831
 Elisionsbögen 993, 1007
 Gabeln 898, 909
 geweitete Gabeln 912
 Grafiken 848
 H-Balken 1236, 1238
 Haltebögen 1337
 Hilfslinien 1016
 Key-Editor 673
 Klammern 841, 843
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1334
 leere Takte 1233
 Linien 611
 Linienrahmen 1170
 Mehrtaktpausen 1238
 Noten 673
 Notenköpfe 1012
 Notenkopfklammern 1029
 Notenwerte 623, 688, *siehe auch* Notenabstand
 Percussion-Editor 673
 Pianorollen-Editor 673
 Spalten 78
 Spuren 537, 673
 Systeme 611, 1288
 Systemtrennzeichen 1285
 Taktarten 1358
 Takte 611, 623, 1233, 1288
 Taktstriche 793
 Textrahmen 1170, 1321
 Tonarten 211
 Vorzeichen 773
 breite Taktstriche 794–796
 Brickwall Limiter 724, 728
 Briefpapierformate 590
 Britten-Fermate, *siehe* Fermaten
 Broadcast WAVE Format 106
 Bruchteile
 Akkordsymbole 845
 Arpeggio-Zeichen 1071
 Fingersätze 938
 Generalbass 406
 Gitarren-Bendings 1085
 Glissando-Linien 1077
 Taktarten 290, 1344, 1345
 Tempomarkierungen 306, 307, 413, 1303
 Buchstaben
 Studierzeichen 1176
 Bünde 146, 1290
 Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme
 ändern 1293
 anfängliche Nummer 869, 877, 878
 hinzufügen 147, 249, 878
 Intervalle 147
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 löschen 147, 878
 Noten außerhalb des Bereichs 1293
 Noteneingabe 213, 249
 Position 147
 Saiten-Nummer 1015
 Spationierung 147
- ## C
- C-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
 calando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
 cantabile, *siehe* Vortragsbezeichnungen
 Capo-Definition (Dialog) 153
 Capos
 Abstand 845
 Akkordsymbole 845
 Klammern 845
 Kursivschrift 845
 CC64
 Pedallinien 97, 275, 277
 Cello, *siehe* Instrumente
 Chor
 Liedtext 986
 Spielanweisungen 381
 Strophennummern 1006
 Chorus 724, 728
 Chorvorlagen 75, 82
 Notenzeilengruppen 839
 chromatisches Glissando 1073
 Wiedergabe 1077
 Clash-Becken, *siehe* ungestimmte Perkussion
 CMYK-Verarbeitung 593
 Coda 1193
 Abschnitte 1193
 Abstand 1197, 1287
 anzeigen 1196
 ausblenden 1196
 eingeben 423, 424
 Einrückung 1197, 1287

- Coda (*Fortsetzung*)
 Lücke mitten im System [1193](#), [1197](#)
 mehrere [1194](#)
- Codec [193](#)
- Codes [652](#)
 Zeit [1183](#)
- Col legno, *siehe* Spielanweisungen
- Compressor [724](#), [728](#)
- Con sordino, *siehe* Spielanweisungen
- Concert Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
- Concertos
 Kadenzen [460](#), [461](#), [1345](#)
 Sätze, *siehe* Partien
 Solisten [132](#)
- Continuous
 Controller [751](#)
- Control-Change-Aktionen [743](#), [751](#)
- Controller
 Expression-Maps [737](#)
 MIDI, *siehe* MIDI-Controller
- Copyright [80](#)
 erste Seiten [646](#)
 hinzufügen [80](#)
 Token [655](#)
- Cowbell, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch*
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Cross-Stick, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch*
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Cubase
 Expression-Maps [737](#), [756](#)
 Instrumentennamen [1269](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [1269](#)
- Curlew-Fermate, *siehe* Fermaten
- D**
- da capo
 al coda [1193](#)
 al fine [1193](#)
 al segno [1193](#)
 anzeigen [1196](#)
 ausblenden [1196](#)
 eingeben [423](#), [424](#)
 Zeilenumbruch [1195](#)
- dal segno [1193](#)
 anzeigen [1196](#)
 ausblenden [1196](#)
- dämpfen, *siehe* Spielanweisungen
- Dämpfer, *siehe* Spielanweisungen
- Darstellung
 Objekte [661](#)
 Standardeinstellungen [731](#), [733](#)
 zurücksetzen [446](#)
- Darstellung von Akkordsymbolen bearbeiten (Dialog)
[846](#)
- Darstellungsarten [160](#)
 ändern [1386](#)
 Bearbeitungsbereich [160](#), [1384](#)
 Dynamikanweisungen [1384](#)
 Perkussions-Kits [1379](#), [1384](#)
- Dateien [83](#)
 andere Dorico-Versionen [78](#)
 exportieren [83](#), [582–584](#)
 fehlende Schriften [78](#)
 importieren [83](#)
 öffnen [76](#)
 Videos [194](#)
- Dateiformate [592](#)
 Audio [105](#), [106](#)
 Backups [110](#)
 Expression-Maps [737](#), [756](#)
 Grafikdateien [592](#)
 MIDI [91](#)
 MusicXML [87](#)
 PDF [592](#)
 Percussion-Maps [762](#)
 Videos [193](#)
 Wiedergabevorlagen [555](#)
- Dateinamen [585](#)
 einstellen [585](#)
 Konventionen [585](#)
 Token [653](#)
 Variablen [585](#)
- Dateinamen exportieren (Dialog) [585](#)
- Daten
 bibliothek [731](#)
 Expression-Maps [738](#)
- Datum und Zeit [657](#)
 Anmerkungen [595](#)
 automatisch gespeicherte Projekte [108](#)
 drucken [577](#)
 exportieren [582](#)
 Kommentare [505](#)
 Sprache [60](#)
 Token [60](#), [657](#)
- Dauer [440](#), [1145](#)
 Arpeggio-Zeichen [1071](#)
 Artikulationen [781](#), [786](#)
 Audio [105](#), [106](#)
 Bindebögen [1267](#)
 erzwingen [269](#)
 Fermaten [443](#)
 folgen [481](#)
 Generalbass [440](#), [926](#), [927](#)
 horizontale Linien [1161](#)
 Jazz-Artikulationen [1106](#)
 Linien, *siehe* Dauerlinien
 Noten [26](#), [204](#), [266](#), [268](#)
 Partien [655](#)
 Pausen [266](#)
 Pedallinien [1137](#)
 Spielanweisungen [377](#), [382](#), [383](#), [440](#), [1145](#), [1151](#)
 Takte [26](#), [460](#), [787](#)
 Vibratohebel-Linien [1095](#)
 Vorschläge [971](#)
 Vorzeichen [777](#), [778](#)
- Dauerlinien [1144](#), [1153](#)
 anzeigen [440](#), [1145](#), [1147](#), [1148](#)
 ausblenden [440](#), [1145](#), [1147](#), [1148](#)
 Darstellung [1148](#)
 eingeben [377](#), [382](#), [383](#)
 Generalbass [926](#), [927](#), [932](#)
 Griffe [1142](#), [1145](#)

- Dauerlinien (*Fortsetzung*)
 Saitenanzeigen 390, 391, 958, 1144
 Spielanweisungen 1145, 1149
- Daumen 946
 Akkorddiagramme 874, 875, 878
 Einblendfeld 283, 285
 eingeben 285
 Fingersätze 946
- deaktivieren
 Akkordeingabe 258
 Einfügen-Modus 242
 Eingabemarke 223
 Mauseingabe 235
 Noteneingabe 226, 230
 solo geschaltete Spuren 545, 720, 721
 Spieler-Reihenfolge 130
 stummgeschaltete Spuren 545, 720, 721
- Deckkraft 457, 583, 593
- Decrescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Definition von Capo-Akkordsymbolen (Dialog) 156
- dehnen
 Liedtext 1001, 1002
 Notenabstand 623
 Seiten 602, 620
 Systeme 515, 602, 611, 620
- Dekorationen, *siehe* Ornamente
- Delta 713, 714, 716
- Demoprojekte 73
- Design
 Bindebögen 1246, 1249
 Durchstreichung von Vorschlägen 968
 Fingersätze 942
 Linien 1148, 1149, 1153, 1164, 1165
 Notenköpfe 1010, 1013, 1014
 Pfeile 1148, 1149, 1153, 1165
 Taktarten 1358
- détaché, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
- Artikulationen
- Dezimalstellen
 Metronomangaben 306, 307, 1303
- diagonal
 Akkordsymbole 845, 860
 Linien 394, 833, 1073, 1103
 Stapeln von Vorzeichen 772
- Diagramme 715
- Dialog Marker hinzufügen 411
- Dialoge 30
- dichte Akkorde
 Stapeln von Vorzeichen 773
- Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Dips 1095
 Einblendfeld 352
 eingeben 371, 372
 Intervalle 1100
 verschieben 516
- Dirigentenpartitur, *siehe* zusammenführen, *siehe auch*
- Layouts
- Distortion 724, 728
- Dives 1079, 1084, 1095
 Einblendfeld 352
 eingeben 365–368
 Griffe 1091, 1093
 Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- Dives (*Fortsetzung*)
 verschieben 516
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel, *siehe auch*
 Gitarren-Bendings
- divisi 640, 1289
 Hinweise 457
 Klammern 838, 839, 841, 842, 1153, 1289
 leere Notenzeilen ausblenden 603–605
 Notenzeilen 603–605
 Notenzeilenbeschriftungen 1269, 1280
 Notenzeilenbeschriftungen ausblenden 1269
 Notenzeilengröße 617
 Notenzeilenspationierung 602
 Verkürzung 469, 472
 Verlängerung 469, 472
 verschieben 469, 472
 Wiedergabe 543, 544, 569
 zusammenführen 640, 1280, 1289
- DJ-EQ 724, 728
- Djembe, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Doits, *siehe* Jazz-Artikulationen
- dolce, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Doppelpunkt
 Dynamikanweisungen 318, 902
 Triolen und N-tolen 1376
- Doppelseiten
 Seitenanordnung 43, 587
- doppelseitige Seitenanordnung 587
- doppelseitiger Druck 577, 589
 Booklets 588
- doppelte 664
 ganze Noten 204, 226, 266–268
 Kadenz, *siehe* Ornamente
 Notenhäse 775, 1402, *siehe auch* Stimmen
 Notenwerte 267
 Oktaven 497
 punktierte Noten 25, 235, 834
 Schrägstriche 1284, 1359
 Taktstriche 311, 314, 316, 793–796
 Vorzeichen 479, 482, 483, 485, 779
- Dopplung von Instrumenten 127
 Beschriftungen 1276
 hinzufügen 142
 Instrumentenwechsel 138–141
 Noten eingeben 226, 230
 Notenzeilen anzeigen 52
- DoricoBeep 524, 532
 Sound 533
- dorisch
 Akkordsymbole 331, 502, 858
 Skalen 494
- Downloads 73
- dpi 593
- drehen 490
 Bindebögen 1261
 Gabeln 516, 909
 Haltebögen 1337
 rhythmische Elemente 490, 501
 Text 1277
 Tonhöhen 490, 501
- Dreiecke
 Akkordsymbole 845
 Balken 820

- Dreiecke (*Fortsetzung*)
 Notenköpfe 1012, 1014, 1387, 1388, 1390, 1391
 Perkussion, *siehe* ungestimmte Perkussion
 Wiedergabe 757
- dreifach punktierte Noten 235
- dreifache Taktstriche 794, 796
- dreifache Vorzeichen
 transponieren 479
 umdeuten 482, 483, 485
- Dreiklänge, *siehe* Akkorde, *siehe auch* Akkordsymbole
- Drop-Frame-Timecodes 1183
- Drops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- drucken 572, 577
 Anmerkungen 595
 Anordnung 587
 Auftragsstypen 587
 Ausrichtung 591
 Bereiche 577, 579, 580
 Booklets 588
 Datum 595
 Doppelseiten 587
 doppelseitiger Druck 577, 589
 Exemplare 577
 Hinweise 595
 Hochformat 587, 591
 Kommentare 511, 595
 Layouts 577
 Liedtext 991
 Notenfalten 595
 Optionen 575
 Optionen für macOS 581
 Papierformate 590
 Partien 579, 580
 PDF-Dateien 582
 Querformat 587, 591
 Rahmen 595
 Schnittmarken 595
 Seitengrößen 590, 591
 Skalierungsfaktor 577
 Stimmfarben 595
 Tastaturbefehle 62
 Vorschau 37, 447
 Wasserzeichen 595
 Zeit 595
- Drucken-Modus 21, 572
 Bereiche 39, 572, 573, 575
 Drucker 586
 Hochformat 587
 Querformat 587
 Seite einrichten 591
 wechseln 572
 Werkzeugfelder 572
- Drucker 586
 auswählen 577
- Druckoptionen-Bereich 572, 575
- Druckvorschaubereich 37
 Navigation 37, 572
- Drumkits, *siehe* Perkussions-Kits, *siehe auch*
 Schlagzeuge
- Drumpads-Bereich 214
- DualFilter 724, 728
- dunkles Thema 54, 57
- Duolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- duplizieren
 Dynamikanweisungen 700
 Expression-Maps 752
 kopieren, *siehe* kopieren
 MIDI 676, 707
 Noten 465, 467, 687
 Objekte 465, 467
 Partien 174
 Percussion-Maps 760
 Punkte 676, 700, 707
 Spielanweisungen 1147
 Spieler 130
 Switch 753
 Tempomarkierungen 676
 Tonhöhen 491, 492, 501
 verteilen 474
 Wiedergabevorlagen 561
- Dur
 Akkordsymbole 329, 845
 Intervalle 478–480, 497
 Skalen 494, 502, 980
 Tonarten 980
- durchgezogen
 Bindebögen 1246
 Haltebögen 1327
 Tempomarkierungen 1308
- Durchläufe 1187
 ändern 548
 Gesamtanzahl 1187
 MIDI-Aufnahme 274
 optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Taktzahlen 813
 teilen 1188
 Wiederholungen 547, 548, 1188
- Dynamik-Editor 692, 695
 anzeigen 695
 ausblenden 695
 hinzufügen 675
 Höhe 672, 673
 Punkte auswählen 675
 Punkte eingeben 697
 Punkte kopieren 676
 Punkte löschen 677
 Punkte verschieben 698
 schließen 675
- Dynamik-Glyphen 893
- Dynamikanweisungen 893
 Abstand 900
 allmählich, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 ändern 443, 698, 901
 Anschlagstärke 692, 693, 901
 anzeigen 902
 Arten 318, 893
 ausblenden 902, 903, 906
 Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen
 ausrichten 896
 Ausrichtung 895–897, 917–919
 auswählen 432
 bearbeiten 901
 Bereich 323
 Bindestriche 318, 902, 910
 Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 Darstellung 903

Dynamikanweisungen (*Fortsetzung*)

Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 drehen [490](#)
 Editor, *siehe* Dynamik-Editor, *siehe auch*
 Anschlagstärke-Editor
 Einblendfeld [318](#), [321](#)
 eingeben [317](#), [318](#), [320](#), [321](#), [323](#), [697](#), [700](#)
 Endpunktpositionen [897](#)
 Expression-Maps [745](#)
 Fadenkreuz [519](#)
 Farben [58](#)
 Filter [438](#)
 Fortsetzungslinien [893](#), [908](#)
 Gabeln, *siehe* Gabeln
 gelöschte Hintergründe [899](#), [900](#)
 geweitete Gabeln [911](#), [912](#)
 Griffe [440](#), [908](#), [909](#)
 Größe [444](#)
 Gruppierung [917](#), [918](#)
 Gruppierung aufheben [918](#)
 Haltebögen [321](#)
 Hintergründe [899](#)
 Hinweise [457](#), [902](#)
 humanisieren [695](#)
 in Akkoladen notierte Instrumente [321](#), [323](#), [904](#)
 in Krebs [488](#), *siehe auch* rückläufig
 Intensität [443](#), [698](#), [901](#)
 Klammern [899](#)
 kombiniert [893](#)
 kontinuierliche Gabeln [911](#)
 Konventionen [894](#)
 kopieren [465](#), [468](#), [676](#), [700](#)
 Kurztoninstrumente [915](#)
 Länge [440](#), [516](#), [698](#), [909](#)
 Langtoninstrumente [915](#)
 Lautstärke [901](#)
 löschen [463](#)
 Niente-Gabeln, *siehe* Niente-Gabeln
 Niveaus, *siehe* Dynamikniveaus
 notenzeilenabhängige Positionierung [445](#)
 Perkussions-Kits [1384](#)
 Platzierung [894](#)
 poco a poco [907](#), [913](#)
 Position [894](#), [895](#)
 rfz [903](#)
 sfz [903](#)
 sofort [893](#)
 Spationierung [914](#)
 Spuren, *siehe* Dynamik-Editor, *siehe auch*
 Anschlagstärke-Editor
 Stärke [893](#)
 stimmabhängig [321](#), [323](#), [695](#), [697](#), [904](#)
 Stummschalten bei der Wiedergabe [439](#), [546](#)
 subito [906](#)
 Taktstriche [896–899](#)
 Taktwiederholungen [1202](#)
 Tempomarkierungen [1301](#)
 Text [910](#)
 Trennzeichen [318](#), [902](#)
 übergehen [697](#), [700](#)
 verbinden [468](#), [919](#), [920](#)
 Verbindung aufheben [468](#), [920](#)
 verschieben [469](#), [472](#), [488](#), [490](#), [516](#), [698](#), [906](#), [909](#)

Dynamikanweisungen (*Fortsetzung*)

Vortragsbezeichnungen, *siehe*
 Vortragsbezeichnungen
 Wiedergabe [439](#), [543](#), [544](#), [546](#), [695](#), [702](#), [745](#), [764](#),
[765](#), [904](#)
 Wiederholungen [546](#)
 Dynamikanweisungen-Bereich [320](#), [323](#)
 Dynamikniveaus [317](#), [318](#), [320](#), [321](#), [323](#), [901](#)
 ändern [698](#), [901](#)
 anheben [901](#)
 mindern [901](#)
 Wiedergabe [695](#)
 Dynamikspuren, *siehe* Dynamik-Editor

E

Ebenen, *siehe* Stimmen
 Echokanäle
 Mixer [721](#)
 Echtschwarz [593](#)
 Ecken
 Schnittmarken [595](#)
 Verbalkung [828](#)
 Editoren [666](#)
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 hinzufügen [675](#), [719](#)
 Histogramm, *siehe* Histogramm-Werkzeug
 Key-Editor, *siehe* Key-Editor
 Konfigurationen [718](#), [719](#)
 MIDI CC, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* MIDI-
 Pitch-Bend-Editor
 Perkussion, *siehe* Percussion-Editor
 Pianorolle, *siehe* Pianorollen-Editor
 Pitchbends, *siehe* MIDI-Pitch-Bend-Editor, *siehe*
auch MIDI-CC-Editor
 Schlagzeug, *siehe* Percussion-Editor
 schließen [675](#)
 Scrollen [674](#)
 Speichern [718](#)
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 Tempo, *siehe* Tempo-Editor
 Text [398](#)
 Vorlagen [718](#), [719](#)
 editorisch
 Akkordsymbole [863](#), [864](#)
 Bindebögen [1246](#)
 Dynamikanweisungen [899](#)
 Generalbass [925](#), [928](#)
 Haltebögen [1327](#)
 Noten [1023](#), [1024](#)
 Vorzeichen [772](#)
 EDO [985](#)
 Effektkanäle [722–724](#)
 Hall [729](#)
 Lautstärke [726](#)
 Mixer [720](#), [721](#)
 Eigenschaften [661](#)
 ausgewählte Objekte [661](#)
 global [663](#)
 Gültigkeitsbereich [661](#), [663](#)
 in andere Layouts kopieren [644](#)
 lokal [663](#)

- Eigenschaften (*Fortsetzung*)
- Notationen 661
 - Noten 661
 - suchen 661
 - Videos 193
 - Werte 664
- Eigenschaften-Bereich 661
- Ein-/Ausblenden-Pfeil 41
 - Schreiben-Modus 199
- Ein-/Ausblenden-Pfeile 44
- Eigenschaften-Bereich 41
 - Expression-Maps-Dialog 738
- Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen, *siehe*
- Einblendfeld für Notenwerkzeuge
- Einblendfeld für Notenwerkzeuge 497
- Noten hinzufügen 265
 - Noten transponieren 480
- Einblendfelder 24, 205
- Akkordsymbole 327, 332
 - Arpeggio-Zeichen 351, 356
 - Befehle, *siehe* Kurzbefehlleiste
 - Dynamikanweisungen 318, 321
 - Ensembles, *siehe* Ensemble-Auswahl
 - Fermaten 344, 346
 - Fingersätze 281, 283
 - Generalbass 406, 409
 - Gitarrentechniken 352, 363, 366, 367, 370, 371, 373, 374, 376
 - Glissando-Linien 351, 358
 - Harfen-Pedalangaben 380
 - Instrumente, *siehe* Instrumenten-Auswahl
 - Instrumentenfilter 454
 - Intervalle hinzufügen, *siehe* Einblendfeld für Notenwerkzeuge
 - Jazz-Artikulationen 351, 360
 - Liedtext 401–403
 - Metronomangaben 300
 - Notenwerkzeuge 265, 480, 497
 - nummerierte Taktregionen 418
 - Objekte ändern 443
 - Oktavzeichen 337, 338, 341
 - Ornamente 349, 354, 356, 358, 360
 - Pausen 344, 346
 - Pedallinien 379, 384
 - Rhythmusstriche 417
 - Saitenanzeigen 380
 - Schlüssel 337, 339
 - Spielanweisungen 377, 382, 384
 - Taktarten 290, 294, 297
 - Takte 309, 312
 - Taktstriche 309, 311, 312, 314, 316
 - Taktwiederholungen 418, 429
 - Tempo 300, 306
 - Tonarten 285, 287
 - transponieren 499
 - Tremolos 417, 425
 - Triller 350, 1058
 - Triolen und N-tolen 261, 263
 - Wiederholungen 415, 425, 429
 - Wiederholungsenden 416
 - Wiederholungsmarker 416
 - Zählzeiten 310
- einfache Taktarten, *siehe* Taktarten
- einfache Taktstriche 314, 316, 793, 794, 796
- Einfassungen
- Fingersätze 942
 - Linien 1170
 - Studierzeichen 1174
 - Taktzahlen 802
 - Text 1170, 1319–1321
- einfügen, *siehe* eingeben, *siehe auch* Einfügen-Modus
- Einfügen-Modus 200, 216, 458
- aktivieren 200, 242
 - deaktivieren 242
 - Eingabemarke 219, 242
 - Gültigkeitsbereich 460, 461
 - Noten eingeben 242
 - Stop-Positionen 458, 461, 462
 - Taktarten 294, 295, 297, 298, 460, 1344
 - Triolen und N-tolen 463
- Einfügapunkt 219
- Eingabemarke 219
- Akkorde 219, 258
 - aktivieren 200, 223
 - Arten 219
 - deaktivieren 200, 223
 - Einfügen-Modus 219, 242
 - eingeben und bearbeiten 216
 - erweitern 224, 241
 - Farbe 56
 - mehrere Notenzeilen 224, 241
 - Notenwert folgen 219
 - Perkussions-Kits 244
 - rhythmisches Raster 218, 219
 - Schrägstriche 239
 - Stimmen mit Strichnotation 219
 - Stimmenanzeige 219, 237, 904
 - Tabulatur 219
 - verschieben 218, 224, 1368
 - Vorschläge 219, 257
- eingeben 216
- Akkorddiagramm-Formen 877
 - Akkorddiagramme 851, 869, 871
 - Akkorde 200, 258, 265, 498
 - Akkordsymbol mit einem alterierten Basston 325
 - Akkordsymbol-Klammern 325, 331, 863
 - Akkordsymbol-Regionen 332
 - Akkordsymbole 325, 327, 332–334
 - allmähliche Tempoänderungen 300, 304, 306, 307, 709
 - Anschlagstärke 693
 - Arpeggio-Zeichen 349, 351, 356
 - Artikulationen 234, 278, 279
 - Atemzeichen 344–347
 - Auftakte 290, 292, 297, 298, 460
 - Balken 226, 816
 - Bereiche 205
 - Bindebögen 280, 374, 1253
 - Dips 371, 372
 - Dives 365–368
 - Dynamikanweisungen 317, 318, 320, 321, 323, 697, 700, 905
 - Editoren 675, 719
 - Einblendfelder 24, 205
 - Einfügen-Modus 242
 - Eingabemarke 219, 223

eingeben (*Fortsetzung*)

eingeben und bearbeiten 216
 eingebettete Bindebögen 1253
 eingebettete Triolen/N-tolen 1368
 Einstellungen 218, 234
 Elisionsbögen 401, 403
 Ensembles 118, 134, 135
 erneutes Betätigen 384, 386, 388
 Expression-Maps 752, 753, 755
 Fermaten 344, 346, 347
 Fingersätze 281
 Fingersätze für die linke Hand 285
 Fingersätze für die rechte Hand 285
 gegenseitige Ausschlussgruppen 755
 Generalbass 404, 406, 409
 Generalbass-Haltelinien 404, 406, 440, 926, 927
 Gitarren-Bendings 352, 362–364
 Gitarren-Dips 352, 371, 372
 Gitarren-Dives 352, 366–368
 Gitarren-Linien 352, 373
 Gitarren-Post-Bends 365
 Gitarren-Pre-Bends 365
 Gitarren-Pre-Dives 365
 Gitarren-Scoops 352, 370
 Gitarren-Tapping 352, 376
 Glissando-Linien 349, 351, 358, 359, 1074
 Halsrichtung 248
 Haltebögen 200, 255
 Haltelinien 440, 926, 927
 Haltelinien für Gitarren-Bendings 1086
 Hammer-Ons 352, 374
 Harfen-Pedalangaben 380, 388, 389
 Instrumente 116, 128, 142
 Instrumente in Perkussions-Kits 163
 Instrumentenfilter 457
 Instrumentenwechsel 226, 230
 Intervalle 497
 Jazz-Artikulationen 349, 351, 360, 361
 Jazz-Ornamente 350, 354, 355
 Kapodaster 152, 153
 Key-Editor 670, 675, 681, 697, 704, 709, 719
 Klammern 325, 331, 404, 406, 770, 863, 899, 925, 928, 1024, 1042
 Kommentare 506, 509
 Layouts 177, 182
 Liedtext 401, 403
 Linien 377, 382, 383, 393, 394, 396
 Linientext 1166
 Marker 411, 412, 534
 Mauseingabe 217, 218, 235
 Metronomangaben 300, 306, 307
 MIDI 91, 271, 272, 277, 529, 555, 556, 560
 MIDI-Punkte 704, 707
 mit System verbundener Text 397
 Noten 225, 226, 230, 234, 241, 242, 265, 269, 272, 498, 681, 682
 Noten in mehreren Stimmen 237
 Noten in Perkussions-Kits 244, 247, 682
 Notenhäse 237, 1402, *siehe auch* Stimmen
 Notenköpfe 686, 1390, 1391
 Notenköpfe in Klammern 1024
 Notenkopfklammern 1024
 Notenzeilen 128, 134, 142, 1289

eingeben (*Fortsetzung*)

nummerierte Taktregionen 418, 430
 Obertöne 1040
 Oktaven 497
 Oktavzeichen 337–339, 341, 343
 Ornamente 349, 354, 355
 Partien 83, 173–175, 505
 Pausen 200, 211, 226, 252, 269, 344, 346, 347
 Pedallinien 377, 379, 384, 386–388
 Perkussions-Kits 143, 144, 244, 681, 682, 686, 1390, 1391
 Perkussions-Legenden 1394
 Position 216
 Post-Bends 365
 Pull-Offs 352, 374
 Punktierungen 226, 230, 234, 235
 Rahmenumbrüche 628, 634, 635
 Regionen mit Strichnotation 417, 428
 Registerauswahl 229
 rhythmische Feelings 300, 550
 rhythmisches Raster 218, 219
 Rhythmusstriche 417, 418, 428
 Saiten 147
 Saitenanzeige-Linien 440
 Saitenanzeigen 380, 390–392
 Schlüssel 337, 339, 341
 Scoops 370
 Solisten 132
 Spielanweisungen 377, 382, 383, 681, 682, 686, 1390, 1391
 Spieler 118, 128, 135
 Spielergruppen 169
 Stimmen 237, 239
 Stimmen mit Strichnotation 239, 1226
 Studierzeichen 410
 Swing-Wiedergabe 303
 Switch 753
 Systemumbrüche 628, 631, 632
 Tabulatur 249, 1291
 Taktarten 290, 294, 295
 Takte 308, 309, 311–314
 Taktpausen 254, 309
 Taktstriche 308, 311, 314, 316
 Taktwiederholungen 418, 429
 Taktzahländerungen 810, 811
 Taktzahlangaben 418, 430
 Tapping 352, 376
 Tastaturbefehle 66
 Tempogleichungen 300
 Tempomarkierungen 300, 304, 306, 307, 709
 Text 397, 1166
 Timecodes 411, 1179, 1184
 Token 652
 Tonarten 285–287, 289, 769
 Tonhöhen-Zuordnungen 492, 493, 502
 Tremolos 417, 418, 425, 426
 Triller 350, 354, 355
 Trillerintervalle 1058
 Triolen und N-tolen 99, 261, 1368, 1369
 ungestimmte Perkussion 681, 682
 Vibratohebel 362, 365, 366
 Vibratohebel-Dips 371, 372
 Vibratohebel-Dives 367, 368

- eingeben (*Fortsetzung*)
 Vibratohebel-Linien 373, 440
 Vibratohebel-Scoops 370
 Videos 194
 Vorschläge 99, 257, 966
 Vortragsbezeichnungen 318, 320, 321, 323, 905
 Vorzeichen 234, 251, 769
 VST-Instrumente 529, 555, 556, 560
 Wiedergabe-Anweisungen 753, 765
 Wiedergabevorlagen 561, 562
 Wiederholungsenden 416, 418–422
 Wiederholungsmarker 416, 418, 423, 424
 Zählzeiten 310, 312, 314
 Zäsuren 344–347
 zentrierte Balken 823
 zusätzliche Wiederholungsenden 420, 422
- eingebettet
 Bindebögen 1244, 1253
 Triolen und N-tolen 1367, 1368
- Einheiten
 Maß 53
 Metronomangaben 443, 1303
 Quantisierung 99
 rhythmisches Raster 218
 Swing-Wiedergabe 549
 Systemspur 435
 Tempo 304, 413
 Triolen und N-tolen 263
 Video 193
 Zählzeiten 193, 304, 413, 443, 1303
 Zeit 193, 552
- einleitende Wiederholungs-Taktstriche
 eingeben 314, 316
- Einleitende Wiederholungs-Taktstriche
 Systemumbrüche 796
 Tonarten 796
- Einleitung 962
 Schlüssel 883
 Seitenvorlagen 644
 Taktstriche 797
 Tonarten 980
- einpassen in
 Rahmen 635
- Einrichten-Modus 21, 112
 Bereiche 39, 112, 113, 121, 124
 Ensembles 133
 Hinweise 457
 Instrumente, *siehe* Instrumente
 Layouts, *siehe* Layouts
 Partien, *siehe* Partien
 Perkussion 160
 Spieler, *siehe* Spieler
 Spieler hinzufügen 134
 Spielergruppen 169
 wechseln 112
- Einrückungen 1287
 ändern 1288
 Codas 1197, 1287
 entfernen 1288
 erste Systeme 1288
 letzte Systeme 611
 Notenzeilenbeschriftungen 1270
 Systeme 611
- einschließen, *siehe* ausschließen
- einseitiges Drucken 577
- Einstellungen 30, 731
 Arbeitsumgebungen 45
 Audio 60
 Audio-Geräte 60, 275, 276
 doppelseitiger Druck 577
 Eigenschaften 661, 663
 Eigenschaften kopieren 644
 einzelne Objekte, *siehe* Eigenschaften
 Fenster 45
 Harfenpedale 1111
 Layout-spezifisch 731
 Mauseingabe 217, 218
 MIDI-Aufnahme 275
 MIDI-Import 91
 Noteneingabe 230, 233, 234
 Noteneingabe für Perkussions-Kits 247
 Partie-spezifisch 733
 Perkussions-Kits 160
 Programmeinstellungen 60
 Schlagzeuge 160
 Standard 60, 731, 733
 Tastaturbefehle 66
 Videos 193
- einstimmige Kontexte 1402
 Artikulationen 782
 Gitarren-Pre-Bends 1087
 Halsrichtung 965, 1032
 Krümmungsrichtung von Haltebögen 1330
 Vorschläge 965
- Einzähler
 Dauer 272
 Metronom-Klick 272
- einzelne Taktpausen
 anzeigen 1235
 ausblenden 1235
 H-Balken 1237
 Taktzahlen 1237
- Einzelnoten-Tremolos, *siehe* Tremolos
- Einzelspieler 127, 132
 Ensembles 118, 133–135
 hinzufügen 128, 134, 135
 leere Notenzeilen 603
 MIDI-Import 91
 Notenzeilen 604, 605
 Notenzeilenbeschriftungen 1268
 Notenzeilengröße 617
 Ossia-Notenzeilen 1283
 zusätzliche Notenzeilen 1282
- Einzelstimmen, *siehe* Layouts
- Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
- Einzelstimmenformatierung 640–642
 Systemformatierung 640
- Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog) 642
- elektrische Gitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Elemente
 auswählen 432
- Elisionsbögen 1007
 Breite 993
 eingeben 401, 403
 Größe 1007
- End-Taktstriche 795, 796

- Enden
 Arpeggio-Zeichen 1066–1068
 Durchläufe 1187
 Wiederholung, *siehe* Wiederholungsenden
 zusätzliche 420, 422
- Endpunkte 563
 ändern 569, 570
 benutzerdefiniert 568
 Einstellungen 564
 Expression-Maps 564, 570
 Glissando-Linien 1073, 1076
 Instrumente 569
 Konfigurationen 566
 löschen 568
 Notenkopfklammern 1029
 Percussion-Maps 564, 570
 PlugIns 555
 speichern 568
 Stimmen 569
 umbenennen 568
 verschieben 440, 469, 516
- Endpunkteinrichtung-Dialog 564
- Endpunkt-konfiguration speichern (Dialog) 568
- Endpunkt-konfigurationen bearbeiten (Dialog) 568
- Endpunktpositionen
 Arpeggio-Zeichen 1069
 Bindebögen 785, 1241–1244, 1258, 1259, 1261
 Dynamikanweisungen 897
 Haltebögen 1336, 1339
 Linien 1156, 1161, 1163
 Notenzeilenlinien 1242
 Oktavzeichen 888, 889
 Pedallinien 1128
 Triller 1050
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1374
 Wiederholungsenden 1191
- Englischhorn, *siehe* Instrumente
- enharmonische Schreibung
 Akkordsymbole 151, 845, 858, 859
 MIDI 91, 271
 Modi 858
 Noten 252, 482, 483, 485
 Tonarten 982, 984
 Tonhöhen-Zuordnungen 492, 493, 502
 umdeuten 211, 482, 483, 485
 Vorzeichen 252, 482, 483, 485
- Ensemble-Auswahl 118
- Ensembles 113, 133
 benutzerdefiniert 118, 120, 135
 divisi 1289
 Filter 454
 Gruppen, *siehe* Spielergruppen
 hinzufügen 118, 134
 Klammern 838, 839
 Notenzeilengruppen 839
 Speichern 120, 135
 Sprache 118
 Vorlagen 75, 82
- Ensembles zusammenstellen 118, 135
- entfernen, *siehe* löschen
- EnvelopeShaper 724, 728
- Equalization 724
 ändern 728
- Erinnerungs-Fingersatz 944
 anzeigen 945
 ausblenden 945
 Klammern 945
- Erinnerungs-Taktartangaben 1347
- Erinnerungs-Tonartangaben 982
- Erinnerungsschlüssel 881
- Erinnerungsvorzeichen 777
 anzeigen 770, 778, 1042
 ausblenden 770, 778, 1042
 Haltebogenketten 770, 1042, 1332
 Klammern 777, 778
 Triller 1056
- erkennen
 Saiten 392
 Triolen und N-tolen 99
 Umkehrungen 334
 Vorschläge 99
- erlauben, *siehe* aktivieren, *siehe auch* aktivieren
- erneut angeben
 Vorzeichen 777, 778
- erneut laden
 Videodateien 194
- erneutes Anschlagen, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- erneutes Betätigen des Pedals 1121
 Arten 1123
 eingeben 379, 384, 386–388
 entfernen 1126
 Griffe 1122
 Noten 1127
 Pedalniveau 1125
- ersetzen 443
 Key-Editor-Konfigurationen 718
 Schriften 78
- erste Schritte
 neue Projekte beginnen 75
- erste Seiten
 formatieren 609
 Seitenvorlagen 609, 646
 Seitenzahlen 1109
- erste Systeme
 Einrückungen 1288
- erste Trillertöne 1063
- erstellen, *siehe* eingeben
- erstes und zweites Ende, *siehe* Wiederholungsenden
- erweitern 440
 Auswahl 432, 433
 Bereiche 147
 Bindebögen 1241
 Dauer 266, 440
 Editoren 672, 673
 Eingabemarke 224, 241
 Key-Editor 672, 673
 Menüs 44
 Noten 266, 267, 474, 966, 967, 1369, 1370
 Notenwert 267
 Notenzeilen 601, 602, 623
 Objekte 440
 Optionen 44
 Saiten 147
 Systeme 601, 602, 611, 623

- erweitern (*Fortsetzung*)
 Takte 312, 314, 460, 461
 Taktstriche 798, 799
 Triolen und N-tolen 1369, 1370
 Vorschläge 966, 967
- erweiterte Optionen
 anzeigen 44
 ausblenden 44
- Erweiterungslinien
 Liedtext 403, 988, 1003
 Triller 1052, 1053, 1055
- erzeugen
 Akkordsymbole 334
 Harfen-Pedalangaben 389
- erzeugte Triller 1063, 1064
- erzwingen
 horizontal 1170
 Notenzeilen-Sichtbarkeit 604
- espressivo, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Etüden, *siehe* Partien
- Event-Darstellung, *siehe* Spur-Übersicht
- Events
 Marker 533, 534
- Exemplare
 mehrere drucken 577
- explizite Pausen 1228, 1229
 anzeigen 1233
 ausblenden 1233
 Farben 1232
 implizite Pausen 1231
 löschen 1233
- exponentielle Gabeln, *siehe* geweitete Gabeln
- exportieren 83
 Anmerkungen 595
 Anordnung 587
 Audio 105, 106
 Dateinamen 585
 Datum 595
 Ensembles 82, 120
 Expression-Maps 756
 Farbgrafiken 593
 FLAC-Dateien 105, 106
 Hinweise 595
 Key-Editor-Konfigurationen 718
 Kommentare 507, 511, 595
 Layouts 582
 Liedtext 991
 MIDI 100, 101
 MP3-Dateien 105, 106
 MusicXML-Dateien 89, 1192
 Notenfarben 595
 Notenhäse 105, 106
 Optionen 575
 Output-Format 582
 Partien 85, 86, 579, 580
 PDF 582, 583
 Percussion-Maps 762
 Perkussions-Kits 1381
 Pfad 584
 PNG 582, 583
 Rahmen 595
 Schnittmarken 595
 Schwarzweiß-Grafiken 593
- exportieren (*Fortsetzung*)
 Seitenbereiche 579, 580, 587
 Spieler 85
 Stimmfarben 595
 Stimmungen von Bundinstrumenten 150
 SVG 582, 583
 Tastaturbefehle 62
 Tempospuren 103, 104
 TIFF 582, 583
 Wasserzeichen 595
 WAV-Dateien 105, 106
 Wiedergabevorlagen 563
 Wiederholungen 546
 Zeit 595
- Expression-Maps 737, 738
 Aktionen 743, 753
 Bedingungen 744, 753
 Dateiformat 737, 756
 Dialog 738, 749
 Dynamikanweisungen 745
 Endpunkte 563, 566, 570
 erstellen 752, 753, 755
 exportieren 756
 Filter 738
 gegenseitige Ausschlussgruppen 747, 752, 755
 importieren 756
 Lautstärke 921
 MIDI 921
 Reihenfolge 738
 Spielanweisungen 764, 1141
 Spielanweisungen ausblenden 1141
 Switch 750, 753
 Switches 741
 Tonhöhe 738, 752
 transponieren 739, 741, 745
 Triller 1063
 Wiedergabe-Anweisungen 738, 749, 753
 zurücksetzen 748
- Expression-Maps-Dialog 738
- ## F
- F-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
- Fächerbalken 833
 Richtung 833
- Fadenkreuz 519
- Fader 720–722
 verschieben 726
 zurücksetzen 726
- Fagott, *siehe* Instrumente
- Fähnchen
 ausblenden 1038
 Marker, *siehe* Marker
 Noten 1032
 Notenhäse 1032
 über Notenzeilen, *siehe* Hinweise
- Fahnen, *siehe* Notenhäse
- Falls, *siehe* Jazz-Artikulationen
- Familien
 Instrumente 93, 116, 558, 1138
 Schriften 78

- Farben [54](#)
 - Abspielmarke [56](#)
 - Akkorddiagramme [876, 878](#)
 - Akkordsymbole [58, 848, 857](#)
 - Atemzeichen [58](#)
 - Bindebögen [58](#)
 - dunkles Thema [54](#)
 - Dynamikanweisungen [58](#)
 - Eingabemarke [56](#)
 - exportieren [583](#)
 - Fenster [54](#)
 - Fermaten [58](#)
 - gedämpfte [546](#)
 - Grafiken [583, 593](#)
 - helles Thema [54](#)
 - Hintergrund [56, 57](#)
 - Instrumente [531, 678, 680](#)
 - invertieren [57](#)
 - Kommentare [58](#)
 - Liedtext [58](#)
 - Linien [58](#)
 - Marker [58](#)
 - Noten [56, 58, 546, 1403](#)
 - Notenbereiche [56, 1020](#)
 - Notenköpfe [58, 1013](#)
 - Ornamente [58](#)
 - Pausen [58, 1232](#)
 - Pedallinien [58](#)
 - Pianorollen-Editor [678, 680](#)
 - Regionen mit Strichnotation [1215, 1217](#)
 - rhythmisches Raster [56](#)
 - Schlüssel [58](#)
 - Schwarzweiß [593](#)
 - Seiten [55, 57](#)
 - Spielanweisungen [58](#)
 - Spuren [531, 678, 680](#)
 - Stimmen [56, 531, 678, 680, 1402, 1403](#)
 - Studierzeichen [58](#)
 - Tabulatur [56, 58, 1020, 1290, 1293](#)
 - Taktwiederholungen [58, 1203](#)
 - Taktzahlen [58](#)
 - Tempomarkierungen [58](#)
 - Text [58, 398](#)
 - Triller [58](#)
 - Triolen und N-tolen [58](#)
 - Wiedergabe-Modus [531](#)
 - Zäsuren [58](#)
 - zurücksetzen [55, 56, 58](#)
- Farben für Noten und Pausen [58, 1020, 1232](#)
 - ändern [56, 58](#)
 - ausblenden [447, 546, 1020, 1403](#)
 - drucken [577, 595](#)
 - exportieren [582, 595](#)
 - gedämpfte [546](#)
 - invertieren [57](#)
 - Noten außerhalb des Bereichs [56, 1020, 1290](#)
 - Pausen [1232](#)
 - Stimmen [56, 1403](#)
 - Tabulatur [1290](#)
- farbige Bereiche [531, 857, 1203, 1215, 1217](#)
 - ausblenden [447](#)
 - drucken [595](#)
 - Dynamik-Editor [695](#)
- farbige Bereiche (*Fortsetzung*)
 - exportieren [595](#)
 - MIDI-CC-Editor [702](#)
 - MIDI-Pitch-Bend-Editor [701](#)
 - Percussion-Editor [680](#)
 - Pianorollen-Editor [678](#)
 - Spielanweisungen-Editor [691](#)
 - Tempo-Editor [708, 709](#)
 - Tempospur [532](#)
 - Transformieren-Werkzeug [716](#)
- Farbverlauf-Hintergrund [56](#)
- Feedback
 - Kommentare, *siehe* Kommentare
- Fehlende Schriften (Dialog) [78](#)
- fehlende Sounds
 - laden [560](#)
- Fenster
 - Arbeitsumgebungen [45](#)
 - mehrere [47, 50, 51](#)
 - MIDI-Instrumente [524](#)
 - Mixer [721, 722](#)
 - öffnen [51](#)
 - Projekt [31](#)
 - Registerkarten [50](#)
 - Registerkarten verschieben [50](#)
 - Transport [552](#)
 - trennen [50](#)
 - Video [196](#)
 - Vollbild [52](#)
 - VST-Instrumente [524, 527](#)
 - Wiedergabe [51](#)
- Fermaten [972, 973](#)
 - ändern [976](#)
 - Anzahl pro Notenzeile [977](#)
 - anzeigen [977](#)
 - Arten [443, 973, 976](#)
 - ausblenden [977](#)
 - Darstellung [443](#)
 - Dauer [443](#)
 - eingeben [344, 346, 347](#)
 - einzelne Notenzeilen [976](#)
 - Fadenkreuz [519](#)
 - Farben [58](#)
 - löschen [463, 977](#)
 - mehrere an derselben Position [976](#)
 - Platzierung [975](#)
 - Position [975](#)
 - Stimmen [977](#)
 - Taktstriche [977](#)
 - verschieben [469, 516](#)
- Fermaten und Pausen (Bereich) [347](#)
 - festlegen
 - Layouts [628](#)
 - Notenwerte [255, 267, 269](#)
 - Systeme [632](#)
- fettgedruckter Text [398, 1313](#)
- Filme, *siehe* Videos
- Filter [438, 453](#)
 - Auswahl aufheben [439](#)
 - auswählen [439](#)
 - Dynamikanweisungen [438](#)
 - Effekte [724, 728, 729](#)
 - Eigenschaften [661](#)

Filter (*Fortsetzung*)

Ensembles [118](#), [134](#), [135](#)
 Equalization [724](#), [728](#), [729](#)
 Expression-Maps [738](#)
 Frequenzen [724](#), [728](#), [729](#)
 Halsrichtung [438](#)
 Harfen-Pedalangaben [438](#)
 Histogramm-Werkzeug [715](#)
 Inserts [724](#), [728](#), [729](#)
 Instrumente [116](#), [118](#), [453](#), *siehe auch*
 Instrumentenfilter
 Key-Editor [715](#)
 Keyswitches [97](#)
 Liedtext [438](#), [991](#), [992](#)
 Mixer [724](#), [725](#), [728](#), [729](#)
 Noten [438](#)
 Notenzeilen, *siehe* Instrumentenfilter
 Optionen [731](#), [733](#)
 Percussion-Maps [757](#)
 Perkussion [160](#)
 Schlagzeug [160](#)
 Stimmen [438](#), [668](#), [715](#)
 Tempomarkierungen [438](#)
 Tonhöhe [438](#)

finden, *siehe* suchen

fine

Abschnitte [1193](#)
 anzeigen [1196](#)
 ausblenden [1196](#)
 d.c. al [1193](#)
 eingeben [423](#), [424](#)
 Taktstriche [796](#)

Finger-Tapping, *siehe* TappingFingersatz [936](#)

Akkorddiagramme [868](#), [869](#), [874](#), [875](#), [877](#), [878](#)
 ändern [875](#), [878](#), [938](#)
 anzeigen [943](#), [945](#)
 Arpeggio-Zeichen [950](#)
 Arten [283](#), [954](#)
 ausblenden [874](#), [943](#), [945](#)
 Auswahl des Hornbereichs [954](#)
 Bindebögen [941](#)
 Blechblasinstrumente mit Ventilen [954](#)
 Buchstabe für Daumen [874](#), [875](#), [878](#)
 Darstellung [942](#), [944](#)
 Design [942](#)
 Einblendfeld [281](#), [283](#)
 Einfassungen [942](#)
 eingeben [281](#), [283](#)
 Erinnerung [944](#)
 gelöschte Hintergründe [949](#)
 Griffe [938](#)
 Größe [941](#)
 Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
 Hintergründe [949](#)
 innerhalb der Notenzeile [940](#)
 Instrumente mit Bündeln [946](#), *siehe auch* Tapping
 invertieren [939](#)
 Klammern [281](#), [283](#), [944](#), [945](#), [947](#)
 Kursivschrift [943](#)
 löschen [943](#), [944](#)
 MusicXML-Import [956](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [939](#)

Fingersatz (*Fortsetzung*)

Platzierung [936](#), [940](#), [947](#), [948](#)
 Position [874](#), [936](#)
 Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
 Saiten [1015](#)
 Schrift [943](#)
 Schriftstile [944](#)
 Slides, *siehe* Fingersatz-Slides
 Substitution [937](#), [938](#)
 Tapping, *siehe* Tapping
 Trennzeichen [954](#)
 Unterstriche [942](#)
 verschieben [516](#), [874](#), [948](#)
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente
[955](#), [956](#)
 Vorschläge [941](#)
 zurücksetzen [447](#)

Fingersatz-Slides [951](#)

anzeigen [952](#)
 ausblenden [952](#)
 Griffe [951](#), [952](#)
 Länge [953](#)
 löschen [952](#)
 verschieben [516](#), [952](#)
 zurücksetzen [952](#)

Fingersätze für die linke Hand [946](#)

Einblendfeld [285](#)
 eingeben [281](#), [285](#)
 gelöschte Hintergründe [949](#)
 Größe [946](#)
 Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
 Platzierung [937](#)
 Position [948](#)
 Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
 Slides [951](#), [952](#)
 Tapping, *siehe* Tapping

Fingersätze für die rechte Hand [946](#)

Arpeggio-Zeichen [950](#)
 Einblendfeld [285](#)
 eingeben [281](#)
 Klammern [947](#)
 Platzierung [937](#)
 Tapping, *siehe* Tapping

fixieren

Generalbass [934](#)
 Rahmen [635](#)
 Seiten [627](#), [635](#)
 Systeme [627](#)
 Takte [626](#), [635](#)

FLAC-Dateien

exportieren [105](#), [106](#)

flach

Bindebögen [1249](#)Flanger [724](#), [728](#)Flatterzunge, *siehe* SpielanweisungenFlips, *siehe* Jazz-OrnamenteFloortom, *siehe* ungestimmte PerkussionFlöte, *siehe* Instrumenteflz, *siehe* Spielanweisungen

folgende Wiederholungen

Taktzahlen [813](#)

Form

Akkorddiagramme 868, 876–878
 Bindebögen 1244, 1245, 1257–1259, 1261, 1265, 1266
 Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten 1259
 Generalbass-Klammern 928
 Gitarren-Bendings 1089, 1091–1093
 Haltebögen 1336, 1337
 Klammern 865, 928, 1024
 Notenköpfe 1010, 1013
 Notenkopfklammern 1024, 1028, 1029
 Rahmen 802, 1320
 Taktzahl-Einfassungen 802
 Texteinfassungen 1320
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1372, 1374, 1375
 Verbalkung 818, 820, 822–824, 828, 831, 833

Formate, *siehe* Dateiformate

formatieren

Abschlüsse 1149, 1165
 Akkorddiagramme 877
 Akkordsymbole 846, 848
 allmähliche Dynamikwechsel 910
 alterierte Primen 776
 Arpeggio-Zeichen 1067, 1068
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 140, 141
 Bindebögen 1247–1249, 1261, 1263
 Dateinamen 585
 Dynamikanweisungen 910
 Gabeln 910
 Glissando-Linien 1074
 Griffe 519
 Haltebögen 1328–1330, 1337, 1338
 Layouts 599, 640–642
 Liedtext 1001, 1002
 Linien 1148, 1149, 1164, 1165
 Marker 411, 1180
 Niente-Gabeln 916
 Notenköpfe 1014
 Notenkopfklammern 1028, 1029
 Partie-Überschriften 649, 650
 Pedallinien 1131–1133
 Rahmen 514, 640
 Seiten 596, 640–642, 962
 Seitenformatierung 625, 645
 Seitenvorlagen 644
 Spielergruppen-Beschriftungen 1277
 Systeme 513, 640
 Tacets 637, 638
 Taktzahlen 801, 805
 Tempomarkierungen 1307–1310
 Text 398, 400, 1313, 1317
 Titelei 962
 Triolen und N-tolen 1370, 1376
 Vorschläge 967

Formatierungsbereich 512, 513

Forte, *siehe* Dynamikanweisungen

Fortlaufende Ansicht 42, 52

Instrumentenbeschriftungen 52
 Instrumentenfilter 454
 Instrumentenwechsel 138
 Notenzeilenbeschriftungen 42
 Notenzeilenspationierung 620, 623

Fortlaufende Ansicht (*Fortsetzung*)

Partien 505
 Seiten ziehen 451
 Taktzahlen 42, 804
 Fortsetzungs-Abschlüsse 1155
 Fortsetzungslinien 1144, 1153
 Abschlüsse 1149
 ausblenden 1307
 Bindebögen über Umbrüche 1244
 Dauer 1145
 Dynamikanweisungen 893, 898, 908, 910, 911
 eingeben 377, 382, 383
 Generalbass 926
 Pedallinien 1120, 1122, 1130, 1132, 1133
 Spielanweisungen 1144, 1147–1149, 1151
 Stärke 1133, 1310
 Tempomarkierungen 1300, 1307, 1308
 Winkel 1122

Fortsetzungszeichen 1134

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen 1146
 Klammern 1134
 Linien 1155
 Text 1135

Forum 73

Forzando, *siehe* Dynamikanweisungen

fps 197

Fragezeichen

Obertöne 1040
 Tabulatur 477, 1290

freie Tremolos, *siehe* Tremolos

Frequenz

Rahmen 197

fünfzeiliges Notensystem 1281

Notenköpfe 1389, 1392
 Perkussions-Kits 1384, 1386
 Perkussions-Legenden 1394

Funk-Notenköpfe 1013, 1014

Funktionen

Tastaturbefehle 65
 Tastaturbefehle entfernen 67

FX-Kanäle 722–724

Hall 729

GG-Schlüssel, *siehe* SchlüsselGabeln, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel

ganze Noten 204, 226, 266, 267

Metronomangaben 302
 Noten trennen 268
 Perkussion 682
 Triolen und N-tolen 265
 Zählzeiten 310

Ganzton

Akkordsymbole 331
 Skalen 494, 502

Ganzton-Halbton-vermindert

Skalen 331, 494, 502

Ganzton-Triller 1055, 1063

anzeigen 1053, 1056
 ausblenden 1053, 1056
 Darstellung 1060

- Ganzton-Triller (*Fortsetzung*)
eingeben 350, 355
Position 1062
- Ganztonschritte
Bending-Intervalle 1085, 1100
Pitchbends 701
Saiten-Tonhöhen 147
tonale Systeme 985
transponierende Instrumente 141, 983
Triller, *siehe* Ganzton-Triller
- Gate 724, 728
- gedämpft
Noten, *siehe* Ghost-Notes
- gedämpfte
Farben 546
- gedrückte Noten 211
- gefiederte Balken, *siehe* Fächerbalken
- gegenseitige Ausschlussgruppen 747
bearbeiten 755
- Gegenstück-Layout 45
- gegriffene Tonhöhe 1039
Griffbrett-Bereich 213
Obertöne 1043
- Gehe zu Seite (Dialog) 450
- Gehe zu Studierzeichen (Dialog) 451
- Gehe zu Takt (Dialog) 450
- gehen zu, *siehe* Navigation
- gekrümmte Arpeggio-Zeichen 1066
Dauer 1071
Einblendfeld 351
eingeben 351
Wiedergabe 1070, 1071
- gelöschte Hintergründe 1322
Abstand 862, 900, 1116, 1141, 1172, 1321, 1398
Akkordsymbole 845, 861, 862
Dynamikanweisungen 899, 900
Fingersätze 949
Harfen-Pedalangaben 1116
Linien 1171, 1172
Notenzeilenlinien 861, 899, 940, 949, 1140, 1171, 1322, 1397
Perkussions-Legenden 1397, 1398
Saitenanzeigen 958
Spielanweisungen 1140, 1141
Taktwiederholungen 1201
Taktzahlen 802
Text 1172, 1321, 1322
- General MIDI 91, 97, 737, 751
- Generalbass 922, 926
anzeigen 404, 923, 924
aufgehaltene Noten 926
Auflösungen 932
ausblenden 923, 924
Darstellung 933, 934
Dauer 440, 926, 927
Einblendfeld 406
Eingabeoptionen 934
eingeben 404, 406, 409
Fadenkreuz 519
fixieren 934
global 404
Griffe 440, 926, 930, 932
Haltelinien 926
- Generalbass (*Fortsetzung*)
Hinweise 404, 457, 922, 924, 933
Instrumente 404
invertieren 931
Klammern 406, 925, 928
Länge 440, 516, 926, 927, 930, 932
lokal 404, 922
löschen 463
Navigation bei der Eingabe 409
Notenwert 932
Notenzeilen 404
notenzeilenabhängige Positionierung 931
Oktaven 933
Pausen 404, 922, 924, 933
Platzierung 929, 931
Position 929
Schrägstriche 406
Schrift 933
Spieler 404, 923
Tonhöhen 477
transponieren 478, 480
vereinfachen 933
verschieben 469, 516, 926, 927, 930, 932
vertikale Position 923
Vorhalt 926
Vorhalte 406
Vorschläge 927, 932
Vorzeichen 408
Zeilen 929
zurücksetzen 934
- gepunktete Linien 516
Fadenkreuz 519
Linien 1153
Oktavzeichen 887
Stop-Positionen 462
Tempomarkierungen 1307, 1308
Zuordnung 469, 516
- gerade Linien 1153
Anführungszeichen 655
Gitarren-Bendings 1079
Glissando-Linien 1073
Jazz-Artikulationen 1106
Notenwert 655
Pedallinien 1120
- gerade Wiedergabe, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Geräte
Audio 60
- gesampelte Triller 1063, 1064
- Gesamtpartitur-Layouts, *siehe* Layouts
- Gesangsbücher
Tick-Taktstriche 794
- Gesangsnotenzeilen 82, 116, 118
Klammern 839
Notenzeilengruppen 839
Silben-Verbalkung 816
Taktstriche 798
- Geschwindigkeit
ändern 306, 307, 541, 709, 711, 1303, 1305
Arpeggio-Zeichen 1071
Bildfrequenz 197
bpm 1303
Swing-Wiedergabe 549
Tempomarkierungen 1295, 1303, 1305, 1307

Geschwindigkeit (*Fortsetzung*)

Tremolos [1363](#)
 Triller [1053](#), [1063](#), [1064](#)
 Verbalkung, *siehe* Fächerbalken
 Videos [197](#)
 Vorschläge [971](#)
 Wiedergabe [541](#), [1295](#)

gespielte Dauer

Abweichungen [689](#)
 ändern [689](#)
 Tastaturbefehle [689](#)

gespielter Notenwert [688](#), [689](#)

Abweichungen [690](#)
 ändern [690](#)
 Bindebögen [1267](#)
 notierter Notenwert [688](#)
 Werkzeug [668](#)
 zurücksetzen [690](#)

gestrichelt

Bindebögen [1246](#), [1248](#), [1249](#)
 Gabeln [910](#)
 Generalbass [926](#)
 Haltebögen [1327](#), [1329](#), [1330](#)
 Haltelinien für Gitarren-Bendings [1086](#)
 Jazz-Artikulationen [1106](#)
 Liedtext [401](#), [403](#), [1003](#)
 Linien, *siehe* gestrichelte Linien
 Notenzeilenbeschriftungen [1275](#)
 Oktavzeichen [887](#)
 Pedal-Fortsetzungslinien [1133](#)
 Pedallinien [1132](#)
 Saitenanzeige-Linien [958](#), [1145](#)
 Taktstriche [290](#), [794–796](#), [1345](#), *siehe auch*
 verbundene Taktarten
 Tempomarkierungen [1307–1309](#)
 Vibratohebel-Linien [373](#), [1095](#)

gestrichelte Linien [516](#)

Fadenkreuz [519](#)
 Linien [394](#), [1153](#)
 Oktavzeichen [887](#)
 Tempomarkierungen [1307](#), [1308](#)
 Zuordnung [469](#), [516](#)
 zwischen Notenzeilen [453](#)

getrennte Hälse [775](#)

Darstellung [776](#)

geweitete Gabeln [911](#)

Größe [912](#)

gewellte Linien [1073](#), [1103](#), [1153](#)

anzeigen [1145](#), [1147](#), [1164](#)
 ausblenden [1147](#)
 eingeben [356–361](#), [394](#)
 Glissando-Linien [1073](#), [1074](#)
 Jazz-Artikulationen [351](#), [353](#), [360](#), [361](#), [1103](#), [1106](#)
 Spielanweisungen [1148](#)
 Triller [1053–1055](#)

gezupfte Instrumente

Arpeggio-Fingersätze [950](#)
 Einblendfeld [285](#)
 Fingersätze [281](#), [946](#)
 Saiten [1015](#)
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Slides [951](#), [952](#)

gezupfte Instrumente (*Fortsetzung*)

Stimmung [146](#)
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur

Ghost-Notes [1023](#), [1024](#), [1099](#)

Gitarre, *siehe* Ghost-Notes, *siehe auch* Notenköpfe
 in Klammern

Gitarre [1095](#)

Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme
 Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbole
 Amp-Modellierung [724](#), [728](#), [729](#)
 Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 Dips [371](#), [372](#), [1095](#)
 Dives [366–368](#), [1084](#), [1091](#), [1093](#), [1095](#)
 Fingersätze [946](#)
 Ghost-Notes [1099](#)
 Hammer-Ons [374](#), [1098](#)
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 Linien [373](#), [1079](#), [1084](#), [1089](#), [1091–1093](#), [1095](#)
 Noten außerhalb des Bereichs [1020](#)
 Noteneingabe [249](#)
 Obertöne [1039](#), [1041](#), [1043](#)
 offene Tonhöhen [149](#)
 Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 Pull-Offs [374](#), [1098](#)
 Saite für Noten ändern [1293](#)
 Saiten [149](#)
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 schlagen [950](#)
 Scoops [370](#), [1095](#)
 Slides [951](#)
 Stimmung [116](#), [146](#), [147](#), [149](#)
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
 Tapping [376](#), [1096](#)
 Techniken, *siehe* Gitarrentechniken
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel
 Wiedergabe [535](#), [1079](#), [1084](#), [1095](#), [1099](#)
 Gitarren-Bendings [1079](#), [1084](#)
 Abschnitte [1089](#), [1093](#)
 Akkorde [1079](#), [1083](#)
 Dives [1084](#)
 Einblendfeld [352](#), [363](#), [364](#)
 eingeben [352](#), [362–364](#)
 Fadenkreuz [519](#)
 Fermaten [1079](#), [1086](#), [1089](#), [1093](#)
 Form [1089](#), [1093](#)
 Griffe [1089](#), [1093](#)
 Gruppen [1079](#), [1089](#)
 Haltelinien [1086](#)
 Intervalle, *siehe* Bending-Intervalle
 Klammern [1079](#)
 Länge [516](#)
 Läufe [1079](#), [1089](#)
 löschen [463](#)
 loslassen [1079](#)
 mikrotonal [365](#), [1083](#), [1085](#)
 Post-Bends [365](#), [1083](#)
 Pre-Bends [1081](#)
 Richtung [445](#)
 Tabulatur [1291](#)
 verschieben [516](#)
 Wiedergabe [1079](#)

- Gitarren-Post-Bends [1083](#)
 Akkorde [1083](#)
 Bending-Intervalle [1085](#)
 eingeben [365](#)
 Form [1092](#)
 Griffe [1092](#)
 löschen [1088](#)
 mikrotonal [365](#), [1083](#)
 verschieben [516](#), [1092](#)
- Gitarren-Pre-Bends [1081](#)
 Bending-Intervalle [1085](#)
 eingeben [365](#)
 Form [1091](#)
 Griffe [1091](#)
 Länge [516](#), [1091](#)
 löschen [1088](#)
 Richtung [1087](#)
 verschieben [516](#), [1091](#)
 Vorzeichen [1088](#)
- Gitarren-Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- Gitarrentechniken [1095](#), [1096](#), [1098](#)
 Bereich [353](#)
 Einblendfeld [352](#)
 eingeben [352](#), [362](#), [366–368](#), [370–374](#), [376](#)
 Ghost-Notes [1099](#)
 Intervalle [1100](#)
 löschen [1102](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [1101](#)
 verschieben [516](#), [1101](#)
- Gitteranordnung
 Vorzeichen [772](#)
- glätten
 Bindebogenformen [1258](#), [1259](#)
 Glissando-Linien [1073](#)
 Haltebogenformen [1336](#), [1337](#)
 Jazz-Artikulationen [1103](#)
 MIDI [705](#)
- gleichmäßige Notenzeilenspationierung [602](#)
 gleichmäßige Unterteilung der Oktave [985](#)
- Gleichungen
 Tempomarkierungen [304](#), [1310](#)
- gli altri, *siehe* divisi
- Glissando-Linien [1073](#), [1153](#)
 Abschnitte [1076](#)
 ändern [443](#)
 anzeigen [1076](#)
 Arten [351](#)
 ausblenden [1076](#)
 Bereich [353](#), [359](#)
 Einblendfeld [351](#), [358](#)
 eingeben [349](#), [351](#), [358](#), [359](#), [1074](#)
 Endpunkte [1073](#), [1076](#)
 Filter [438](#)
 formatieren [1074](#)
 Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
 Griffe [1076](#)
 Haltebogenketten [1077](#)
 Harfen-Pedalangaben [1077](#), [1111](#)
 Länge [516](#), [1076](#)
 Linientypen [1074](#)
 löschen [463](#)
 Rahmenumbrüche [1076](#)
 Richtung [1015](#)
- Glissando-Linien (*Fortsetzung*)
 Stile [1074](#)
 Systemumbrüche [1076](#)
 Text [1075](#), [1076](#)
 um eine Note [1103](#)
 verschieben [516](#), [1076](#)
 Vorzeichen [1073](#)
 Wiedergabe [1077](#), [1111](#)
 Winkel [1073](#), [1076](#)
- global
 Akkordsymbole [325](#), [844](#)
 Eigenschaften [644](#), [661](#), [663](#)
 Fermaten [972](#)
 Generalbass [404](#), [922](#)
 Notenabstand [624](#)
 Optionen [30](#)
 Pedalniveau [1124](#)
 Tastaturbefehle [64](#)
- Glockenspiel, *siehe* Instrumente
- Glyphen
 Akkordsymbole [848](#)
 Musiksymbole [397](#), [400](#), [654](#)
 Notenköpfe in Klammern [1028](#)
 Pedallinien [1130](#)
 Schriften [735](#)
 Spielanweisungen [1138](#)
 Text [397](#), [400](#), [654](#)
 Triller [1048](#), [1049](#)
 Vorzeichen [482](#), [483](#), [485](#)
- Gongs, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Gould
 Vorzeichen [286](#), [985](#)
- Grafikdateien [582](#), [592](#)
 Bildauflösung [593](#)
 Dateinamen [585](#)
 exportieren [582–584](#)
 Farben [593](#)
 Formate [592](#)
 Schriften [594](#)
 Schwarzweiß [593](#)
- Grafiken
 Akkordsymbole [848](#)
 Dateien, *siehe* Grafikdateien
- grafische Anpassungen [516](#)
- greifender Finger, *siehe* Fingersätze für die linke Hand
 Grenzen [713](#), [714](#), [716](#)
 Histogramm-Steuerelemente [713](#), [714](#), [716](#)
- Griffbrett-Bereich [213](#)
- Griffe
 Akkordsymbole [846](#), [848](#), [856](#)
 Anweisungen zum Loslassen [1089](#)
 Arpeggio-Zeichen [1069](#)
 auswählen [519](#)
 Balken [821](#)
 Bending-Intervalle [1089](#), [1091–1093](#)
 Bindebögen [1245](#), [1257–1259](#)
 Dauer [440](#)
 Dynamikanweisungen [908](#), [909](#)
 Fingersätze [938](#), [952](#)
 Gabeln [909](#)
 Generalbass [926](#), [930](#), [932](#)
 Gitarren-Bendings [1089](#), [1091–1093](#)
 Glissando-Linien [1076](#)

Griffe (*Fortsetzung*)

Haltebögen 1336, 1337, 1339–1341
 Jazz-Artikulationen 1105
 Klammern 1028
 Länge 440
 Liedtext 994, 997, 1003
 Linien 1173
 loslassen 1093
 Notenhäse 1037, 1364
 Notenkopfklammern 1028
 nummerierte Taktregionen 1209
 Oktavzeichen 889
 Pedallinien 1122
 Perkussions-Legenden 1395
 Saitenanzeigen 1142
 Spielanweisungen 1142, 1145, 1149
 Tempomarkierungen 1299
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1372
 verschieben 516
 Wiederholungsenden 1189, 1190

groß

Auswahl 433
 Notenköpfe 1013
 Taktarten, *siehe* große Taktarten

Großbuchstaben

Akkordsymbole 845
 Nummern der Partie 655
 römische Ziffern 655

Größe 616

Abstand 168, 1249, 1330
 Akkorddiagramme 872
 Akkordsymbole 444, 866
 Arpeggio-Zeichen-Fingersätze 950
 Audio-Puffer 275, 276
 Balken 818, 820, 831
 Bindebögen 1261
 Dynamikanweisungen 444
 Elisionsbögen 993, 1007
 Fingersätze 941, 950
 Fingersätze für die linke Hand 946
 geweitete Gabeln 912
 H-Balken 1238
 Haltebögen 1337
 Kanäle 726
 Key-Editor 672, 673
 Klammern 838, 839, 866
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1334
 Liedtext 1000–1002
 Maßeinheit 53
 Mehrtaktpausen 1238
 Mixer 726
 Noten 444, 892
 Notenköpfe 892, 1010
 Notenzeilen 600, 616, 617, 731
 Oktavzeichen 444
 Papier 590, 591
 Percussion-Editor 672, 673
 Pianorollen-Editor 672, 673
 Rastral 616
 Schriftstile 398, 1317
 Seiten 590, 597, 731
 Spatium 616
 Spielanweisungen 444

Größe (*Fortsetzung*)

Spielergruppen-Beschriftungen 1277
 Spuren 537, 672, 673
 Stichnoten 892
 Studierzeichen 444
 Systeme 611
 Systemobjekte 600, 617
 Taktarten 1349, 1351, 1358
 Takte 458, 460, 611, 787
 Text 398, 1317
 Video-Fenster 196
 Vorschläge 444, 964, 968
 Vorzeichen 772
 große Taktarten 1349, 1351
 Taktzahlen 809
 Grundlinie
 Akkordsymbole 845
 Instrumentennamen 187
 Liedtext 997, 1001
 Notenzeilenbeschriftungen 187
 Text 398
 Zuordnungspunkte 848
 Grundton
 Obertöne 1039
 Saiten-Tonhöhen 147
 Grundtöne
 Akkordsymbole 325, 328, 330, 845, 859
 grüne Noten
 Dynamik-Editor 695
 Tabulatur 1293
 Gruppen
 Akkoladen 837
 Balken, *siehe* Balkengruppen
 Dynamikanweisungen 917–919
 Gitarren-Bendings 1079, 1089
 Instrumente, *siehe* Instrumentengruppen
 Klammern 837
 Noten, *siehe* Notengruppierung
 Notenzeilen 798
 Notenzeilenbeschriftungen 1280
 Notenzeilenspationierung 601, 620
 Pausen, *siehe* Notengruppierung
 Perkussions-Kits 160, 165, 166, 1278
 Registerkarten 50
 Spielanweisungen 1144, 1145, 1149, 1151
 Spieler, *siehe* Spielergruppen
 Taktwiederholungen 1206, 1207
 Gruppierung aufheben
 Dynamikanweisungen 918
 Spielanweisungen 1151
 Gültigkeitsbereich
 Eigenschaften 663
 Einfügen-Modus 460, 461
 Fadenkreuz 519
 Kurzbefehlleiste 68

H

H-Balken, *siehe* Mehrtaktpausen

Haken

Länge 1192
 Oktavzeichen 889
 Pedallinien 1121, 1122, 1125, 1130, 1131

Haken (*Fortsetzung*)

- Spielanweisungen 1144, 1147
- Triolen und N-tolen 1372
- Wiederholungsenden 1192

halbe Noten 204, 226, 266, 267

- Metronomangaben 302
- Noten trennen 268
- Perkussion 682
- Tempogleichungen 1310
- Triolen und N-tolen 265
- Zählzeiten 310

halbieren, *siehe* doppelte

Halbtakt

- Balkengruppierung 814, 835

Halbton-Ganzton-vermindert

- Akkordsymbole 331
- Skalen 494, 502

Halbton-Triller 1055, 1063

- anzeigen 1053, 1056
- ausblenden 1053, 1056
- Darstellung 1060
- eingeben 350, 354, 355
- Position 1062

Halbtonschritte

- Bending-Intervalle 1085, 1100
- Generalbass 408
- Glissando-Linien 1073
- Harfen-Pedalangaben 1111
- Pitchbends 701
- Saiten-Tonhöhen 147
- tonale Systeme 985
- Triller, *siehe* Halbton-Triller
- Vorzeichen 251, 769

halbvermindert

- Skalen 331, 494, 502

HALion Sonic SE

- Endpunkte 569
- unabhängige Stimmwiedergabe 543
- Wiedergabevorlage 555, 556

HALion Symphonic Orchestra

- Endpunkte 569
- unabhängige Stimmwiedergabe 543
- Wiedergabevorlage 555, 556

Hall 722–724

- ändern 729
- anzeigen 725
- ausblenden 725

Hallfahne 106

Hals-abwärts-Stimmen, *siehe* StimmenHals-aufwärts-Stimmen, *siehe* Stimmen

halslos

- Notenköpfe 1038
- Rhythmusstriche 219, 239, 1226

Halsrichtung 1032

- Akkorde 1034
- ändern 475, 1034, 1036, 1218
- Balkengruppen 1034
- Balkenplatzierung 819, 826
- Bindebögen 1243, 1250
- einstimmige Kontexte 1032, 1036
- Filter 438
- Gitarren-Pre-Bends 1087
- Haltebögen 1034

Halsrichtung (*Fortsetzung*)

- mehrstimmige Kontexte 1033
- mittlere Linie 1032
- Noten auf der mittleren Linie der Notenzeile 1032
- Noten in andere Notenzeilen versetzen 824, 828, 1408
- Notenzeilen-übergreifende Balken 824
- notenzeilenabhängige Positionierung 819
- Perkussions-Kits 160, 164, 248, 733, 1398–1400
- Rhythmusstriche 1036, 1218
- Schlagzeuge 164
- Stimmen 475, 1032, 1036, 1402
- Vorschläge 965, 970
- zentrierte Balken 823
- zurücksetzen 819, 1036

Halsstummel 832

- Abstand 832
- Länge 832

Haltebögen 25, 834, 1325–1327, 1332

- Akkorde 1330
- Artikulationen 784, 786, 1325
- auftrennen 1335
- Bindebögen 1241, 1244
- Bindebogen und Haltebögen 1326
- Breite 1337
- Darstellung 1327
- drehen 1337
- durchgezogen 1327
- Dynamikanweisungen 321
- editorisch 1327
- eingeben 200, 255
- Endpunkte 1336
- Erinnerungsvorzeichen 770, 1042
- erzwingen 269
- Form 1337
- formatieren 1328–1330, 1337, 1338
- gestrichelt 1327, 1329, 1330
- Gitarren-Bendings 1086
- Griffe 1336, 1337, 1339–1341
- Größe der Abstände 1330
- halbgestrichelt 1327
- Haltebogenketten, *siehe* Haltebogenketten
- Höhe 1339, 1340
- invertieren 1331
- Ketten, *siehe* Haltebogenketten
- Klammern 1026
- Kontrollpunkte 1336
- Krümmungsrichtung 1330, 1331
- laissez vibrer 1333, 1334
- löschen 834, 1334, 1335
- nicht angrenzende Noten 255, 1333
- nicht standardmäßige Arten 1332
- Notengruppierung 269
- Notenhäse 1034
- Notenköpfe in Klammern 1026
- Notenkopfklammern 1028
- Notensatz-Modus 1336
- Notenzeilen-übergreifend 255, 1333
- Notenzeilenlinien 1339
- Pedallinien 386
- Platzierung 1330
- Position 1241, 1337, 1339
- punktiert 1327, 1329, 1330

- Haltebögen (*Fortsetzung*)
 Rahmenumbrüche 1332
 Schlüsselwechsel 1333
 Schulterversatz 1341
 Spielanweisungen 382
 Stärke 1338
 Stil 1327, 1328
 Stimmen 1330
 Stimmen-übergreifend 255, 1333
 Systemumbrüche 1332
 Tabulatur 1325
 Taktarten 1325, 1333
 Takte nummerieren, *siehe* nummerierte
 Taktregionen
 Tremolos 1361, 1362
 trennen 268, 269, 834, 1335
 Vermeidung von Zusammenstößen 1325, 1339
 Vorschläge 255, 1333
 Vorzeichen 1332
- Haltebogenketten 1325
 Artikulationen 784, 1325
 auswählen 1325
 Bindebögen 1241
 Glissando-Linien 1077
 Halsrichtung 1034
 löschen 1334
 Notenköpfe in Klammern 1026
 Tabulatur 1325
 Takte nummerieren, *siehe* nummerierte
 Taktregionen
 Tremolos 1361, 1362
 trennen 268, 1335
- Haltelinien 1079, 1086
 anzeigen 926, 1086
 ausblenden 926, 1086
 Generalbass 440, 926, 927, 930, 932
 Gitarren-Bendings 1089
 Griffe 930, 1089
 Klammern 928
 Länge 927, 932, 1089
 verschieben 516, 1089
- Haltepedal 1120
 Anweisungen für erneutes Betätigen/
 Niveauänderungen entfernen 1126
 Einblendfeld 379, 384
 eingeben 379, 384, 387
 erneutes Betätigen 386, 388, 1121, 1123
 Fortsetzungslinien 1132
 Griffe 1122
 MIDI-Controller 277, 1137
 MusicXML-Import 1137
 Niveauänderungen 388, 1121, 1124
 Notensatz-Modus 1122
 trennen 1129
 zusammenführen 1129
- Hammer-Ons 1098
 Bindebögen 1098
 Einblendfeld 352
 eingeben 374
 löschen 1102
 notenzeilenabhängige Positionierung 1101
 verschieben 516, 1101
- Hand-Werkzeug 42
 Seiten ziehen 451
- Harfen-Pedalangaben 1111
 Abstand 1116
 anzeigen 1113
 ausblenden 1113, 1114
 berechnen 389
 Darstellung 1111, 1112
 Einblendfeld 380
 eingeben 380, 388, 389
 Fadenkreuz 519
 Filter 438
 gelöschte Hintergründe 1116
 Glissando-Linien 1077, 1111
 Hinweise 457, 1111, 1113, 1114
 Noten außerhalb des Bereichs 1020
 Notennamen 1112
 Rahmen 1115, 1116
 Schaubilder, *siehe* Harfenpedal-Schaubilder
 Teilton 1117
 verschieben 469, 472, 516
 Wiedergabe 1111
- Harfenpedal-Schaubilder 1111, 1112
 anzeigen 1112
 Platzierung 1117
 Position 1117
- harmonisch Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonarten
 harmonische Analyse, *siehe* Generalbass
- Häufigkeit
 automatisches Speichern 109
 Obertöne 1039
 Taktzahlen 801, 1211
 Taktzahlen in nummerierten Taktregionen 1211
 Timecodes 1185
 Triller 1053
 Zählzeiten für Region mit Strichnotation 1223
 Zählzeiten von Taktwiederholungen 1205
- Haupt-Akkordsymbole 151, 157, 158, 160
 transponieren 155
- Hebel
 Vibrato, *siehe* Vibratohebel, *siehe auch* Gitarre
 Wiedergabe 552
- helles Thema 54
- Hemiole
 Notenwerte erzwingen 269
 unabhängige Taktarten 294, 295, 297, 298
- Henze-Fermaten, *siehe* Fermaten
- Hervorhebungen
 Akkordsymbol-Regionen 856, 857
 ausblenden 447
 drucken 595
 Dynamikanweisungen 695, 697, 700
 exportieren 595
 Fähnchen, *siehe* Hinweise
 Kommentare 511
 MIDI 701, 702, 704, 707
 Notenrahmen 512
 nummerierte Taktregionen 1203
 Regionen mit Strichnotation 1215, 1217
 Spuren 522, 532
 Stop-Positionen 461
 Suchtreffer 60, 731, 733

- Hervorhebungen (*Fortsetzung*)
Taktwiederholungen 1201, 1203
Tempoänderungen 532, 708, 709
- Hi-Hat, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Hilfs-Instrumentenbeschriftungen 52, 184
- Hilfslinien 1016
ausblenden 1017
Breite 1016
- Hilfsnoten 1060
anzeigen 1061
Notenkopf-Design 1014
Position 1062
- Hilfstaktzahlen 52, 804
ausblenden 447
- Hintergründe 54
Akkordsymbole 861
Dynamikanweisungen 899
Farben 55, 56
Farbverläufe 56
Fingersätze 949
Linien 1171
löschen 861, 899, 949, 958, 1140, 1171, 1322, 1397
Perkussions-Legenden 1397
Seiten 55
Spielanweisungen 1140
Text 1171, 1322
- Hinweise 457
Akkordsymbole 844, 851, 856
anzeigen 458
ausblenden 447, 458
drucken 577, 595
Dynamikanweisungen 902
exportieren 582, 595
Generalbass 404, 922, 924, 933
Harfen-Pedalangaben 1111, 1113, 1114
Mehrtaktpausen 1239
Notenzeilen 469, 472
Notenzeilenänderungen 1282
Ossia-Notenzeilen 469, 472, 1283
Perkussions-Legenden 1393
Rahmenumbrüche 636
Schlüssel 883
Spielanweisungen 1141
Systemumbrüche 630, 633
Taktarten 790, 1352, 1354, 1356, 1357
Takete 790
Taktstriche 314, 316, 463, 790, 1357
Tempomarkierungen 1298, 1302, 1303
Text 1323
Tonarten 287, 289, 978
Triller 1055–1058
Triolen und N-tolen 1373, 1376
zusätzliche Notenzeilen 1282
- hinzufügen, *siehe* eingeben
- hinzugefügte Noten
Akkordsymbole 329
- Histogramm-Editor
Werte ändern 693
- Histogramm-Werkzeug 712, 713, 716
anzeigen 712
ausblenden 712
Balkendiagramm 715
Bereichsdiagramm 715
- Histogramm-Werkzeug (*Fortsetzung*)
Diagrammtyp 715
Filter 715
Steuerelemente 713, 714
Werte ändern 714
- Hochformat 591
- hochgestellt
Akkordsymbole 845
Text 398
Trillerintervalle 1062
- Höhe
Akkordsymbole 866
Bindebögen 1264
Drumpads 214
Editoren 672
Gabeln 909, 912
geweitete Gabeln 912
Griffe 1258, 1259, 1264, 1336
Haltebögen 1339–1341
Kanäle 726
Key-Editor 668, 672, 673
Klammern 838, 839, 866
Klavatur 211
Linien 1162
Mixer 720, 726
Notenkopfklammern 1028
Notenzeilen 600–602, 612, 615, 616, 620
Pedallinien 1122, 1125
Percussion-Editor 672, 673
Pianorollen-Editor 672, 673
Spuren 537, 673
Systeme 601, 602, 620
- hohe Noten
Triller 1064
- Holzbläser 176
- Holzblasinstrumente 136
Akkordsymbole 851
hinzufügen 118, 134
Klammern 839
Spielanweisungen 381
Spieler-Reihenfolge 113, 130
Transposition 116, 141
- Holzblöcke 1379, 1380
hinzufügen 128, 142
Klick 533
- horizontale Ausrichtung
Akkordsymbole 860
Dynamikanweisungen 896
Fadenkreuz 519
Instrumentennamen 187
Notenzeilen 611
Notenzeilenbeschriftungen 187
Objekte 519
Ornamente 1049
Systeme 611
Text 1318
- horizontale Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Glissando-Linien
- horizontale Position 516
Akkordsymbole 851, 854
Arpeggio-Zeichen 1069
Dynamikanweisungen 894, 895, 907
H-Balken 1238

- horizontale Position (*Fortsetzung*)
 Instrumentennamen 187
 Liedtext 993, 994
 Linien 469, 472, 1157, 1158, 1163, 1173
 Mehrtaktpausen 1238
 Noten 515, 623, 1019, 1404–1407
 Notenzeilen 611
 Notenzeilenbeschriftungen 187
 Ornamente 1049
 Pausen 1228, 1233, 1238
 poco a poco 907
 Punktierungen 1020
 Saitenanzeigen 960
 Schlüssel 882
 Studierzeichen 1174
 Systeme 611
 Taktarten 1356
 Taktzahlen 805
 Tempomarkierungen 1299
 Text 1318
 Triller 1049
 Triolen und N-tolen 1377
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1374
 Vortragsbezeichnungen 907
 Vorzeichen 772–774
- Hörner 136
 Auswahl des Bereichs 954
 Fingersätze 954
 Schlüssel 116, 338, 884
 Tonarten 116
 Transposition 116
- Hotkeys, *siehe* Tastaturbefehle
- HTML-Dateien
 Kommentare 511
- Hub 73
 Projekte beginnen 75
 Projekte öffnen 76, 77
 Video-Tutorials 73
- Hüllkurven
 Dynamikanweisungen 695, 698
- humanisieren
 Dynamikanweisungen 695
- I**
- Illustrationen
 exportieren 582, 583
- im Krebs
 rhythmische Elemente 488, 500
 Tonhöhen 488, 500
- implizite Pausen 25, 1228, 1229
 anzeigen 1233
 ausblenden 1230, 1233
 explizite Pausen 1231
 Farben 1232
 löschen 1233
 Stimmen 1230
- importieren 83
 Cubase-Daten 737, 756
 Expression-Maps 737, 756
 Key-Editor-Konfigurationen 719
 MIDI-Dateien 91
 MusicXML-Dateien 87, 88, 1192
- importieren (*Fortsetzung*)
 Partien 83, 84, 91
 Pedallinien 91, 97, 277
 Percussion-Maps 762
 Perkussions-Kits 1381
 Spielanweisungen 93, 97
 Spuren 91
 Stimmungen von Bundinstrumenten 150
 Tempospuren 102
 ungestimmte Perkussion 88, 91
 Wiedergabevorlagen 562
- Importoptionen für Partien (Dialog) 84
- in Akkoladen notierte Instrumente
 Akkoladen 837
 Akkordsymbole 855
 Bindebögen 280
 Dynamikanweisungen 321, 323, 894, 904
 Haltebögen 255
 Klammern 839
 Mehrtaktpausen 1236
 MIDI-Aufnahme 272
 Notenzeilen 798
 Notenzeilen ausblenden 603–605, 620
 Notenzeilen-übergreifende Balken 824, 826, 828
 Notenzeilengruppen 839
 Swing-Wiedergabe 550
 Taktstriche 798
 vertikale Ausrichtung 620
 zentrierte Balken 822
- Index
 Stimmspalten, *siehe* Stimmspaltenindex
 Studierzeichen 1175
 Token 652
 vertikale Stapel 890, 1143
- Indiana-Akkordsymbole 845
- Informationen, *siehe* Projektinformationen
- Inhalt
 Linien 1146, 1155
 Spielanweisungen 1146
 Tabelle 962
 Takte 790
 Tempomarkierungen 1297, 1301, 1302, 1306
 Titelei 962
- Init-Switches 741, 750
- Initialen
 Kommentare 505, 510
- Inserts 724
 ändern 728, 729
 entfernen 729
 laden 728
- Instanzen
 Akkordsymbole 844
 hinzufügen 529
 PlugIns 524, 527
- Instrumente 23, 136
 Akkordsymbole 325, 851
 Änderungen, *siehe* Instrumentenwechsel
 Anordnungs-Werkzeuge 463
 Anschlagstärke 692, *siehe auch* Anschlagstärke-Editor
 anzeigen 174, 178, 453
 aus Einzelstimmen entfernen 174, 178
 aus Kits entfernen 168

Instrumente (Fortsetzung)

ausblenden 174, 178, 453
 automatische Nummerierung 137
 Bereiche 1020
 Beschriftungen 52, 138–141, 184
 Bund-Fingersätze 946
 divisi 1289
 Dopplung 52, 142
 Dynamikanweisungen 695, 904, 915, *siehe auch*
 Dynamik-Editor
 Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
 Endpunkte 563, 564, 569
 Ensembles 133
 Expression-Maps 564, 738
 Farben 531, 678, 680
 Filter, *siehe* Instrumentenfilter
 Generalbass 404
 gezupfte Fingersätze 946
 Gruppen, *siehe* Instrumentengruppen
 hinzufügen 116, 118, 134, 142
 hinzufügen zu Perkussions-Kits 163
 importieren 91
 in Kits kombinieren 144
 Kanäle 720–723
 Klammern 838, 839
 Kommentare 505, 507
 kopieren 130
 Kurztöne 915
 laden 529
 Langton 915
 Lautstärke 726
 leere Notenzeilen 603
 löschen 133, 146
 MIDI 524, 528, 529
 MIDI-Aufnahme 271
 MIDI-Import 91
 mit Bündeln 146
 Mixer 720–723, 726
 Namen, *siehe* Instrumentennamen
 Noten eingeben 226, 230
 Notenzeilen 52, 604, 605, 904, 1282, 1384
 Notenzeilen anzeigen 52
 Notenzeilenbeschriftungen 187, 1272, 1273, 1275
 Notenzeilengröße 617
 Notenzeilengruppen 839
 Nummerierung 137
 Panorama 727
 Percussion-Maps 564
 Perkussion 167, 757, 1384
 Perkussions-Legenden 1393, 1395
 Reihenfolge 130–132, 145, 167, 169
 Saiten 146
 Schlüssel 116, 144
 solo schalten 544, 545, 720
 Spieler 127
 Spieler-Bereich 113
 Sprache 59, 116, 118, 190
 Spuren, *siehe* Instrumentenspuren
 Stimmung 116, 146
 stummschalten 544, 545, 720
 suchen 116, 118
 Swing-Wiedergabe 550
 Tabulatur 1290, 1291

Instrumente (Fortsetzung)

Tonarten 979, 980, 982–984
 transponieren 141, 180, *siehe auch* Instrumenten-
 Transposition
 Transposition ändern 144
 verschieben 145, 172
 Vorhandene ändern 144, 163
 Vorlagen 75, 118, 120
 VST 524, 527, 529
 Wiedergabe 543, 544, 555, 556, 558, 560, 563, 569,
 737, 757
 Wiedergabe-Modus 531
 zu Einzelstimmen hinzufügen 178
 zu Endpunkten zuweisen 569
 zu Partien hinzufügen 174
 zwischen Spielern verschieben 145
 Instrumente mit Bündeln 146
 Akkorddiagramme 868, 869
 Akkordsymbole 151, 154, 858
 Arpeggio-Fingersätze 950
 Bündel 147
 Einblendfeld 285
 Fingersätze 281, 946
 Gitarren-Bendings 1079
 Gitarrentechniken, *siehe* Gitarrentechniken
 hinzufügen 116, 142
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 Noteneingabe 213
 Obertöne 1039–1041, 1043
 offene Tonhöhen 149
 Pinch Harmonics 1047
 Saiten 146, 147, 149, 151, 1015
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Slides 951, 952
 Stimmung 144, 146, 147, 151, 154, 155, 858
 Stimmung ändern 116, 144, 147, 149
 Stimmungen exportieren 150
 Stimmungen importieren 150
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
 Transposition 141, 147, 152–155
 umgestimmt 151, 154, 155
 Instrumenten-Auswahl 116
 Instrumenten-Nummerierung 137, 1275
 Instrumenten-Transposition 141, 1273
 ändern 116, 144
 anzeigen 187, 1274
 ausblenden 187, 1274
 Klammern 1275
 Layoutnamen 185
 Layouts 185
 Notenzeilenbeschriftungen 187, 1273–1275
 Reihenfolge 1275
 Schlüssel 883
 Instrumentenbeschriftungen
 Perkussions-Kits 165
 Instrumentenfarben 531
 Anschlagstärke-Editor 692
 Dynamik-Editor 695, 700
 MIDI-CC-Editor 702, 707
 MIDI-Pitch-Bend-Editor 701, 707
 Percussion-Editor 680
 Pianorollen-Editor 678
 Spielanweisungen-Editor 691

- Instrumentenfilter 116, 118, 453, 454
 - aktivieren 456
 - deaktivieren 456
 - hinzufügen 457
 - Instrumente 454, 457
 - löschen 457
 - Reihenfolge 454
 - Tastaturbefehle 453, 454
 - Instrumentenfilter verwalten (Dialog) 454
 - Instrumentengruppen 165, 169
 - Benennung 165
 - Beschriftungen 1277
 - Filter 454
 - löschen 166
 - Perkussions-Kits 165, 1278
 - Instrumentenkanäle 720–723
 - Instrumentenlisten 653, 962
 - Seitenvorlagen 644, 646
 - Instrumentennamen 183, 1268
 - abgekürzt 186, 187, 1272
 - als Standard speichern 187
 - ändern 186
 - anzeigen 1269
 - ausblenden 1269, 1271, 1273
 - Ausrichtung 187
 - Endpunkteinrichtung-Dialog 564
 - Länge 187, 1269
 - Mixer 720, 721
 - Notenzeilenbeschriftungen 187, 654, 1269, 1272, 1273
 - Nummerierung 137, 1272
 - solo 132
 - Spuren 531, *siehe auch* Instrumentenspuren
 - Token 654
 - Wiedergabe-Modus 531, 564, 721
 - zurücksetzen 187, 190
 - Instrumentennamen bearbeiten (Dialog) 187
 - Instrumentenspuren 530, 531
 - Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 - Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor
 - Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 - MIDI, *siehe* MIDI-CC-Editor
 - Pianorollen-Editor 678
 - Instrumentenstimmungen, *siehe* Instrumenten-Transposition
 - Instrumentenwechsel 138, 139
 - Beschriftungen, *siehe* Beschriftungen für Instrumentenwechsel
 - eingeben 142, 226, 230
 - erlauben 139
 - nicht erlauben 139
 - Sprache 59, 140, 187
 - Intelligente Anführungszeichen 655
 - Intensität
 - Dynamikanweisungen 321, 323, 443, 695, 893, 901, 902
 - interaktive Anzeige der Tastaturbefehle 64
 - Interpunktion
 - Notenwert 655
 - Timecodes 1183
 - Intervallart
 - Akkordsymbole 325, 329, 845, 859
 - Intervalle 497, 498
 - transponieren 478, 479, 499
 - Intervalle
 - Akkordsymbole 329, 845
 - automatisches Speichern 109
 - Dips 1100
 - Einblendfeld 497
 - Generalbass 933
 - Gitarren-Bendings, *siehe* Bending-Intervalle
 - Glissando-Linien 1073
 - Griffe 1089, 1091–1093
 - hinzufügen 258, 265, 498
 - Instrumente mit Bündlen 147
 - mikrotonal 497
 - Noteneingabe 229
 - Obertöne 1039–1041, 1043, 1047
 - Ornamente 1048
 - Teilungen der Oktave 985
 - Tonhöhen-Zuordnungen 492, 493, 502
 - transponieren 478, 479, 499
 - Triller 350, 354, 1055–1058, 1062
 - vereinfachen 933
 - Vibratohebel-Dive-and>Returns 1084
 - Vorzeichen 350, 497, 1057
 - invertieren 1251
 - Artikulationen 784
 - Bindebögen 1242, 1250, 1251
 - Farben 57
 - Fingersätze 939
 - Generalbass 931
 - Hälsa von Vorschlägen 965
 - Haltebögen 1331
 - Triolen und N-tolen 1374
 - Verbalkung 819
 - ionisch
 - Akkordsymbole 331, 858
 - Skalen 494, 502
- ## J
- Japanisch
 - Akkordsymbole 845
 - Jazz
 - Akkordsymbole 845
 - Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 - Bandvorlagen 75, 82
 - Glyphen 735
 - Notenschriftstil 735
 - Notenzeilengruppen 839
 - Jazz-Artikulationen 1103, 1104
 - ändern 1106
 - Arten 351, 1103, 1106
 - Bend 1103
 - Bereich 353, 361
 - Darstellung 1106
 - Dauer 1106
 - Einblendfeld 351, 360
 - eingeben 349, 351, 360, 361
 - glätten 1103
 - Griffe 1105
 - kopieren 782

Jazz-Artikulationen (*Fortsetzung*)

Länge [516](#), [1105](#), [1106](#)
 Linientypen [1106](#)
 löschen [1107](#)
 Ornamente, *siehe* Jazz-Ornamente
 Position [1105](#)
 verschieben [516](#), [1105](#)
 Wiedergabe [764](#), [765](#), [1103](#)

Jazz-Ornamente [1103](#), [1104](#)

Arten [350](#)
 Einblendfeld [350](#)
 eingeben [350](#), [354](#), [355](#)

Jazz-Standards-Akkordsymbole [845](#)**K**Kadenzen [290](#), [312](#), [314](#), [460](#), [461](#), [787](#), [1345](#)

Systemtrennzeichen [1284](#)

Kanaländerungs-Aktionen [564](#), [570](#), [751](#)Kanäle [720](#), [722](#), [723](#)

ändern [569](#)
 anzeigen [725](#)
 ausblenden [725](#)
 Einstellungen [564](#)
 Endpunkte [563](#)
 Expression-Maps [564](#), [570](#), [751](#), *siehe auch*
 Kanaländerungs-Aktionen
 Hall [729](#)
 Höhe [726](#)
 importieren [97](#)
 Inserts [724](#), [728](#), [729](#)
 Inserts umgehen [729](#)
 Instrumente [569](#), [722](#), [723](#)
 Lautstärke [726](#)
 Metrum [722](#)
 MIDI [97](#), [722](#), [723](#)
 Mixer [720–724](#)
 Panorama [727](#)
 Percussion-Maps [564](#), [570](#)
 PlugIns [564](#)
 Scrollen [726](#)
 solo schalten [544](#)
 Steuerelemente [722](#), [724](#)
 stummschalten [544](#)
 Wiedergabe [563](#)
 Züge [724](#)

Kandidatenmenüs

Spielanweisungen-Einblendfeld [377](#)
 Tempo einblendfeld [300](#)

Kapodaster [151](#)

Abstand [151](#)
 Akkordsymbole [151](#), [155–158](#), [160](#)
 ausblenden [157](#), [158](#), [160](#)
 festlegen [152–156](#), [159](#)
 hinzufügen [152](#), [153](#)
 Klammern [151](#)
 Kursivschrift [151](#)
 löschen [154](#), [156](#)
 Notenzeilen [154](#), [155](#)
 Tabulatur [151–154](#)
 Teilton [152](#), [153](#)

Karten

Ein-/Ausblenden-Pfeile [44](#)
 Layouts [121](#)
 Partien [124](#)
 Spieler [113](#)
 Timecodes [124](#)

Kästen, *siehe* Rahmen, *siehe auch* Rahmen

Kategorien

Ensembles [118](#), [120](#), [135](#)
 Linien [394](#), [1153](#)
 Notenköpfe [1010](#), [1013](#)
 Vorlagen [75](#), [82](#), [839](#)

keilförmige Notenköpfe [1012](#), [1014](#)Keillinien [394](#), [1153](#)

anzeigen [1145](#), [1147](#), [1148](#), [1164](#)
 ausblenden [1147](#)
 eingeben [394](#)

Kein-Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichenkeine Akkordsymbole [330](#)Kennzeichnung, *siehe* Kommentare, *siehe auch*

Anmerkungen

Kerben

Bindebögen [1246](#)
 Haltebögen [1327](#)
 Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals

Ketten

Haltebögen [1325](#)

Key-Editor [666](#), [668](#), [702](#)

Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 Anschlagstärke-Balken auswählen [717](#)
 auswählen [675](#)
 Bereich [666](#), [668](#)
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 gebundene Noten [1267](#)
 Histogramm, *siehe* Histogramm-Werkzeug, *siehe auch* Transformieren-Werkzeug
 Höhe [672](#)
 Instrumente [670](#)
 Konfigurationen [675](#), [718](#), [719](#)
 kopieren [676](#), [687](#)
 MIDI CC, *siehe* MIDI-CC-Editor
 Noten eingeben [681](#)
 Noten löschen [688](#)
 Noten transponieren [685](#), [686](#)
 Noten verschieben [683](#)
 Notenwert [681](#), [682](#), [684](#), [688](#)
 Perkussion, *siehe* Percussion-Editor
 Pianorolle, *siehe* Pianorollen-Editor
 Pitchbends, *siehe* MIDI-Pitch-Bend-Editor
 rhythmisches Raster [668](#), [674](#)
 Scrollen [666](#), [674](#)
 sperren [670](#)
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 Steuerelemente [712](#), [713](#), [716](#)
 Stimmen [543](#), [668](#), [670](#)
 Tastaturbefehle [670](#), [672](#), [673](#)
 Tempo [708](#)
 Transformieren-Werkzeug, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
 Triolen und N-tolen [678](#)
 Werkzeugzeile [668](#)
 Zoom [666](#), [673](#)

- Keyboards
 Layouts [67](#)
 Noten eingeben [225](#)
 Tastaturbefehle-Maps [64](#)
- Keyswitches [751](#)
 Expression-Maps [737](#), [743](#)
 MIDI-Import [97](#)
 Percussion-Maps [757](#)
- Kick-Drum, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Kits, *siehe* Perkussions-Kits
- Klammern [837](#)
 Abstand [866](#)
 Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbole in Klammern
 Anzahl [1205](#)
 anzeigen [838](#), [841](#), [864](#)
 Arpeggio-Zeichen [1066](#)
 Art von Ensemble [82](#), [839](#)
 ausblenden [838](#), [841](#), [864](#)
 Bundnummern [1079](#), [1084](#)
 Capo-Akkordsymbole [151](#), [845](#)
 divisi [838](#), [839](#), [841](#), [842](#), [1153](#), [1289](#)
 Dynamikanweisungen [899](#)
 eingeben [325](#), [331](#), [404](#), [406](#), [770](#), [863](#), [899](#), [925](#), [928](#), [1024](#), [1042](#)
 Fingersätze [281](#), [283](#), [944](#), [945](#), [947](#)
 Form [865](#), [928](#), [1024](#)
 Generalbass [406](#), [925](#), [928](#)
 Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Gitarren-Bendings [1079](#), [1081](#)
 Größe [866](#)
 Gruppierung [169](#), [838](#)
 Haltebogenketten [1026](#)
 Haltelinien [928](#)
 Hinweise [457](#)
 horizontal, *siehe* Linien
 Instrumenten-Transposition [1275](#)
 Layouts [838](#)
 Metronomangaben [1297](#), [1298](#)
 Notenköpfe, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Notenzeilenbeschriftungen [1275](#)
 Notenzeilensparationierung [601](#), [620](#)
 nummerierte Taktregionen [1210](#), [1212](#)
 Obertöne [1042](#)
 Oktavzeichen-Zahlen [887](#)
 Pedal-Fortsetzungszeichen [1134](#)
 Pedallinien [1134](#)
 Perkussionsnoten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Projektvorlagen [82](#)
 Regionen mit Strichnotation [1222](#), [1223](#)
 sekundäre [841](#), [842](#)
 Spielanweisungen [1146](#)
 Spielergruppen [169](#), [799](#), [1277](#)
 Stärke [865](#)
 Stil [865](#)
 Tabulatur [1043](#), [1079](#), [1081](#), [1084](#)
 Taktarten [290](#), [294](#), [1350](#)–[1352](#), [1354](#)
 Taktstriche [798](#)
 Taktwiederholungen [1203](#), [1205](#), [1210](#), [1212](#)
 Taktzahlen [813](#)
 Tempomarkierungen [1297](#), [1298](#)
 Triller [1060](#)
 Triolen und N-tolen [1373](#)
- Klammern (*Fortsetzung*)
 Unterklammern [841](#), [842](#)
 verschachtelte Unterklammern [843](#)
 verschieben [866](#), [1028](#)
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [1015](#)
 Vibratohebel-Dive-and>Returns [1084](#)
 Vorlagen [82](#)
 Vorzeichen [770](#), [778](#), [1042](#)
 Zahlen [1210](#), [1212](#), [1222](#), [1223](#)
- Klappenschläge, *siehe* Spielanweisungen
- Klarinette, *siehe* Instrumente
- klassisch
 Regel für Anwendungsdauer von Vorzeichen [777](#)
- Klassisch
 Ornamente [353](#)
 Triller [1063](#), [1064](#)
- klassische Gitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- klassische Regel für Vorzeichendauer [778](#)
- Klaviatur-Bereich [211](#)
- Klavier [136](#)
 Bindebögen [280](#)
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikanweisungen
 erneutes Betätigen [1121](#), [1126](#)
 gedrückte Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Hand-Zeichen, *siehe* Linien
 Niveauänderungen [1121](#), [1126](#)
 Pedallinien, *siehe* Pedallinien
 Reduktion, *siehe* reduzieren, *siehe auch* zusammenführen
 Substitutions-Fingersätze [937](#)
 Wiedergabe [1137](#)
 Wiedergabe von Akkordsymbolen [535](#)
- Kleinbuchstaben
 Akkordsymbole [845](#)
 Römische Ziffern [655](#)
 Titel der Partien [655](#)
- kleine Noten [444](#)
 Notenzeilen, *siehe* Notenzeilengröße
 Obertöne, *siehe* Obertöne
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Triller, *siehe* Triller
 Triolen und N-tolen [1367](#), *siehe auch* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 Vorschläge, *siehe* Vorschläge
- kleiner Finger [946](#)
 Einblendfeld [285](#)
 eingeben [285](#)
- Klick [552](#)
 aktivieren [540](#)
 deaktivieren [540](#)
 Einzähler [272](#)
 Lautstärke [726](#)
 MIDI-Aufnahme [272](#)
 Mixer [720](#), [721](#)
 Sound [532](#), [533](#)
 Wiedergabe [532](#), [533](#), [540](#)
- klingend
 Bereiche für Perkussions-Legenden [1393](#), [1395](#)
 Dauer [971](#), *siehe auch* gespielte Dauer

- klingend (*Fortsetzung*)
 Notenwert [689](#), *siehe auch* gespielter Notenwert
 Tonhöhe, *siehe* klingende Tonhöhe, *siehe auch*
 klingende Notation
- klingende Notation [180](#)
 Anzeige [180](#)
 drucken [577](#)
 exportieren [582](#)
 Instrumenten-Transposition [1273](#)
 Layouts [176](#), [180](#), [577](#), [582](#), [653](#), [962](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [1268](#), [1273](#)
 Schlüssel [338](#), [883](#), [884](#)
 Statusanzeige [41](#)
 Token [653](#), [962](#)
 Tonhöhe eingeben [233](#)
- klingende Tonhöhe [180](#), [1039](#)
 Layouts [180](#)
 Obertöne [1043](#)
 Tonhöhe eingeben [233](#)
- Knotenpunkte [1039](#)
 ändern [1041](#)
- Kombinationen
 Einzelstimmen-Layouts [178](#)
 Tremolos [763](#)
 Wiedergabe-Anweisungen [749](#), [753](#)
 Wiedergabe-Spielanweisungen [763](#)
- kombinierte Dynamikanweisungen, *siehe*
 Dynamikanweisungen
- Komma
 Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
- Kommentar (Dialog) [506](#)
- Kommentare [457](#), [505](#)
 ändern [510](#)
 antworten [509](#)
 anzeigen [511](#)
 ausblenden [511](#)
 Autoren [505](#), [510](#)
 Bereich [507](#)
 Dialog [506](#)
 drucken [511](#), [577](#), [595](#)
 exportieren [507](#), [511](#), [582](#), [595](#)
 Farben [58](#)
 hinzufügen [509](#)
 Initialen [505](#), [510](#)
 Instrumente [507](#)
 Liste [507](#)
 löschen [463](#), [507](#)
 Taktzahlen [507](#), [509](#)
- Komponenten
 Akkorddiagramme [869](#)
 Akkordsymbole [327](#), [845](#), [848](#)
 Artikulationen [782](#)
 Fortsetzungslinien für Spielanweisungen [1146](#)
 Linien [1155](#)
 Tempomarkierungen [1297](#)
- Komponist [73](#), [80](#)
 erste Seiten [646](#), [962](#)
 hinzufügen [80](#)
 Partie-Überschriften [649](#), [650](#)
 Token [655](#)
- komprimierte MusicXML [89](#)
- Konfigurationen
 Endpunkte [564](#), [566](#), [568](#)
 Key-Editor [675](#), [718](#), [719](#)
 Tonarten [979](#)
 Vorzeichen [774](#), [777](#), [979](#)
 Wiedergabe [60](#), [555](#)
- konstante Punkte [705](#), [708](#)
 eingeben [697](#), [704](#), [709](#)
- kontinuierlich
 Ansicht [42](#), [52](#), [666](#), [678](#), [680](#)
 Balken über Notenzeilen hinaus [824](#)
 Gabeln [911](#)
 Taktanzahl [1204](#), [1211](#)
- Kontrabass, *siehe* Instrumente
- Kontrapunkt [254](#)
 MIDI-Aufnahme [271](#), [272](#)
 MIDI-Import [94](#)
 Stimmen [237](#), [1402](#)
 Taktpausen [254](#), [1235](#)
- kontrapunktisch, *siehe* Kontrapunkt
- Kontrollpunkte
 Bindebögen [1258](#), [1259](#)
 Griffe [1245](#), [1266](#), [1341](#)
 Haltebögen [1336](#), [1337](#), [1341](#)
- Konventionen [585](#)
 Arpeggio-Zeichen [1069](#)
 Atemzeichen [975](#)
 Dynamikanweisungen [894](#)
 Ensembles [82](#)
 Fermaten [975](#)
 Fingersätze [936](#)
 Harfen-Pedalangaben [1117](#)
 Liedtext [993](#)
 Ornamente [1049](#)
 Pausen [974](#), [1228](#)
 Pedallinien [1127](#)
 Spielanweisungen [1142](#)
 Stichnoten [892](#)
 Stimmen [1405](#)
 Studierzeichen [1174](#)
 Tempomarkierungen [1299](#)
 Tonarten [979](#), [981](#)
 Tremolos [1360](#)
 Triller [1049](#)
 Vorschläge [965](#)
 Vorzeichen [769](#), [777](#), [979](#), [985](#)
 Zäsuren [975](#)
- konvertieren
 Layouts in Grafikdateien [582](#)
 Noten in Triolen und N-tolen [1369](#)
 Noten in Vorschläge [966](#)
 PDF [582](#)
 Triolen und N-tolen in normale Noten [1370](#)
 Vorschläge in normale Noten [967](#)
- Kopfzeilen
 Anschlagstärke-Editor [692](#)
 Dynamik-Editor [695](#)
 Editoren [675](#)
 Key-Editor [666](#)
 MIDI-CC-Editor [702](#)
 MIDI-Pitch-Bend-Editor [701](#)
 Partien [648](#)
 Percussion-Editor [680](#)

Kopfzeilen (*Fortsetzung*)

Pianorollen-Editor 670, 678
 Spuren 522, 524, 531–533, 535
 Tempo-Editor 708

kopieren 463, 465, 467

Akkorddiagramm-Formen 876
 Akkordmodus 261
 Akkordsymbole 435, 851, 853
 Artikulationen 782
 Balken 828
 Bindebögen 468, 782
 Dynamikanweisungen 468, 676, 700
 Eigenschaften 644
 Einfügen-Modus 458
 Einzelstimmenformatierung 641
 Instrumente 130
 Liedtext 989
 MIDI 676, 707
 Noten 465, 467, 687, 782, 828
 Partien 83, 174
 Punkte 676
 Rahmen 644, 646
 reduzieren 473
 Seitenformatierung 642
 Seitenvorlagen 644, 646
 Spielanweisungen 1147
 Spieler 130
 Systemobjekte 435
 Taktstriche 174
 Tempomarkierungen 676
 Tonhöhen 491, 492, 501
 Tremolos 828
 verteilen 474

Kratzen, *siehe* Spielanweisungen

Kreis

Akkordsymbole 845
 Notenköpfe 1010, 1014, 1387, 1388, 1390, 1391
 Obertöne 1043, 1046
 rhythmische Elemente 490, 501
 Saitenanzeigen 958
 Taktzahl-Einfassungen 802
 Tapping 1096
 Tonhöhen 490, 501

Kreuz-Notenköpfe 1011, 1014

Ghost-Notes 1099
 Perkussion 1387, 1388, 1390, 1391

Kreuze, *siehe* Vorzeichen

Krümmungsrichtung

Bindebögen 1242, 1250, 1251, 1265
 Gitarren-Bendings 445
 Gitarren-Pre-Bends 1087
 Haltebögen 1330, 1331, 1339
 Notenkopfklammern 1028, 1029
 Vorschläge 1242

künstliche Obertöne 1039

ändern 1047
 anzeigen 1040
 ausblenden 1040
 Stile 1043, 1047
 Teiltöne 1041
 Tonhöhe 1041
 Vorzeichen 1042
 Wiedergabe 1039–1041

Kursivschrift

Akkordsymbole 151, 845
 Dynamikanweisungen 893
 Fingersätze 943
 Liedtext 1001
 Notenzeilenbeschriftungen 187
 Spielergruppen-Beschriftungen 1277
 Text 398

kurz

Halsstummel 832
 Noten 99, 226, 257, 266–268, 624, 682, 744, 964, 971
 Partituren, *siehe* zusammenführen, *siehe auch* Layouts
 Taktstriche 794, 796

Kurzbefehlleiste 68

Aliase 71, 72
 anzeigen 70
 Befehle 69, 70
 Einträge 68
 Gehen zu 69, 70

Kurztoninstrumente 915

Anschlagstärke 692, *siehe auch* Anschlagstärke-Editor

L

l.v.-Haltebögen, *siehe* Laissez-Vibrer-Haltebögen

laden

MIDI-Instrumente 529
 Sounds 529, 560
 Videodateien 194
 VST-Instrumente 529
 Wiedergabevorlagen 560

Laissez-Vibrer-Haltebögen 1138, 1333, 1334

Breite 1334, 1337
 Form 1337
 Winkel 1337

Länge 440, 516

Akkordsymbol-Klammern 865
 Arpeggio-Zeichen 356, 357, 1069
 Audio 106
 Bindebögen 1241, 1252
 Divisi-Passagen 469, 472
 Durchstreichung von Vorschlägen 970
 Dynamikanweisungen 440, 698, 909
 Fingersatz-Slides 953
 Fortsetzungslinien 1142, 1144, 1149
 Gabeln 898
 Generalbass 926, 927, 930, 932
 gespielter Notenwert 688, 689
 Gitarren-Bendings 1089, 1091, 1093
 Glissando-Linien 1076
 H-Balken 1238
 Haken 516, 1122, 1192
 Hallfahne 106
 Halsstummel 832
 Haltelinien 926, 927, 930, 932, 1089
 Instrumentennamen 140, 141, 186, 1269
 Jazz-Artikulationen 1105, 1106
 Klammern 1028
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1334
 Liedtext-Fülllinien 1003

Länge (Fortsetzung)

Liedtext-Trennstriche 1003
 Linien 394, 396, 440, 1142, 1144, 1145, 1149, 1161–1163, 1173
 Mehrtaktpausen 1238
 Namen der Spieler 184
 Noten 267, 682, 684, 688, 689
 Notenhäse 1036, 1037
 Notenkopfkammern 1028
 Notenzeilenbeschriftungen 1269, 1272
 notierter Notenwert 688
 Oktavzeichen 440, 889
 Pedallinien 1122, 1127, 1129, 1133
 Perkussions-Legenden 1395, 1396
 Phrasen mit Taktwiederholungen 443, 1202
 Saitenanzeigen 1142, 1144
 Spielanweisungen 1142, 1144, 1149
 Spielergruppen-Namen 171
 Systemtrennzeichen 1285
 Takte 460, 787
 Taktstriche 798, 799
 Tempomarkierungen 1299, 1309
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1372
 Wiederholungsenden 1189, 1192

Langtoninstrumente 915

Largo, *siehe* Tempomarkierungen

Latenz

MIDI-Aufnahme 271, 275
 Wert ändern 276

Läufe

Gitarren-Bendings 1079, 1089

laufende Überschriften 646

ausblenden 610
 Partie-Überschriften 610
 Seitenvorlagen 647

Laute, *siehe* Instrumente mit Bündlen

Lautstärke

Anschlagstärke 692–694, 712, 716, 745
 Audiospuren eines Videos 197
 Dynamikanweisungen 698, 893, 901
 Kanalmetren 720, 721, 726
 Klick 726
 MIDI 921
 Mixer 720, 721, 726
 Silence-Wiedergabevorlage 555, 556
 Spuren 720, 721, 726
 Wiedergabe 726, 745
 zurücksetzen 726

Layout-Auswahl 33

Layouts wechseln 45
 Reihenfolge der Layouts 181

Layout-Karten 121, 125

Ein-/Ausblenden-Pfeile 44
 öffnen 121
 Zahlen 121, *siehe auch* Layout-Nummern

Layout-Nummern 121

ändern 182
 Reihenfolge 181

Layout-Optionen 30, 731

als Standard speichern 731
 Dialog 731
 in andere Layouts kopieren 640, 641

Layout-Optionen (Fortsetzung)

suchen 731
 Taktzahlen 801–803, 805

Layout-Optionen (Dialog) 731

Layoutnamen 183, 185

ändern 185
 erste Seiten 646
 Token 653
 Vorzeichen 185
 zurücksetzen 185

Layouts 27, 121, 125, 176, 640

Abweichungen von Seiten entfernen 648
 Akkoladen 838, 839, 841, *siehe auch*
 Notenzeilengruppen
 Akkordsymbole 853
 an Papier anpassen 591
 Ansichtstypen 42
 Audio exportieren 105
 Ausrichtung 591, 597, 602, 611, 620
 auswählen 33
 Benennung 185, *siehe auch* Layoutnamen
 benutzerdefinierte Partituren 176
 Bereich im Einrichten-Modus 121, 176
 Bereiche des Drucken-Modus 573
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1276
 Bildauflösung 583
 Darstellung von Perkussions-Kits 1386
 Dateinamen 585
 divisi 1289
 drucken 577, 587, 591
 Dynamikanweisungen 896
 Eigenschaften 644, 661, 663
 Eigenschaften kopieren 644
 Einrückungen 1287, 1288
 Einstellungen 731
 Einzelstimmen 176, 178, 640
 Einzelstimmen übertragen 640–642
 enharmonische Schreibung 482, 485
 erstellen 97, 177, 182
 Exemplare 577
 exportieren 582, 587
 Farbmodus 583
 festlegen 626–628
 Fingersatz 943
 folgen 626, 627
 formatieren 640, 641
 Formatierungen kopieren 640–642
 Generalbass 923
 Gesamtpartituren 176
 Grafikdateien 582, 592
 große Taktarten 1349, 1351
 Harfen-Pedalangaben 1113
 Instrumentenfilter, *siehe* Instrumentenfilter
 Karten, *siehe* Layout-Karten
 Klammern 838, 839, 841, *siehe auch*
 Notenzeilengruppen
 Klaviatur 67
 klingende Notation 180, 653, 962
 laufende Überschriften 610
 Layouts-Bereich 121
 leere Notenzeilen 603, 606
 linke Seiten 607
 löschen 182

Layouts (*Fortsetzung*)

Marker 1178, 1179
 mehrere Fenster 51
 mehrere öffnen 47, 50
 Mehrtaktpausen 803, 1237, 1239
 MIDI exportieren 100
 MIDI-Import 97
 MusicXML-Dateien 89
 Navigation 448–451
 Notenabstand 623, 624
 Notenschreibung 482, 485
 Notenzeilen 603–605
 Notenzeilen ausblenden 603–605
 Notenzeilenbeschriftungen 654, 1269
 Notenzeilenfilter, *siehe* Instrumentenfilter
 Notenzeilenlänge 600
 Notenzeilenspationierung 601, 602, 620, 1319
 nummerierte Taktregionen 1210
 Nummerierung ändern 182
 öffnen 35, 45
 Orchesterordnung 130–132, 169, 1277
 Papierformate 590
 Partie-Überschriften 609, 610, 648–650
 Partiebereiche 579, 580
 Partien 125, 179, 608, 609
 Partien entfernen 179
 Partien hinzufügen 179
 Perkussions-Legenden 1393
 Rahmenumbrüche 633
 Rahmenverkettungen, *siehe*
 Notenrahmenverkettungen
 Ränder 598, 612, 615
 Registerkarten 35, 47
 Reihenfolge 181
 Schlüssel 338, 883, 884
 Seitenbereiche 579, 580, 587
 Seitengröße 590, 597
 Seitenvorlage-Sets 599, 645
 Seitenvorlagen, *siehe* Seitenvorlagen
 Seitenwechsel 633
 Seitenzahlen 1108
 Skalierungsfaktor 591
 sortieren 181
 sperren 628
 Spieler 125, 178
 Spieler entfernen 178
 Spieler hinzufügen 178
 Spieler-Reihenfolge 130–132, 169, 1277
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Systemformatierung 601, 611, 620, 630, 640
 Systemobjekte 1286
 Systemtrennzeichen 1284
 Tacets 637–639
 Taktarten 1349, 1351, 1358
 Taktzahlen 801, 803, 805
 Tastatur 64
 Text 397, 646, 1312, 1319, 1323
 Timecodes 1179, 1184, 1185
 Titel 644, 646, 648
 Titelei 962
 Token 653, 654, 962
 transponieren 141, 176, 180, 653, 962
 vergleichen 50

Layouts (*Fortsetzung*)

Verteilen 625–629
 vertikale Ausrichtung 602
 Vorzeichen 482, 485
 wechseln 45
 Wiederherstellen 182
 Wiederholungsmarkertext 1195
 Zahlen, *siehe* Layout-Nummern
 Zoom 452
 zusammenführen 640

Layouts mit ungeraden Seitenzahlen
 Booklets 588
 drucken 577, 588

Layouts-Bereich
 Drucken-Modus 572, 573
 Einrichten-Modus 112, 121

Leadsheets
 Akkorddiagramm-Raster 872, 874
 Akkordsymbole 844
 Capo-Akkordsymbole 156–160
 Projektvorlage 82
 Schlüssel 883
 Systeme pro Rahmen 627
 Takte pro System 626
 Taktstriche 797
 Tonarten 980

leere Bereiche, *siehe* gelöschte Hintergründe
 leere Notenzeilen 603
 anzeigen 603–606, 620
 ausblenden 603–606, 620
 hinzufügen 128, 134, 142
 nach Partien 606
 Systemtrennzeichen 1284
 Tacets 637

leere Seiten
 löschen 28, 648, 1313

leere Stimmen 1408

leere Takte
 anzeigen 1237
 eingeben 312, 313
 löschen 789
 Mehrtaktpausen 1236, 1237
 Pausen, *siehe* Taktpausen

Legato
 Bindebögen 1240, 1267
 Notenwerte 267
 Spielanweisung, *siehe* Spielanweisungen, *siehe*
auch Wiedergabe-Anweisungen
 Wiedergabe 745, 1267

leggiero, *siehe* Vortragsbezeichnungen
 leichte Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
 leichter Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
lento, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe*
auch Tempomarkierungen
Lento, *siehe* Tempomarkierungen
 Lernmaterialien 73
 letzte Projekte 73, 77
 letzte Taktstriche 311, 793–795
 Anzahl der Durchläufe 548
 eingeben 314, 316
 Ende von Systemen 796
 Wiederholungs-Taktstriche 796

- Libretto
 exportieren 991
 Librettist 655
- Lieder, *siehe* Partien
- Liedtext 986, 1313
 Absatzstile 1002
 Abstand 993
 ändern 987, 999–1001, 1004
 Arten 402, 986, 988
 Ausrichtung 993, 994
 auswählen 432, 992
 bearbeiten 999–1001
 Bindestriche, *siehe* Liedtext-Trennstriche
 drucken 991
 Einblendfeld 401–403
 eingeben 401, 403
 Elisionsbögen 401, 403, 1007
 exportieren 991
 Fadenkreuz 519
 Farben 58
 Filter 438, 991, 992
 Fülllinien, *siehe* Liedtext-Fülllinien
 Griffe 994, 997, 1003
 Größe 1001, 1002
 kopieren 989
 Kursivschrift 1001
 Linien, *siehe* Liedtextzeilen, *siehe auch* Liedtext-Fülllinien
 löschen 463
 melismatisch 401, 403, 993, 1003
 Notenabstand 624, 993, 994
 notenzeilenabhängige Positionierung 996
 Ostasiatische Elisionsbögen 1007
 Platzierung 993
 Position 993
 Refrain 402, 986, 987, 1004
 Schriftstile 1001, 1002
 Silbentypen 403, 988, 989
 Spationierung 624, 993, 994, 997, 1001, 1002
 Speichern 991
 Strophennummern 1006
 Text 999–1001
 Übersetzungen 402, 986, 987, 1004
 Verbalkung 816
 Versätze 997
 verschieben 469, 472, 516, 994, 996, 997, 1004, 1005
 vertikale Position 986, 987, 996, 1004, 1005
 Zähler 1000
 Zoom 1000
- Liedtext-Fülllinien 401–403, 986, 988, 1003, 1004
 eingeben 401, 403
 erweitern 401
 Griffe 1003
 verschieben 516, 1003
- Liedtext-Trennstriche 988, 1003
 eingeben 401
 erweitern 401
 Griffe 1003
 verschieben 516, 1003
- Liedtextzeilen 402, 986, 1004
 ändern 987, 1004, 1005
 kopieren 989
- Liedtextzeilen (*Fortsetzung*)
 löschen 463
 Platzierung 994
 Position 994, 997
 Versätze 997
 verschieben 997
 Zahlen 1004, 1005
- Ligado, *siehe* Hammer-Ons
- Limitier 724, 728
- Lin One Dither 724, 728
- Lineale
 Fadenkreuz 519
 rhythmisches Raster 218
 Wiedergabe-Modus 522
- lineare Punkte 705, 708
 eingeben 697, 704, 709
- Linien 1073, 1144, 1153, 1155
 Abschlüsse 1149, 1155, 1165
 Abschnitte 1173
 Abstand 1172
 Akkorde 358
 allmähliche Tempoänderungen 1310
 ändern 1148, 1164, 1165
 Anfangsposition 1163
 Anmerkungen 1155
 Anschlagstärke 693
 anzeigen 440, 926, 1147
 Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 Arten 1148, 1153, 1156
 ausblenden 440, 926, 1147
 Ausrichtung 519, 1163
 Balken, *siehe* Verbalkung
 Bindebögen 1240, 1248
 Breite 611
 Darstellung 1148, 1164, 1165
 Dauer 1161, 1162
 diagonal 394
 durch Notenköpfe 1010, 1387
 Dynamikanweisungen 695, 697, 700
 Einfassungen 802
 Einfügen-Modus 461, 462
 eingeben 393, 394, 396
 Enden 1155
 Endposition 1163
 Fadenkreuz 519
 Farben 58
 Fermaten, *siehe* Haltelinien
 Fingersätze 955
 gelöschte Hintergründe 1171, 1172
 Generalbass, *siehe* Generalbass
 gewellt 1053, 1066
 Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings, *siehe auch* Vibratohebel
 Glissando, *siehe* Glissando-Linien
 Griffe 1173
 Größe 1161
 Gruppen 1277
 Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 Haltebögen 1327, 1329
 Harfen-Pedalangaben 1111, 1117
 Hilfslinien 1016
 Hintergründe 1171
 horizontal 394, 1153, 1156–1158

Linien (*Fortsetzung*)

horizontaler Text 1170
 Jazz-Artikulationen 1103, 1106
 Klammern 837, 841, 843, 1277
 Komponenten 1155
 Länge 516, 1161–1163, 1173
 Liedtext 401–403, 986, 1003, 1004, *siehe auch*
 Liedtext-Fülllinien
 löschen 463
 Marker 1179
 MIDI 702, 704, 707
 Noten, *siehe* Notenhäse, *siehe auch* Verbalkung
 Noten verbinden, *siehe* Balken
 Notenköpfe 1010, 1163, 1387
 Notenzeilen 1281
 Notenzeilen-übergreifend 396
 notenzeilenabhängige Positionierung 1159, 1160
 Oktavzeichen, *siehe* Oktavzeichen
 Pausen, *siehe* Zäsuren, *siehe auch* Pausen
 Pedal, *siehe* Pedallinien
 Platzierung 1157, 1159, 1160
 Position 1156
 Rahmenumbrüche 1173
 Reihenfolge 1143, 1158
 Saitenanzeigen 390, 391, 440
 schräg 394, 1153, 1160
 sekundäre Balken 830
 sekundäre Klammern 841, 843
 Spalten 1158
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungs-Linien
 Spielergruppen, *siehe* Spielergruppen-
 Beschriftungen
 Stärke 845
 Stop-Position 461, 462
 Systemtrennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Systemumbrüche 1155, 1173
 Tabulatur 1290
 Taktstriche, *siehe* Taktstriche
 Taktzahlen 805–807
 Tempomarkierungen 532, 708, 1307, 1308
 Text 1155, 1166–1172, 1319
 Timecodes 1179
 Triller 1053–1055
 Triolen-/N-tolen-Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-
 Klammern
 umkehren 1166
 verschieben 469, 472, 516, 1157, 1158, 1173
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 956
 vertikal 396, 1153, 1156
 vertikale Position 1143, 1156, 1159
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel
 Vorschläge 968, 1158
 Vorzeichen 1163
 Wiedergabe, *siehe* Abspielmarke
 Wiederholungsenden, *siehe* Wiederholungsenden
 Wiederholungsmarkertext 1195
 Zäsuren, *siehe* Zäsuren
 zeichnen 709
 Zuordnungen 394, 1153, 1156

linke Seiten

- beginnen ab 607

linke Zone 39, 40

- Einrichten-Modus 113

Linke-Hand-Haken, *siehe* Linien

Listen

- Hub 73
- Kommentare 507
- Spieler 183, 653

Loco, *siehe* Oktavzeichen

lokal

- Akkordsymbole 325, 844
- Eigenschaften 644, 661, 663
- Generalbass 404, 922

lokrisch

- Akkordsymbole 331, 858
- Skalen 494, 502

löschen 463, 512

- Abstände zwischen Noten 267
- Abweichungen bei der Wiedergabe 690
- Akkordsymbole 851
- Ändern des Pedalniveaus 1126
- Änderung des rhythmischen Feelings 552
- Änderungen der Anschlagstärke 694
- Änderungen der Halsrichtung 1036
- Artikulationen 782
- Auftakte 460
- automatisch gespeicherte Projekte 108
- Balken 816, 817
- Dateien 73
- Dynamikanweisungen 677
- Editoren 675
- Effekte 729
- Einfügen-Modus 458
- Einrückungen 1288
- Endpunkte 566, 568
- erneutes Betätigen 1126
- Fermaten 977
- Fingersatz-Slides 952
- Fingersätze 943, 944
- Gitarren-Post-Bends 1088
- Gitarren-Pre-Bends 1088
- Gitarrentechniken 1102
- Gruppen aus Perkussions-Kits 166
- Haltebögen 834, 1334, 1335
- Inserts 729
- Instrumente 133, 146, 168
- Instrumenten-Transposition 187, 1274
- Instrumentenfilter 457
- Jazz-Artikulationen 1107
- Kapodaster 154, 156
- Key-Editor-Konfigurationen 719
- Klammern 770, 778, 863, 864, 899, 925, 928, 1024
- Kommentare 507
- Kursbefehlleisten-Aliase 72
- Layouts 182
- leere Seiten 28
- Marker 412
- MIDI-Punkte 677
- Noten 460, 688, 787, 1018, 1021
- Noten duplizieren 473
- Notenkopfklammern 1024
- Notenzeilen 603, 604
- Nummern der Partie 649
- Partie-Nummern 650
- Partie-Überschriften 609
- Partien 175, 179

löschen (*Fortsetzung*)

- Pausen 267, 1233, 1235
- Pedallinien 1126
- Projekte 73
- Punktierungen 1018, 1021
- Rahmen 609
- Rahmenumbrüche 629, 636
- reduzieren 473
- Saiten 147
- Saitenanzeigen 959
- Scoops 1102
- Seiten 648
- Seitenvorlagen-Abweichungen 648
- Spieler 133, 171, 172, 174, 178
- Stimmen 1408
- Stop-Positionen 462
- Systemeintrückungen 1288
- Systemumbrüche 629, 633
- Takte 309, 460, 787–790
- Taktzahländerungen 811
- Tapping 1102
- Tastaturbefehle 67, 68
- Tempomarkierungen 677
- Titel 609
- Tonhöhen-Zuordnungen 493
- Tremolos 1363
- Trillerintervalle 1060
- Triolen und N-tolen 1370
- überlappende Noten 267
- Unisono-Noten 473
- Videos 196
- Vorlagen 719
- Vorschläge 967
- Vorzeichen 769
- Wiedergabe-Anweisungen 755, 765
- Zählzeiten 310, 460, 787, 789
- zentrierte Balken 824

loslassen

- Gitarren-Bendings 1079
- Griffe 1093
- Tremolos 417, 425, 426

Loslassen

- Tremolos 1361

Lücken mitten im System

- Codas 1193, 1197

lydisch

- Akkordsymbole 331, 858
- Skalen 494, 502

M

machen zu

- Rahmen 514
- System 513, 632

macOS

- drucken 581

Mandoline, *siehe* Instrumente mit Bündlen

manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit 604, 605

Manuskript-Papier 606

Maps

- Expression, *siehe* Expression-Maps
- Perkussion, *siehe* Percussion-Maps

Maps (*Fortsetzung*)

- Tastaturbefehle 64
- Tonhöhen, *siehe* Tonhöhen-Zuordnung

Marcato, *siehe* Artikulationen

Marker 1178, 1183

- anzeigen 1178, 1196
- ausblenden 1178, 1196
- Bereich 412
- Dialog 411
- eingeben 411, 534
- exportieren 100, 101, 106
- Farben 58
- Filter 438
- Hinweise, *siehe* Hinweise
- importieren 102
- Kommentare, *siehe* Kommentare
- löschen 412, 463
- Notenzeile 1179
- Notenzeilenspationierung 601, 620
- Spur 533, 537
- Text 102, 411, 412, 1180
- Timecodes 411, 1181
- verschieben 469, 1181
- vertikale Position 601, 620, 1179
- wichtig 413, 1181
- Wiederholungen 415, 416, 1193

Martelé, *siehe* Artikulationen

Maß

- Einheiten 53

Master-Ausgangslautstärke 720–723, 726

Mauseingabe 216

- aktivieren 200, 235
- deaktivieren 200, 235
- Einstellungen 217, 218

Maximierer 724, 728

mehrere

- Buzz-Roll, *siehe* Tremolos
- Codas 1194
- Notenzeileneingabe 224, 241
- Partien auf Seiten 608
- Sätze 172
- segno 1194
- Taktzahlen pro System 806

mehrfaches Einfügen 467

mehrstimmige Kontexte 1402

- Artikulationen 782
- Bindebögen 1242
- Dynamikanweisungen 445, 904
- Fermaten 974, 977
- Gitarren-Pre-Bends 1087
- Halsrichtung 965, 1033, 1408
- Haltebögen 1331
- Noten 1408
- Noten eingeben 237
- Notenausrichtung 1405
- Ornamente 445, 1049
- Pausen 1228, 1230
- Punktierungsverbindung 1019
- Schrägstriche 1217, 1219
- Stimmspaltenindex 1406
- Vorschläge 965, 1242

- Mehrtaktpausen [637](#), [1201](#), [1236](#), [1237](#)
 anzeigen [1237](#)
 ausblenden [1237](#)
 Breite [1238](#)
 einzelne Takte [1237](#)
 Hinweise [457](#), [1239](#)
 Schlüssel [1238](#)
 Tacets [637](#), [638](#)
 Taktarten [1238](#)
 Taktstriche [314](#)
 Taktzahlen [803](#)
 Tonarten [1238](#)
 trennen [1239](#)
 verschieben [1238](#)
- mehrzeilige Instrumente [1282](#)
 Bindebögen [280](#)
 Notenzeilen ausblenden [603–605](#), [620](#)
 Notenzeilen-übergreifende Balken [824–826](#), [828](#)
- melismatischer Liedtext [401](#), [403](#), [993](#), [1003](#)
 melodisch Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonarten
 meno, *siehe* Tempomarkierungen, *siehe auch*
 Vortragsbezeichnungen
- Mensurstriche [798](#)
 messa di voce [908](#)
 anzeigen [910](#)
 verschieben [914](#)
- metrische Modulation
 Triolen und N-tolen [1370](#)
- Metronomangaben [1295](#), [1303](#)
 ändern [443](#), [711](#), [1303](#), [1305](#)
 anzeigen [1296](#), [1302](#)
 ausblenden [1302](#)
 auswählen [432](#)
 Bereich [1304](#)
 Darstellung [1297](#), [1298](#)
 Dezimalstellen [306](#), [307](#), [1303](#)
 Einblendfeld [300](#)
 eingeben [300](#), [306](#), [307](#), [709](#)
 Gleichungen [304](#), [1310](#)
 Klammern [1297](#), [1298](#)
 Klick [533](#)
 Komponenten [1297](#), [1298](#)
 mehrere Positionen [1286](#)
 Reihenfolge [1306](#)
 relative Tempoänderungen [1305](#)
 verschieben [469](#), [516](#), [1306](#)
 vertikale Positionen [1286](#)
 Werte [443](#), [711](#), [1303](#)
 Wiedergabe [533](#), [552](#), [1304](#)
 Zählzeiteinheiten [302](#), [443](#), [1303](#)
- Metrum [1344](#)
 ändern [443](#)
 Balkengruppierung [815](#), [835](#)
 Kanalniveaus [720](#), [721](#)
 Notengruppierung [815](#), [834](#), [1216](#)
 offen [1345](#), [1352](#), [1354](#)
 Pausengruppierung [815](#), [834](#)
 Rhythmusstriche [1216](#)
 Taktarten, *siehe* Taktarten
 Tremolos [1359](#)
 Triolen und N-tolen [1367](#)
 unregelmäßig [787](#), [790](#)
- Mezzo
 Dynamikanweisungen, *siehe*
 Dynamikanweisungen
- MIDI
 aufnehmen, *siehe* MIDI-Aufnahme
 Befehle [62](#), [67](#)
 Bereich [136](#)
 Bindebögen [1267](#)
 Controller, *siehe* MIDI-Controller
 Dateien, *siehe* MIDI-Dateien
 Dialog [91](#), [99](#), [101](#)
 Editor, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* MIDI-Pitch-
 Bend-Editor
 eingeben [704](#), [707](#)
 Endpunkte [563](#), [566](#), [569](#)
 exportieren [104](#)
 Expression-Maps [737](#), [738](#), [752](#), [753](#)
 Fader [721](#)
 Geräte, *siehe* MIDI-Geräte
 Histogramm-Werkzeug [712](#), [714](#)
 importieren [91](#), [99](#)
 Instrumente [524](#), [528](#), [531](#), *siehe auch* MIDI-
 Instrumente
 Instrumente laden [529](#)
 Kanäle [524](#), [564](#), [720–723](#)
 Key-Editor [702](#)
 kopieren [676](#), [707](#)
 Lautstärke [921](#)
 löschen [677](#)
 Marker [533](#)
 Mixer [720–723](#)
 Navigation [67](#)
 Notenbereich [136](#)
 Noteneingabe [225](#), [241](#), [252](#)
 öffnen [76](#)
 Panorama [721](#), [722](#), [727](#)
 Percussion-Maps [570](#), [757](#), [760](#)
 Pianorollen-Editor [678](#)
 Pitchbend [702](#)
 Quantisierung [99](#)
 Reihenfolge [743](#)
 Schnittstellen [524](#), [564](#)
 Schreibung von Vorzeichen [252](#)
 Tempo [532](#), [541](#), [708](#)
 Tempo-Editor [708](#)
 Tempospur [532](#)
 Tempospuren [102–104](#)
 thru [271](#)
 übergehen [707](#)
 überlappende Noten [267](#)
 Werte [706](#), [712](#), [713](#), [716](#)
 Wiedergabe [531](#), [563](#), [757](#)
- MIDI exportieren (Dialog) [101](#)
 MIDI thru [271](#)
 MIDI-Aufnahme [271](#), [272](#)
 Audio-Puffergröße [275](#), [276](#)
 beenden [272](#)
 beginnen [272](#)
 Bindebögen [275](#)
 Dialog [99](#)
 Einstellungen [275](#)
 Geräte [277](#), *siehe auch* MIDI-Geräte
 Haltepedal-Controller [277](#)

- MIDI-Aufnahme (*Fortsetzung*)
- Klick-Einstellungen [533](#)
 - Latenz [276](#)
 - neu quantisieren [274](#)
 - Optimierung [275](#)
 - Pedallinien [275, 277](#)
 - Quantisierung [99, 272](#)
 - rückwirkende Aufnahme [273](#)
 - Stimmen [271, 272](#)
 - Taktarten [272](#)
 - Tempomodus [541](#)
 - Tonhöhe [233](#)
 - Tonhöhe eingeben [233](#)
 - Transport-Fenster [552](#)
 - Tremolos [275](#)
 - Triller [275](#)
 - überlappende Noten [267](#)
 - Vorschläge [99, 966](#)
 - Wiederholungen [274](#)
- MIDI-CC-Editor [701, 702](#)
- Filter [715](#)
 - hinzufügen [675, 702](#)
 - Histogramm-Steuerelemente [713](#)
 - Höhe [672](#)
 - konstante Punkte [705](#)
 - lineare Punkte [705](#)
 - Punkte auswählen [675](#)
 - Punkte eingeben [704](#)
 - Punkte kopieren [676](#)
 - Punkte löschen [677](#)
 - Punkte verschieben [706](#)
 - schließen [675, 702](#)
 - Transformationen, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
 - Transformieren-Steuerelemente [716](#)
 - Werte [706, 712, 714, 716, 717](#)
 - Zoom [673](#)
- MIDI-Controller [702, 921](#)
- Dynamikanweisungen [921](#)
 - Editor, *siehe* MIDI-CC-Editor, *siehe auch* MIDI-Pitch-Bend-Editor
 - eingeben [675, 704, 707](#)
 - kopieren [676, 707](#)
 - Pedallinien [1137](#)
 - Transformationen, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
 - Transformieren-Werkzeug [716](#)
 - Werte [706, 712-714, 716, 717](#)
- MIDI-Dateien [91](#)
- Abweichungen bei der Wiedergabe [690](#)
 - Bindebögen [97](#)
 - Dialog [91, 101](#)
 - exportieren [100, 101](#)
 - Haltepedal-Controller [277](#)
 - importieren [91](#)
 - neu quantisieren [274](#)
 - öffnen [76](#)
 - Pedallinien [91, 97, 277](#)
 - Percussion-Maps [94](#)
 - Quantisierung [91, 99](#)
 - Spielanweisungen [97](#)
 - Tonarten [97](#)
 - Tremolos [97](#)
- MIDI-Dateien (*Fortsetzung*)
- Triller [97](#)
 - Triolen und N-tolen [99](#)
 - ungestimmte Perkussion [91](#)
 - Vorschläge [99](#)
 - Wiederholungen [546](#)
- MIDI-Geräte [277](#)
- Akkordsymbole [325, 524, 535](#)
 - aktivieren [277](#)
 - Aktivität [41](#)
 - deaktivieren [277](#)
 - Expression-Maps [737, 752, 753](#)
 - Noteneingabe-Einrichtung [247](#)
 - Percussion-Maps [757, 760](#)
 - Perkussions-Kits [247](#)
 - Polychords [325](#)
 - Warnung [41](#)
 - Wiedergabevorlagen [555, 556](#)
- MIDI-Importoptionen (Dialog) [91](#)
- MIDI-Instrumente [524, 528](#)
- Bereich [527](#)
 - Endpunkte [566](#)
 - Instanzen [528](#)
 - laden [529](#)
 - Nummerierung [528](#)
- MIDI-Kanäle [720-723](#)
- MIDI-Pitch-Bend-Editor [701, 702](#)
- hinzufügen [675](#)
 - Höhe [672](#)
 - Punkte auswählen [675](#)
 - Punkte kopieren [676](#)
 - Punkte löschen [677](#)
 - Punkte verschieben [706](#)
 - schließen [675](#)
 - Transformationen, *siehe* Transformieren-Werkzeug, *siehe auch* Histogramm-Werkzeug
 - Werte [706, 714, 717](#)
 - Zoom [673](#)
- MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog) [99](#)
- Mikrotöne [776](#)
- EDO [985](#)
 - Gitarren-Bendings [365, 1083, 1085](#)
 - Intervalle [497, 498](#)
 - transponieren [499](#)
 - Triller [1056-1058](#)
- Millimeter
- Maßeinheit [53](#)
- Millisekunden [34, 552](#)
- Mini-Transport [32, 34](#)
- Minuten [34, 552, 1183](#)
- Notenwert-Token [655](#)
- mit einzelner Linie
- Notenzeilen [1281](#)
 - Perkussions-Kits [1384, 1386](#)
- mit Hebel, *siehe* Vibratohebel
- mit Notenzeile verbundener Text [1312, 1313](#)
- Absatzstile [1317](#)
 - Abstand [1321](#)
 - anzeigen [1323](#)
 - ausblenden [1323](#)
 - Ausrichtung [1318](#)
 - auswählen [431](#)
 - drehen [490](#)

- mit Notenzeile verbundener Text (*Fortsetzung*)
 eingeben 397
 formatieren 398, 400, 1317
 gelöschte Hintergründe 1322
 Hintergründe 1322
 Hinweise 457
 in Krebs 488, *siehe auch* rückläufig
 notenzeilenabhängige Positionierung 445
 Rahmen 1319
 verschieben 488, 490, 516, 1318
- mit System verbundener Text 1286, 1312, 1313
 Absatzstile 1317
 Abstand 1321
 anzeigen 1323
 ausblenden 1323
 Ausrichtung 1318
 auswählen 431, 435–437
 eingeben 397
 formatieren 398, 400, 1317
 gelöschte Hintergründe 1322
 Hintergründe 1322
 Hinweise 457
 kopieren 435
 Marker 102
 mehrere Positionen 1286
 notenzeilenabhängige Positionierung 445
 Notenzeilenpositionen 1286
 Rahmen 1319
 Tempospuren 102
 verschieben 516, 1318
- mithören
 Akkorde 440
 MIDI-Geräte 271
 Noten 271, 439, 440
- mittelstarker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Mittelstück
 ändern 1164
 Linien 1153, 1155, 1164
- Mittelteil
 Fortsetzungslinien für Spielanweisungen 1146, 1148
- mittlere Linie
 Halsrichtung 1032
- mittleres C
 Instrumente mit Bündeln 147
 Percussion-Maps 757
 Schlüssel 881
 Wiedergabe 757
- Mittleres C
 Expression-Maps 743
 Wiedergabe 743
- Mixer 720, 721
 anzeigen 720–722
 Audio-Ausgänge ausblenden 564
 Audiospuren 197
 ausblenden 720–722
 Filter 724, 725
 Höhe 726
 Kanäle 720–723, 725
 Kanalzüge 724
 Lautstärke 726
 Panorama 722, 727
 Schnittstellen 720, 721
- Mixer (*Fortsetzung*)
 Scrollen 726
 Spuren solo schalten 544, 545, 720, 721
 Spuren stummschalten 544, 545, 720, 721
 Videos 197
 zurücksetzen 545, 720, 726
- Mixer-Bereich 720
- mixolydisch
 Akkordsymbole 331, 858
 Skalen 494, 502
- Mock-ups
 exportieren 105
- modal
 Akkordsymbole 331, 858
 Skalen 494, 502
- Moderato, *siehe* Tempomarkierungen
- moderne Aufhebung von Vorzeichen 779
- Moderne Vorzeichendauer-Regel 777, 778
- Modi 21, 32
 Akkorde 219, 858
 Drucken 572
 Einfügen 219, 242, 261, 458
 Einrichten 112
 Kurzbefehlleiste 68, 70
 Notensatz 512
 Schreiben 199
 Tempo 541
 Tonleiterzuordnung 494, 502
 transponieren 494, 502
 Wiedergabe 521
- Modulationsrad-Dynamik 921
- Modus »Festes Tempo« 541
- Modus »Tempo folgen« 541
- Moll
 Akkordsymbole 329, 845
 Intervalle 478–480, 497
 Skalen 494, 502, 980
 Tonarten 980
- molto
 Dynamikanweisungen 318, 320, 905, 907
 Marcato, *siehe* Artikulationen
 Tempomarkierungen 300, 304
 zentriert 907
- MonoDelay 724, 728
- Monophonie, *siehe* Polyphonie
- MonoToStereo 724, 728
- Mordente, *siehe* Ornamente
- morendo, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- MorphFilter 724, 728
- mosso, *siehe* Tempomarkierungen
- Motoren, *siehe* Spielanweisungen
- mp, *siehe* Dynamikanweisungen
- MP3-Dateien
 exportieren 105, 106
- MusicXML
 Akkordsymbole 867
 Dialog 89
 exportieren 89
 importieren 87
 Notenzeilenbeschriftungen 1269
 öffnen 76
 Pedallinien 1137

- MusicXML (*Fortsetzung*)
 Perkussion 88
 Verbalkung zurücksetzen 818
 Wiederholungsenden 1192
 MusicXML exportieren (Dialog) 89
 Musiksymbole
 eingeben 397, 400, 654
 Text 397, 400, 654
 Token 654
 Muster
 Akkorddiagramme 868, 876–878
 drehen 490
 rückläufig 488
 Skalen 494, 502
 Tonhöhen 491, 492, 501
 Umkehrung 487, 488
 wiederholen 465, 491, 492, 501
 Zuordnung 492–494, 502
- N**
- Namen
 Gruppen 165
 Instrumente, *siehe* Instrumentennamen
 Instrumentenfilter 454
 Layouts 183, 185
 Mixer 722
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe auch*
 Instrumentennamen
 Partie-Überschriften 648
 Partien 191
 Perkussions-Kits 160, 165
 Schlagzeuge 160
 Spieler 183, 184, 186, 653, 1272, 1273
 Spielergruppen 169, 171, 1277
 Token 652
 Namen der Einzelstimmen 183, 185
 Namen der Spieler 183
 ändern 184
 Gruppen, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
 Instrumentenspuren 531
 Notenzeilenbeschriftungen 1272, 1273
 Token 653
 zurücksetzen 184
 Nashville
 Akkordsymbole 328, 845
 Zahlen 327
 naturale, *siehe* Spielanweisungen
 natürlich Moll, *siehe* Skalen, *siehe auch* Tonarten
 natürliche Obertöne 1039
 anzeigen 1040
 ausblenden 1040
 Darstellung 1043, 1046
 Navigation 68, 448
 Akkordsymbole-Einblendfeld 332
 Druckvorschaubereich 37, 572
 Eingabemarke 224
 Einzelstimmen-Layouts 45, 49, 523
 Fingersätze-Einblendfeld 281
 Generalbass-Einblendfeld 409
 Griffe 519
 Key-Editor 673, 674
 Navigation (*Fortsetzung*)
 Kurzbefehlleiste 68–70
 Liedtext-Einblendfeld 403
 Mixer 726
 Noten 448
 Notenbereich 448
 Noteneingabe 226, 229, 230, 249
 Objekte 448
 Partien 449
 Percussion-Editor 673, 674
 Pianorolle 673, 674
 rhythmisches Raster 218
 Schreiben-Modus 448
 Seiten 450, 451
 Studierzeichen 451
 Takte 450
 Neigungen
 Balken 820, 971
 Pedallinien-Haken 1131
 Nenner
 Stile 1352, 1353
 Taktarten 1344
 neue Projekte 75
 New-York-Akkordsymbole 845
 nicht zugewiesene Instrumente
 Sounds laden 560
 nicht-transponierende Layouts 180
 Niente-Gabeln 915
 ändern 916
 eingeben 318, 321, 323
 Kreis 915
 Stile 916
 Text 915
 Niveaus
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikniveaus
 eingebettete Triolen/N-tolen 1367
 Kanäle 720, 721, 726
 Pedallinien 1121, 1122, 1124, 1125, *siehe auch*
 Ändern des Pedalniveaus
 Nonolen, *siehe* Triolen und N-tolen
 Normalschrift 1313
 Saitenanzeigen 958
 Spielanweisungen 1138
 Taktarten 1358
 Notation für indische Trommeln 1401
 Notationen
 ändern 443
 auswählen 432, 433
 bearbeiten 661
 Bereiche 199
 Darstellung 661
 Eigenschaften 661
 Einblendfelder 24
 eingeben 24, 278
 Einstellungen 731, 733
 kopieren 465, 467
 Perkussions-Kits 1383
 Position 661
 Positionierungsreihenfolge 890
 Stapelreihenfolge 890
 Zoom-Optionen 44, 452
 Notations-Werkzeugfeld 205
 Notationsreferenz 768

Noten 25, 1009

Abweichungen 689, 690
 Akkorde 258, 261, 334
 Akkordsymbol-Ausrichtung 854
 Änderungen der Halsrichtung entfernen 1036
 anordnen, *siehe* anordnen
 Anschlagstärke 692, *siehe auch* Anschlagstärke-Editor
 anzeigen 1018, 1021, 1219
 Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 Arten 204
 Artikulationen 204, 782–784
 ausblenden 1018, 1021, 1219
 Ausblenden von Hilfslinien 1017
 Ausrichtung 896
 Ausrichtung Dynamikanweisungen 895, 896
 Ausrichtung von Liedtext 994
 außerhalb des Bereichs 56, 1020, 1293
 Auswahl aufheben 439
 Auswahl des Hornbereichs 954
 auswählen 431–433, 439, 448, 675
 Auszüge, *siehe* Partien
 bearbeiten 200, 216, 661
 benutzerdefinierte Skalierung 444
 Bereiche 56, 1020
 Bindebögen 204, 782, 1243
 Blechblas-Fingersätze 954
 Darstellung 661
 Dauer 204, 266–268, 682, 684
 drehen 490
 Dynamikanweisungen 317, 692, 695, 893, *siehe auch* Dynamikspuren
 editorisch 1023, 1024
 Eigenschaften 661
 Einblendfeld 497
 Einfügen-Modus 242, 458
 eingeben 225, 226, 230, 234, 235, 242, 244, 258, 269, 681, 682
 enharmonische Schreibung 482, 483, 485
 erneutes Betätigen 1127
 Farben 56, 58, 546, 1020, 1403
 Filter 438
 Fingersätze für Saiteninstrumente 955, 956, 1015
 Geschwindigkeit 266–268, 833, 1295
 gespielte Dauer 689
 gespielter Notenwert 689, 690
 Ghost-Notes 1024, 1099
 Gitarren-Bendings 363, 364, 1079
 Gitarren-Post-Bends 365, 1083
 Gitarren-Pre-Bends 365, 1081
 Glissando-Linien, *siehe* Glissando-Linien
 grafisch verschieben, *siehe* Notenabstand
 Größe 444, 892
 Gruppierung 815, 834
 Halslänge 1036
 Halsrichtung 475, 1032, 1034, 1036, 1399
 Halsstummel 832
 Haltebögen 26, 255, 784, 1333
 Harfen-Pedalangaben 1111, 1112
 Hilfslinien 1016, 1017
 Hilfsnoten 1060
 horizontaler Abstand, *siehe* Notenabstand

Noten (Fortsetzung)

in andere Notenzeilen verschieben 472, 686, 824, 828
 in Krebs 488, *siehe auch* rückläufig
 in Rahmen festlegen 635
 in Systeme festlegen 632
 Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Key-Editor 666, 678
 Klammern 1023, 1024
 kopieren 465, 467, 687, 782
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 1334
 Länge 267, 682, 684
 Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Glissando-Linien
 löschen 133, 146, 175, 460, 463, 688, 787–790, 1363
 mehrstimmige Kontexte 1404, 1408
 mithören 439, 440
 Navigation 448
 neu quantisieren 274
 Notenabstand 623, 624
 Notenhäse, *siehe* Notenhäse
 Notenhäse ausblenden 1038
 Notenkopf-Designs 1010
 Notenkopf-Sätze 1009
 Notenwert folgen 481
 Notenwerte 688
 Notenzeilenspationierung 601
 notierte Dauer 26
 notierter Notenwert 689
 Obertöne, *siehe* Obertöne
 Pausen 1229
 Pedallinien 1127
 Percussion-Editor 675, 680–684, 686
 Percussion-Maps 757
 Perkussions-Kits 244, 682, 1399
 Pianorollen-Editor 666, 675, 678, 681, 683–685
 punktiert 235, 815, 834
 Punktierungen 235, 1019, 1020, 1406
 Regionen mit Strichnotation 1219
 Register 229, 477, 481
 Reihenfolge 1406, 1407
 rhythmisch verschieben 469, 683
 rhythmisches Raster 218
 Rhythmusstriche 1226
 Saiten 1293
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Schrägstriche 1215, 1225
 Schreibung 482, 483, 485
 Schriften 735
 sekundäre Balken 828
 Skalierung aufheben 967, 1370
 Skalierungsfaktor 444
 Spationierung, *siehe* Notenabstand
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Stimmen 237, 475, 476
 stummschalten 544, 546, 1099, 1138
 Tabulatur 1293
 Taktarten 1353
 Teiltöne 1039
 Tonhöhe 477, 481
 Tonhöhe ändern 477, 481
 Tonhöhe verändern 481
 Tonhöhen-abhängige Notenköpfe 1013

Noten (*Fortsetzung*)

- Tonhöhen-Zuordnungen [492](#)
- Tonleiterzuordnung [494](#)
- transformieren [486](#)
- transponieren [477–480](#), [499](#), [685](#)
- Tremolos, *siehe* Tremolos
- trennen [200](#), [268](#), [1335](#)
- Triller [1052](#)
- Trillerintervalle [1057](#), [1058](#)
- Triolen und N-tolen [1367](#), [1369](#)
- überlappend [267](#), [1403](#), [1404](#), [1406](#)
- umkehren [487](#), [488](#), [499](#)
- ungedämpft [1334](#)
- Unisoni [1404](#)
- Verbalkung [814](#), [816](#)
- Verbalkung aufheben [816](#)
- verschieben [488](#), [490](#), [1019](#), [1404](#), [1406](#)
- versetzen in andere Notenzeilen [472](#), [824](#), [828](#)
- verteilen [474](#)
- Vorschläge [257](#), [964](#), [966](#)
- Vorzeichen [204](#), [251](#), [769](#)
- Wert festlegen [269](#)
- Wiedergabe [540](#), [543](#), [544](#), [546](#), [737](#)
- Wiedergabe-Modus [681](#)
- Wirbel, *siehe* Tremolos
- zu anderen Instrumenten verschieben [686](#), [1382](#)
- zu bestehenden Noten hinzufügen [265](#)
- zurücksetzen [690](#)
- zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Noten neu quantisieren [274](#)
- Noten-Anschlagstärken
 - MIDI-Import [97](#), [275](#)
- Noten-Bereich [199](#), [204](#)
- Noten-Werkzeugfeld [200](#)
 - schneiden [1335](#)
- Notenabstand [623](#), [624](#), [688](#), [825](#), [1232](#), [1238](#), [1405](#)
 - Akkordsymbole [854](#)
 - ändern [623](#), [1233](#), [1406](#)
 - Ausfüllung [515](#)
 - Ausrichtung [515](#), [611](#)
 - Fortlaufende Ansicht [42](#)
 - Hinweise [457](#)
 - in andere Layouts kopieren [641](#)
 - Layout-Optionen [624](#), [731](#)
 - Layouts [624](#)
 - Liedtext [624](#), [993](#), [994](#)
 - Notenhäse [825](#)
 - Notenzeilen-übergreifende Balken [825](#)
 - Pausen [1233](#)
 - Punktierungen [1406](#)
 - Standard [624](#)
 - Stimmen [1406](#)
 - Systeme [515](#), [611](#)
 - Vorschläge [965](#)
 - Vorzeichen [774](#)
- Notenbereich [37](#)
 - Ansichten anzeigen [52](#)
 - Bereiche [46](#)
 - Layouts öffnen [35](#), [45](#), [49](#)
 - mehrere Fenster [51](#)
 - Navigation, *siehe* Navigation
 - Noten verschieben [449–451](#)
 - Partien öffnen [523](#)

Notenbereich (*Fortsetzung*)

- Seitenanordnungen [43](#)
- Selektionen treffen [433](#)
- Wiedergabe-Modus, *siehe* Spur-Übersicht
- Zoom-Optionen [44](#), [452](#)
- Noteneingabe [225](#), [226](#), [230](#), [681](#)
 - Akkorde [219](#), [258](#)
 - beginnen [223](#)
 - Drumpads-Bereich [214](#)
 - Einfügen-Modus [219](#)
 - Eingabemarke [219](#), [224](#)
 - eingeben und bearbeiten [216](#)
 - Griffbrett-Bereich [213](#)
 - Halsrichtung [248](#)
 - Haltebögen [255](#)
 - Instrumente mit Bündeln [213](#)
 - Klavatur [211](#)
 - Klavatur-Bereich [211](#)
 - Mauseingabe [235](#)
 - mehrere Notenzeilen [224](#), [241](#)
 - MIDI [271–273](#), [275](#)
 - Noten hinzufügen [265](#), [498](#)
 - Noten stummschalten [439](#)
 - Noten wiedergeben [439](#)
 - Notenwert folgen [481](#)
 - Pausen [1229](#)
 - Perkussion [244](#), [247](#), [248](#), [682](#)
 - Registerauswahl [229](#)
 - rhythmisches Raster [219](#)
 - rückwirkende Aufnahme [273](#)
 - Saiten [213](#)
 - Stimmen [237](#)
 - Tabulatur [230](#), [249](#)
 - Tonhöhe [233](#)
 - Tonhöhe eingeben [233](#)
 - Tonhöhe von Noten verändern [481](#)
 - Triolen und N-tolen [261](#)
 - Vorschläge [257](#)
- Noteneingabe mit Notenwert vor Tonhöhe [226](#)
- Notengruppierung [25](#), [834](#)
 - ändern [269](#)
 - Auftakte [1349](#)
 - Haltebögen [255](#)
 - Hemiole [269](#)
 - Metrum [815](#), [835](#)
 - Noteneingabe [25](#), [26](#)
 - Pausen [25](#)
 - Rhythmusstriche [1216](#)
 - Taktarten [26](#)
- Notenhäse [814](#), [1032](#)
 - Abstand [825](#), *siehe auch* Notenabstand
 - alterierte Primen [775](#)
 - Artikulationen [784](#)
 - Audio [105](#), [106](#)
 - ausblenden [1038](#)
 - Balkenplatzierung [826](#)
 - Bindebögen [1243](#)
 - Dauer [204](#), [266–268](#)
 - doppelte [237](#), [775](#), [1402](#), *siehe auch* Stimmen
 - eingeben [237](#), [1402](#), *siehe auch* Stimmen
 - Fähnchen [1032](#)
 - getrennte Häse [775](#), [776](#)
 - Griffe [1037](#), [1364](#)

Notenhäse (*Fortsetzung*)

Halsstummel, *siehe* Halsstummel
Haltebögen 1034
Länge 970, 1036, 1037
Notenwerte 226
Notenzeilen-übergreifend 824, 828
Rhythmusstriche 1218, 1221, 1226
Richtung, *siehe* Halsrichtung
Richtungsänderungen entfernen 1036
Stimmen 1032, 1036, 1406, 1407
Tabulatur 1291
Tremolos 1359, 1362, 1364
Tremolos löschen 1363
umdrehen 822–824, 828
Verbalkung 816, 825
Verbalkung aufheben 816
Vorschläge 968, 970

Notenklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern

Notenkopf-Sätze 1009, 1010, 1013

Arten 1009
Designs 1010, 1013
Hilfslinien 1017
Stufe 1013
tonhöhenabhängig 1013

Notenköpfe 1010

Aikin 1013
ändern 1014
anzeigen 1018, 1021
Arten 1010
Artikulationen 784, 785
ausblenden 1018, 1021
Designs 1010, 1013, 1014, *siehe auch* Notenkopf-Sätze
dreieckig 1012
Farben 58
Formen 1010, 1013, *siehe auch* Notenkopf-Sätze
fünfzeiliges Notensystem 1389
Funk 1013
gedämpfte 1013
groß 1013
Größe 444, 892, 1010
halslos 1038
Hilfslinien 1017
Keile 1012
Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
kreisförmig 1010
Kreuze 1011
Linien 1163
Mond 1013
Obertöne 1040, 1043
Perkussion 244, 682, 686, 1387–1390, 1392
Pfeile 1012
punktirt 1013
quadratisch 1013
Raute 1011, 1012, 1040, 1043
rechteckig 1013
Schrägstriche 1013, 1215, 1225, 1387
Sets, *siehe* Notenkopf-Sätze
Spielweisungen 686, 1387–1391
Stichnoten, *siehe* Stichnoten
Taktarten 1353
tonhöhenabhängig 1013
überlappend 1404

Notenköpfe (*Fortsetzung*)

ungestimmte Perkussion 1388, 1389
Walker 1013

Notenköpfe in Klammern 1023, 1024, 1099

Akkorde 1023, 1024, 1027
anzeigen 1024
Art ändern 1024
ausblenden 1024
Bindebögen 1028
Breite 1029
eingeben 1024
Form 1028, 1029
formatieren 1029
Ghost-Notes 1024
Gitarren-Bendings 1079, 1081
Griffe 1028
Haltebögen 1028
Haltebögen in Tabulatur 1026, 1325
Haltebogenketten 1026
Krümmung 1029
Länge 516, 1028
Perkussion 1024
Tabulatur 1023, 1024, 1079, 1084
trennen 1027
Triller 1060
verschieben 516, 1028, 1029
Vibratohebel-Dive-and>Returns 1084
Wiedergabe 1024

Notenköpfen zugeordnete Linien, *siehe* Linien

Notennamen 502

Akkordsymbole 328, 330
Groß-/Kleinschreibung 59
Harfen-Pedalangaben 1111, 1112, 1117
Notenköpfe 1013
Sprache 59
Tonhöhen-Zuordnung 502
Umkehrung 499

Notenrahmen 651

Abstand 515, 612, 615
Ausfüllung 515
Hervorhebungen 512
Rahmenverkettungen, *siehe*
Notenrahmenverkettungen
Ränder 612, 615
vertikale Ausrichtung 620

Notenrahmenverkettungen 659

Einzelstimmenformatierung übertragen 640, 641

Notensatz-Modus 512

Abspielmarke 539
Bereiche 39, 512, 513, 661
in Rahmen einpassen 635
in System einpassen 632
Objekte verschieben 516
wechseln 512

Notensatz-Optionen

Akkordsymbole 845
exportieren 82
Projektvorlagen 82

Notensatz-Werkzeuge, *siehe* Eigenschaften, *siehe auch*

Standardeinstellungen

Notenschreibung 482, 483

automatisch 483
Layouts 485

Notenschreibung (*Fortsetzung*)

Noten hinzufügen 498
 transponieren 499
 zurücksetzen 485

Notenschriften 73

Notenschriften-Dialog 735

Notentext einfügen (Dialog) 400

Notenwert

Generalbass 932
 gespielt 688
 Noten 267, 681, 682, 684, 688
 notiert 688
 Perkussion 682

Notenwert erzwingen 200, 269

aktivieren 200
 Noten eingeben mit 269
 Pausen eingeben mit 269

Notenwert folgen 200, 481

Notenwerte 204, 266, 688, 689

ändern 267, 684
 anzeigen 204
 ausblenden 204
 auswählen 266, 268
 eingeben 226, 230, 266, 267, 269
 erzwingen 269
 Expression-Maps 738, 753
 gespielt 689
 Key-Editor 682, 684
 Metronomangaben 302
 notiert 689
 Perkussion 682, 684
 Punktierungsverbindung 1019
 Quantisierung 99
 Regionen mit Strichnotation 1216
 Tempogleichungen 302
 Transformationen 486
 trennen 268
 Triolen und N-tolen 265
 Wiedergabe 745
 Zählzeiten eingeben 310

Notenzeile mit sechs Linien

Tabulatur, *siehe* Tabulatur

Notenzeilen 1281, 1290

Abstand 602, 1193, 1288
 Akkordsymbole 180, 325, 851, 853, 855, 856
 Anordnungs-Werkzeuge 463
 Anzahl 603, 606, 1282, 1283
 anzeigen 52, 174, 178, 453, 454, 456, 457, 603–606, 1291
 Auftakte, *siehe* Auftakte
 ausblenden 125, 174, 178, 179, 453, 454, 456, 457, 603–606, 1291
 auswählen 433
 Beschriftungen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1276
 Bindebögen 1252, 1255
 Bindebögen verbinden 468
 Breite 611
 Dialog 619
 divisi 1289
 Dynamikanweisungen 321, 323, 445, 904
 Dynamikanweisungen verbinden 468, 919
 eingeben in mehrere 224, 241

Notenzeilen (*Fortsetzung*)

Einrückungen 611, 1270, 1282, 1287, 1288

Farbe 57

Fermaten 977

festlegen 625–628

filtern, *siehe* Instrumentenfilter, *siehe auch* Filter

Fingersätze 940, 949

Fortlaufende Ansicht 52

fünfzeilig 1278, 1281, 1384

Generalbass 404, 922

Glissando-Linien 358, 359

Größe, *siehe* Notenzeilengröße

große Taktarten 1351

Gruppen 169, 799, 839, *siehe auch*

Notenzeilengruppen

Halslänge 1036

Haltebögen 255, 1333, 1339

hinzufügen 128, 134, 142, 1282, 1289

Höhe 600–602, 612, 615, 616

Instrumentenwechsel 138, 140, 141

Klammern 82, 838, 839

Kommentare 505, 507

Layout-Optionen 1282

leer, *siehe* leere Notenzeilen, *siehe auch* leere

Notenzeilen

Marker 1179

mehrere Stimmen 237, 640

mit einzelner Linie 1179, 1184, 1185, 1278, 1281, 1384

Notation 1290, 1291

Noten 472

Noten versetzen 824, 828

Noteneingabe 224, 241

Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*

Notenzeilenbeschriftungen

Objekte kopieren 465, 467

Ossia-Notenzeilen, *siehe* Ossia-Notenzeilen

Pausen 974

Perkussion 1384, 1386

Ränder 611, 612, 615

Raster 1278, 1384

rastern, *siehe* Notenzeilengröße

reduzieren 473, 640

Reihenfolge 130–132

Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen

Schlüssel 885, 886

Seitenansicht 52

Spationierung, *siehe* Notenzeilenspationierung

Sprache 59

Stimmen 237

Studierzeichen 1286

Swing-Wiedergabe 550

Systemobjekte 1286

Systemtrennzeichen 1284

Systemumbrüche 630

Tabulatur 1290, 1291

Tacets 637

Taktarten 294, 295, 297, 298, 1286, 1344, 1349–1351, 1356

Taktpausen, *siehe* Taktpausen

Taktstriche 798, 799

Taktzahlen 804–806

Tempomarkierungen 1286

Notenzeilen (*Fortsetzung*)

Text 397, 1286
 Timecodes 1179, 1184, 1185
 Tonarten 287, 289, 978
 transponierende Instrumente 141
 Tremolos 824, 828
 trennen 423, 424, 1193
 Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen, *siehe* auch Trennungspfeile
 Verbalkung 824–826, 828
 Vermeidung von Zusammenstößen 601, 602, 620, 623
 verschieben 600, 601, 612, 615
 verteilen 474
 Verteilen 625–628
 vertikale Abstände, *siehe* Notenzeilenspationierung
 weiß 57
 Wiedergabe 540
 Wiederholungsenden 1286
 Wiederholungsmarker 1198
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen zusätzlich 1282

Notenzeilen gemeinsam nutzen, *siehe*

zusammenführen, *siehe* auch divisi

Notenzeilen-übergreifend

Arpeggio-Zeichen 356, 357
 Balken 824–826, 828
 Bindebögen 280, 440, 469, 472, 1245, 1252
 Haltebögen 255, 1333
 Linien 394, 396
 Notenhäse 824, 828
 Spationierung 825
 Tremolos 824, 828
 zurücksetzen 828

notenzeilenabhängige Positionierung

ändern 445
 Artikulationen 784
 Bindebögen 1251
 Dynamikanweisungen 445, 894
 Fingersatz 947
 Fingersätze 939, 940
 Fingersätze für die linke Hand 948
 Generalbass 931
 Gitarren-Bendings 445
 Gitarren-Pre-Bends 1087
 Hammer-Ons 1101
 Liedtext 996
 Linien 1159, 1160
 Obertöne 1046
 Oktavzeichen 445, 888
 Ornamente 445
 Pedallinien 1127
 Perkussions-Legenden 445
 Pull-Offs 1101
 Saitenanzeigen 390–392, 958, 960
 Spielanweisungen 445
 Stichnoten-Beschriftungen 445
 Studierzeichen 1174
 Taktzahlen 808
 Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation 1224
 Taktzahlen in nummerierten Taktregionen 1213
 Tapping 1101

notenzeilenabhängige Positionierung (*Fortsetzung*)

Text 445
 Triller 445
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1374
 Verbalkung 819
 Wiederholungsmarker 1198
 zurücksetzen 447

Notenzeilenbeschriftungen 183, 1268
 ändern 186, 1272–1275
 anzeigen 1269, 1271
 ausblenden 1269, 1271
 Ausrichtung 187, 1270
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1276
 Cubase 1269
 divisi 1280
 Einrückungen 1270, 1287
 erste Systemeintrückung ändern 1288
 Fortlaufende Ansicht 42
 Gruppierung 165, 1277, 1278, 1280
 Instrumentennamen 59, 165, 183, 186, 187, 190, 654, 1269, 1272, 1273
 Klammern 1275, 1277
 Kursivschrift 187
 Länge 1269, 1271, 1272
 MusicXML-Import 1269
 Namen der Spieler 184, 1272, 1273
 Nummerierung 137, 1272, 1280
 Perkussion 160, 165, 1273, 1278, 1384, 1396
 Projektvorlagen 82
 solo 132
 Spielergruppen, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
 Sprache 59
 Standardeinstellungen 82
 Systeme 1271
 Token 654
 transponierende Instrumente 1268, 1273–1275
 Trennzeichen 1275
 Zeilenumbrüche 1275
 zurücksetzen 190
 zusammengeführte Notenzeilen 1280

Notenzeilengröße 591, 600, 616
 ändern 600, 617, 619
 benutzerdefiniert 619
 Dialog 619
 einzelne Notenzeilen 617
 Layouts 1282
 MusicXML-Dateien 87
 Rastralgröße 616
 Spatiumsgröße 616

Notenzeilengruppen
 ändern 838
 Art von Ensemble 838, 839
 Spielergruppen 169
 Standardeinstellungen 82, 838, 839
 Taktstrichverbindungen 798

Notenzeilenlinien
 Anzahl 606, 1384, 1386
 Bindebögen 1242
 Fingersätze 949
 Haltebögen 1339
 löschen 861, 899, 940, 949, 958, 1140, 1171, 1322, 1397

Notenzeilenlinien (*Fortsetzung*)

Saitenanzeigen 958
 Tabulatur 147, 1290
 Text 1171, 1322

Notenzeilenposition

Linien 1069, 1160–1162
 Noteneingabe 247
 Perkussion 686, 1387, 1388, 1390, 1391
 Perkussions-Kits 167, 247

Notenzeilenspationierung 600, 619

ändern 601, 602, 619
 Ausfüllung 515
 Ausrichtung 515, 602, 611, 620
 divisi 602
 Fortlaufende Ansicht 620, 623
 horizontal 611
 Layout-Optionen 731
 letzte Systeme 611
 Notenzeilen ausblenden 603–605
 Standardeinstellungen 601, 620
 Studierzeichen 1174
 Text-Kollisionsvermeidung 1319
 zusammenführen 640

notierte Dauer

neu quantisieren 274
 Werkzeug 668

notierter Notenwert 688, 689

gespielter Notenwert 688

null

Akkorddiagramme 868, 878
 Saitenanzeigen 392, 958
 Taktzahlen 1348

numerische Wertfelder 664

nummerierte Taktregionen 803, 1209

Anzahl ändern 1211
 anzeigen 1210
 ausblenden 1210
 Bereich 418
 Einblendfeld 418
 eingeben 430
 Griffe 440, 1209
 Häufigkeit 1211
 Hervorhebungen 1203
 Klammern 1212
 Länge 440
 notenzeilenabhängige Positionierung 1213
 Platzierung 1213
 Schriftstil 1210
 Systeme 1210
 verschieben 469
 Zahlen 1210–1212

Nummerierung ändern

Instrumentenfilter 454
 Layouts 182
 Partien 175
 Takte 809–811

Nummern der Partie 175

ändern 80, 175
 Partie-Überschriften 648
 Token 655

Nur-Lesen-Modus 76, 111, 127

O

obere Grenzen, *siehe* Grenzen

Oberfläche 31

Obertöne 1039

anzeigen 1040
 ausblenden 1040
 Darstellung 1043, 1046, 1047
 eingeben 1040
 Fragezeichen 1040
 künstliche 1039
 natürliche 1039
 Notenköpfe 1014, 1040, 1043
 Saiten-Nummer 1015, 1293
 Stile 1043, 1047
 Tabulatur 1040, 1043
 Teiltöne 1041
 Tonhöhe 1041
 Vorzeichen 1042
 Wiedergabe 1039–1041

Objekte 216, 431

ändern 443
 Auswahl aufheben 439
 auswählen 216, 431, 433, 439, 448
 bearbeiten 661
 Einstellungen, *siehe* Eigenschaften
 hinter anderen Objekten 431
 kopieren 465
 zurücksetzen 446, 447

Oboe, *siehe* Instrumente

Octaver 724, 728

offen

Metrum 290, 294, 295, 1345, 1352, 1354
 Saiten, *siehe* offene Saiten
 Taktarten 290, 294, 295, 1345, 1352, 1354
 Tonarten 980

offene Saiten 1039

Akkorddiagramme 869, 878
 Obertöne 1039
 Tonhöhen 147, 149

öffnen 76

automatisch gespeicherte Dateien 108, 109
 Dateien 76, 108, 109
 Dokumentation 73
 Editoren 675, 719
 Fenster 51
 Key-Editor 666, 675, 719
 Layouts 45
 MIDI-Dateien 76, 91
 Mixer 720–722
 MusicXML-Dateien 76
 Partien 523
 Projekte 75–77, 108, 109
 Registerkarten 47, 48
 Transport-Fenster 552
 Video-Fenster 196
 Video-Tutorials 73
 Vorlagen 75

Öffnung

Gabeln 908, 909

oktatonisch

Akkordsymbole 331
 Skalen 494

- Oktavtranspositionen [477–479](#)
 Generalbass [933](#)
 Oktavzeichen [338](#), [887](#)
 Schlüssel [337](#), [338](#), [884–886](#)
 Tonhöhen-Zuordnung [492](#), [493](#), [502](#)
 Tonleiterzuordnung [494](#), [502](#)
 Umkehrungen [487](#), [488](#), [499](#)
- Oktavzeichen [887](#)
 Arten [338](#), [887](#)
 Ausrichtung [888](#), [889](#)
 auswählen [432](#)
 Bereich [343](#)
 Einblendfeld [337](#), [338](#), [341](#)
 eingeben [337–339](#), [341](#), [343](#)
 Fadenkreuz [519](#)
 Filter [438](#)
 Griffe [889](#)
 Größe [444](#)
 Haken [889](#)
 Länge [440](#), [516](#), [889](#)
 löschen [463](#)
 Notensatz-Modus [889](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [445](#)
 Platzierung [890](#)
 Position [888–890](#)
 Positionierungsreihenfolge [890](#)
 Rahmenumbrüche [889](#)
 Stapelreihenfolge [890](#)
 Systemumbrüche [889](#)
 verschieben [469](#), [472](#), [516](#)
- Oktolen, *siehe* Triolen und N-tolen
 optimierte Notenzeilen [601–603](#), *siehe auch*
 zusammenführen
 optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern, *siehe*
auch Akkordsymbole in Klammern
 Optionen [30](#), [661](#)
 Arbeitsumgebungen [32](#), [33](#)
 Eigenschaften [661](#)
 Layout [731](#)
 Notation [661](#), [733](#)
 Objekte [661](#)
 Programmeinstellungen [60](#)
 Seitengrößen [591](#)
 suchen [60](#), [731](#), [733](#)
 Text formatieren [398](#)
 Transport [32](#), [34](#)
 Werkzeugzeile [32](#)
 Zoom [41](#), [44](#), [452](#)
- optische Spationierung
 Notenzeilen-übergreifende Balken [825](#)
- orchestral
 Instrumentenfilter, *siehe* Instrumentenfilter
 Kurzschrift [118](#)
 Notenzeilengruppen [839](#)
 Panorama [727](#)
 Reihenfolge [130](#), [131](#), [145](#), [169](#), [182](#), [1277](#)
 Stichnoten, *siehe* Stichnoten
 Vorlagen [75](#), [82](#), [118](#)
- orchestrieren, *siehe* anordnen
- Ordner
 Backups [110](#)
 Exportpfad [584](#)
- Ornamente [1048](#)
 Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge
 ändern [443](#)
 Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge
 Arten [349](#)
 Ausrichtung [1049](#)
 auswählen [432](#)
 Bereich [353](#), [355](#)
 Bindebögen [1050](#)
 drehen [490](#)
 Einblendfeld [349](#), [354](#)
 eingeben [349](#), [354](#), [355](#)
 Fadenkreuz [519](#)
 Farben [58](#)
 Filter [438](#)
 in Krebs [488](#), *siehe auch* rückläufig
 Intervalle [1048](#)
 Jazz [1104](#), *siehe auch* Jazz-Artikulationen
 Länge [440](#)
 löschen [463](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [445](#)
 Platzierung [1049](#)
 Position [1049](#)
 Triller, *siehe* Triller
 verschieben [469](#), [472](#), [488](#), [490](#), [516](#), [1049](#)
 Vorzeichen [1048](#), [1062](#)
- Ornamente-Bereich [355](#), [357](#), [359](#)
- Ossia-Notenzeilen [1283](#)
 Hinweise [457](#), [1283](#)
 Notenzeilenspationierung [601](#), [620](#)
 verschieben [469](#), [472](#)
 vertikale Abstände [601](#), [619](#), [620](#)
 Wiedergabe [1283](#)
 zusammenführen [1283](#)
- Ostasiatische Elisionsbögen [1007](#)
- Overdub
 MIDI-Aufnahme [274](#)
- P**
- Panorama [721](#), [722](#), [727](#)
- Papier
 Ausrichtung [591](#)
 doppelseitiger Druck [589](#)
 Farbe [55](#)
 Größe [590](#), [591](#), [597](#)
- Partie-Karten [125](#)
- Partie-Nummern
 ausblenden [649](#), [650](#)
 löschen [649](#), [650](#)
 Partie-Überschriften [649](#), [650](#)
- Partie-Optionen [30](#), [733](#)
 als Standard speichern [733](#)
 Dialog [733](#)
 Pausen [1231](#)
 Perkussions-Kits [1382](#)
 Stimmen [1403](#)
 suchen [733](#)
 Taktstriche [792](#), [795](#)
 Verbalkung [814](#)
- Partie-Optionen-Dialog [733](#)
 Partie-Überschrift bearbeiten (Dialog) [650](#)

- Partie-Überschriften 80, 645, 646, 648–650
Abstand 612, 614, 872
Abweichungen entfernen 648
ändern 649, 650
anzeigen 73, 609
ausblenden 73, 609
bearbeiten 649, 650
Dialog 650
Rahmen 648
Ränder 612, 614, 872
Seitenvorlagen 609
Seitenzahlen 610, 1109
Standard 648
Titel 610
Titel der Partien 610
verschieben 614
zurücksetzen 649
- Partien 22, 125, 172
ansteuern 449
anzeigen 179
Audio 105, 106
aus Layouts entfernen 179
ausblenden 179
Ausrichtung 611
auswählen 433
Bereich 124
Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1276
Dauer 655
den Layouts hinzufügen 179
drucken 579, 580
duplizieren 174
Einrückungen 1287, 1288
End-Taktstriche 795
exportieren 85, 86, 579, 580
hinzufügen 173, 174, 505
importieren 83, 84, 87, 91
Karten 124
kopieren 83, 174
Layouts 125
löschen 175
löschen leerer Takte 789
mehrere auf Seiten 608
MIDI-Import 91
MusicXML-Dateien 89
Namen 191
Navigation 449
Notenzeilenbeschriftungen 1269
Notenzeilengröße 617
öffnen 523
Partie-Optionen 733
Projektvorlagen 82
Regeln für Vorzeichendauer 777, 778
Reihenfolge 80, 175
Seitenvorlagen 609
Seitenzahlen 610, 655, 656
sortieren 175
Spieler 125, 174
Spieler entfernen 174
Spieler hinzufügen 174
Standardeinstellungen 733
Stimmen 569
Systeme 611
Systemtrennzeichen 1284
- Partien (*Fortsetzung*)
Tacets 637, 638
Tempospuren 102
Timecodes 124
Titel 191, 192, 610
Token 655
Tonarten 978
transponieren 478, 479
trennen 505
trimmen 309, 314, 316, 789
Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
verschieben 634, 635
Videos 124, 192, 194, 195
wechseln 523
Wiedergabe 569
Zahlen, *siehe* Nummern der Partie
zusammenführen 83, 91
- Partien exportieren (Dialog) 86
Partien trimmen 309, 789
Partien-Bereich 112, 124
Partituren, *siehe* Layouts
Patches
Endpunkte 563
Wiedergabe 563, 737, 757
- Pauken 136
Laissez-Vibrer-Haltebögen 1334
Tonarten 116
Wirbel, *siehe* Tremolos, *siehe auch* Triller
- Pausen 25, 972, 974, 1228
Abstand 1220
ändern 976
anzeigen 1233, 1235, 1237
Art ändern 1231
Arten 344, 972
Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
ausblenden 1220, 1233, 1235, 1237
ausfüllen 267
Ausrichtung 1228
auswählen 432
Bereich 347
Breite 1238
Darstellung 443
Dauer 266, 443
Dauer erzwingen 269
Einblendfeld 344, 346
eingeben 200, 211, 226, 252, 254, 269, 344, 346, 347
einzelne Notenzeilen 976
explizit 1228, 1229, 1231
Fadenkreuz 519
Farben 58, 1232, *siehe auch* Farben für Noten und Pausen
Fermaten 973, 977
Filter 438
Generalbass 404, 922, 924, 933
Gruppierung, *siehe* Notengruppierung
H-Balken, *siehe* Mehrtaktpausen
implizit 1228, 1229, 1231
leere Takte 1235
löschen 267, 460, 463, 787–789, 1233, 1235
mehrere an derselben Position 976
Mehrtaktpausen, *siehe* Mehrtaktpausen
notenzeilenabhängige Positionierung 974

Pausen (*Fortsetzung*)

- Partie-Optionen [1231](#)
- Perkussions-Kits [733](#)
- Platzierung [1228](#)
- Position [974](#), [1228](#)
- punktiert [733](#)
- Spationierung, *siehe* Notenabstand
- Standardeinstellungen [974](#)
- Stimmen [1228](#), [1230](#), [1232](#), [1235](#)
- Taktpausen, *siehe* Taktpausen
- Taktstriche [977](#)
- Verbalkung [814](#), [816](#), [832](#)
- Verbindung [733](#), [1230](#), [1236](#), [1237](#)
- verbunden [976](#)
- verschieben [469](#), [516](#), [623](#), [1232](#), [1238](#)
- Wiedergabe [972](#)
- Wiederherstellen [1233](#)
- Zäsuren, *siehe* Zäsuren

Pausengruppierung, *siehe* NotengruppierungPDF-Dateien [592](#)

- exportieren [582](#), [583](#)
- Farbe [593](#)
- Layout-Nummern [182](#)
- Layouts [582](#), [583](#)
- Projektvorschau [80](#)
- Schriften [594](#)
- Seitengröße [582](#)
- Tastaturbefehle [62](#)

Peaking [726](#)

Pedale

- Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
- Klavier, *siehe* Pedallinien

Pedallinien [1120](#)

- Abstand [1133](#)
- ändern [443](#)
- Anfangszeichen [1130](#), [1131](#), [1134](#)
- Anheben [1121](#)
- Arten [379](#), [1120](#)
- ausblenden [1131](#), [1132](#)
- Ausrichtung [1127](#)
- Bereich [381](#), [387](#)
- Darstellung [1130–1132](#), [1135](#), [1136](#)
- Dauer [1137](#)
- Einblendfeld [379](#), [384](#)
- eingeben [377](#), [379](#), [384](#), [387](#)
- erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- erneutes Betätigen entfernen [1126](#)
- Fadenkreuz [519](#)
- Farben [58](#)
- Filter [438](#)
- formatieren [1131–1133](#)
- Fortsetzungslinien [1120](#), [1130](#), [1132](#), [1133](#)
- gestrichelt [1132](#)
- Griffe [1122](#)
- Haken [1122](#), [1130](#), [1131](#)
- Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
- Hinweise [457](#)
- Klammern [1134](#)
- Länge [440](#), [516](#), [1122](#), [1127](#), [1129](#)
- löschen [463](#)
- loslassen [1130](#)
- MIDI-Aufnahme [275](#), [277](#)

Pedallinien (*Fortsetzung*)

- MIDI-Import [91](#), [97](#), [277](#)
- MusicXML-Import [1137](#)
- Niveaus, *siehe* Ändern des Pedalniveaus
- Noten [1127](#)
- Notensatz-Modus [1122](#)
- notenzeilenabhängige Positionierung [1127](#)
- Perkussion [1138](#)
- Position [1127](#), [1128](#)
- Reihenfolge [1127](#)
- Stärke [1133](#)
- Striche [1133](#)
- Stummschalten bei der Wiedergabe [546](#)
- Text [1134–1136](#)
- trennen [1129](#)
- verschieben [97](#), [469](#), [516](#), [1122](#), [1127](#)
- Vorschläge [1128](#)
- Wiedergabe [1137](#)
- zusammenführen [1129](#)

Pedallinien für Drei-Viertel-Betätigung [1121](#), [1122](#), [1124](#), [1125](#)Pedallinien für halbe Betätigung [1121](#), [1122](#), [1124](#), [1125](#)Pedallinien für Viertel-Betätigung [1121](#), [1122](#), [1124](#), [1125](#)Percussion-Editor [680](#)

- gespielte und notierte Notenwerte [688](#)
- Höhe [672](#), [673](#)
- Navigation [674](#)
- Noten auswählen [675](#)
- Noten eingeben [681](#)
- Noten kopieren [687](#)
- Noten löschen [688](#)
- Noten verschieben [683](#), [686](#)
- Notenwert [682](#), [684](#), [688](#), [689](#)
- Scrollen [674](#)
- Spielanweisungen [680](#)
- Spuren [530](#)
- Werkzeuge [668](#)
- Zoom [673](#)

Percussion-Maps [757](#)

- benutzerdefiniert [760](#)
- Dateiformat [762](#)
- Dialog [757](#)
- Endpunkte [563](#), [570](#)
- erstellen [760](#)
- exportieren [762](#)
- Filter [757](#)
- importieren [762](#)
- MIDI-Import [94](#)
- Noteneingabe [247](#)
- verbinden [570](#)
- Wiedergabe-Spielanweisungen [757](#)
- zurücksetzen [757](#)

Percussion-Maps (Dialog) [757](#)

Perkussion

- Artikulationen [1388](#)
- gestimmte Perkussion, *siehe* Instrumente
- Kits, *siehe* Perkussions-Kits
- Legenden, *siehe* Perkussions-Legenden
- Noteneingabe [681](#), [682](#)
- Notenköpfe [686](#), [1387–1391](#)
- Notenzeilenbeschriftungen [1273](#), [1278](#)

- Perkussion (*Fortsetzung*)
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spielanweisungen 763
 Tremolos 763, 1388
 ungestimmte Perkussion, *siehe* ungestimmte Perkussion
- Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog) 160
- Perkussions-Kits 1379, 1380
 Bearbeitungsbereich 160, 1384
 Benennung 160, 165
 Darstellungsarten 160, 1379, 1384, 1386
 Dynamikanweisungen 1384
 Eingabemarke 244
 Einstellungen 160, 247
 einzeilige Instrumente 1384
 einzelne Instrumente und Kits 1379
 Entfernen von Instrumenten 168
 erstellen 143, 144, 163
 exportieren 1381
 fünfzeiliges Notensystem 1281, 1384
 Größe der Abstände 168
 Gruppen 165, 166
 Halsrichtung 160, 248, 733, 1398, 1399
 importieren 1381
 Instrumente ändern 163
 Instrumente filtern 160
 Instrumente hinzufügen 163
 Legenden 1393
 Notationen 1383
 Noten eingeben 244, 682
 Noten verschieben 1382
 Noteneingabe 247, 248, 681
 Notenköpfe 686, 1387–1390
 Notenzeilen 160, 1379, 1384, 1386
 Notenzeilenabhängige Platzierung von Legenden 445
 Notenzeilenbeschriftungen 160, 165, 1269, 1278, 1384
 Notenzeilenposition 167, 247, 1388
 Partie-Optionen 1382
 Pausen 733
 Raster 165, 166, 168, 1384
 Reihenfolge der Instrumente 167
 Rhythmusstriche 1226
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spationierung 168
 Spielanweisungen 686, 1387, 1388, 1390
 Stickings 1384
 Stimmen 160, 733, 1398, 1400
- Perkussions-Legenden 1393
 Abstand 1398
 ändern 1395
 Arten 1393, 1395
 Bereiche 1393, 1395
 Fadenkreuz 519
 gelöschte Hintergründe 1397, 1398
 Griffe 1395
 Hintergründe 1397
 Hinweise 457, 1393
 hinzufügen 1394
 Instrumentennamen 1396
 klingende Instrumente 1395
 Länge 1395, 1396
- Perkussions-Legenden (*Fortsetzung*)
 Layouts 1393
 notenzeilenabhängige Positionierung 445
 Position 1393
 Text 1397
- Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog) 1389
- Perkussions-Stickings 1384
- Pfad
 exportieren 85, 89, 100, 101, 103, 105, 584
- Pfeile 1153
 Abschlüsse 1149, 1165
 Arpeggio-Zeichen 1066
 Design 1148
 Ein-/Ausblenden 44
 Linien 1155
 Notenköpfe 1012, 1014
 Vorzeichen 985
- Phaser 724, 728
- Phrasen
 Akkordsymbol-Regionen 856
 Bindebögen 1240
 Taktwiederholungen 443, 1202
- phrygisch
 Akkordsymbole 331, 858
 Skalen 494, 502
- Pianorollen-Editor 678
 gespielte und notierte Notenwerte 688
 Höhe 672, 673
 Navigation 674
 Noten auswählen 675
 Noten eingeben 681
 Noten kopieren 687
 Noten löschen 688
 Noten transponieren 685
 Noten verschieben 683
 Notenwert 681, 684, 688, 689
 Scrollen 674
 Spuren 530
 Tonhöhe 678, 681, 685
 Triolen und N-tolen 678
 unabhängige Stimmwiedergabe 678
 Werkzeuge 668
 Zoom 673
- Piccoloflöte, *siehe* Instrumente
- Pincé, *siehe* Ornamente
- Pinch Harmonics 1043, 1047
- PingPongDelay 724, 728
- Pit-Band, *siehe* Bands, *siehe auch* Projektvorlagen
- Pitchbends 1073, 1079
 Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings
 MIDI-Controller 701, 704
- più, *siehe* Tempomarkierungen, *siehe auch* Vortragsbezeichnungen
- Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
- Platzhalter, *siehe* Token
- Platzierung
 Akkordsymbole 855
 ändern 445
 Artikulationen 784, 785
 Atemzeichen 975
 Bindebögen 1241, 1243, 1250
 Dynamikanweisungen 894
 Fermaten 975

- Platzierung (*Fortsetzung*)
 Fingersätze 936, 940
 Haltebögen 1330, 1339
 Harfenpedal-Schaubilder 1117
 Liedtext 993
 Linien 1157, 1159, 1160
 Oktavzeichen 890
 Ornamente 1049
 Pausen 974, 1228
 Pedallinien 1127
 Positionierungsreihenfolge 890
 Reihenfolge 890
 Spielanweisungen 445, 1142
 Stimmen 1405
 Studierzeichen 1174
 Tempomarkierungen 1299
 Tremolos 1360
 Vorschläge 965
 Zäsuren 975
- Plops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- PlugIns 555
 ändern 555, 729
 blockieren 542
 Endpunkte 555, 563, 569, 570
 erlauben 542
 Expression-Maps 570, 738
 Hall 729
 Instanzen 524, 527
 Konfigurationen 558, 564, 566, 568, 569
 laden 529
 Mixer 564, 721, 724
 Percussion-Maps 570
 speichern 566, 568
 Wiedergabe 524, 527, 555, 721
- Pluszeichen
 Akkordsymbole 845
 Dämpfer, *siehe* Spielanweisungen
 Eingabemarke 219
 Rimshots, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
 Taktarten 290, 1345
 Tapping 1096
- PNG-Dateien 592
 Auflösung 593
 exportieren 582, 583
 Farbe 593
 Layout-Nummern 182
 Layouts 582, 583
 Projektvorschau 80
- poco a poco
 Dynamikanweisungen 318, 320, 905, 907, 913
 Tempomarkierungen 1297, 1298
 zentriert 907
- Polychordsymbole 330, 844
 Anordnung 860
 eingeben 325
- Polymer 294, 295, 1344
- Polyphonie 1402
 MIDI-Aufnahme 271, 272
 MIDI-Import 94
 reduzieren 473
 Stimmen ändern 475
 Stimmen hinzufügen 237
- Polyphonie (*Fortsetzung*)
 verteilen 474
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Polytonalität 287, 289, 978
- port de voix, *siehe* Ornamente
- Portamento, *siehe* Glissando-Linien
- Posaune, *siehe* Instrumente
- Position
 allmähliche Dynamikwechsel 914
 Arpeggio-Zeichen 1069, 1070
 Artikulationen 782, 784
 Bindebögen 1241, 1243, 1250
 Dynamikanweisungen 894
 Einfügen-Modus 458, 461, 462
 eingeben 216
 Fingersätze 936
 Gabeln 914
 Generalbass 929
 Instrumente in Perkussions-Kits 167
 Jazz-Artikulationen 1105
 Linien 1156
 neue Objekte 216
 Noten in mehrstimmigen Kontexten 1405
 Objekte 447, 661
 Oktavzeichen 888, 889
 Pausen 974
 Pedallinien 1128
 Positionierungsreihenfolge 890
 Reihenfolge 890
 rhythmisch 26
 Saitenanzeigen 960
 Stop 458, 461, 462
 Tonarten 981
 Trillerintervalle 1062
 vertikale Reihenfolge 890
 Videos 195
 Vorschläge 965
 zurücksetzen 447
- Positionierungsreihenfolge 890
 Akkordsymbole 157, 158, 160
 ändern 890, 1143, 1158
 Linien 1158
 Saitenanzeigen 1143
 Spielanweisungen 1143
- Positionszeiger
 Akkordsymbole 332
 Eingabemarke 219
 Fingersätze 281
 Generalbass 409
 Liedtext 403, 999
 Text 652
- possibile, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Post-Bends, *siehe* Gitarren-Post-Bends
- Präfixe
 ausblenden 141
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 59, 140, 141
 Dynamikanweisungen 905
 Fingersätze 954
 Studierzeichen 1177
- Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends

- precipitando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen,
siehe auch Tempomarkierungen
- Presets
- Akkordsymbole [845](#)
 - Effekte [751](#)
 - Hintergrundfarbe [56](#)
 - Instrumentenfilter [454](#)
 - Notenzeilengröße [616](#)
 - Zoom [44](#)
- Presto, *siehe* Tempomarkierungen
- primär
- Instrumente [670](#), [700](#), [704](#)
- primäre
- Instrumente [707](#)
- primäre Balken [828](#)
- primäre Taktzahlenabfolge [809](#)
- ändern [810](#), [811](#)
 - zurückkehren zu [812](#)
- Primen [655](#)
- Program-Change-Aktionen [737](#), [743](#), [751](#)
- Programmeinstellungen
- Auswahlwerkzeuge [42](#)
 - Farben [54](#)
 - fehlende Schriften [78](#)
 - Haltepedal-Controller [277](#)
 - Mauseingabe [217](#), [218](#)
 - MIDI [277](#)
 - Noteneingabe [230](#), [233](#), [234](#)
 - Pedallinien [277](#)
 - Tastaturbefehle [62](#), [66](#)
 - Thema [54](#)
- Programmeinstellungen-Dialog [60](#)
- Projekt-Info-Dialog [80](#)
- Projekte [21](#), [80](#), [83](#)
- andere Dorico-Versionen [78](#)
 - Arbeitsumgebungen [45](#)
 - Audio [105](#)
 - automatisches Speichern [107–109](#)
 - Backup-Speicherort [110](#)
 - Backups [110](#)
 - beginnen [75](#)
 - Bildfrequenz [198](#)
 - Einstellungen [30](#), [731](#), [733](#)
 - exportieren [89](#), [100](#), [101](#), [103](#)
 - fehlende Schriften [78](#)
 - Fenster [31](#)
 - Hub [73](#)
 - Layouts, *siehe* Layouts
 - letzte [77](#)
 - mehrere Fenster [51](#)
 - MIDI-Dateien [100](#), [101](#)
 - MusicXML-Dateien [89](#)
 - öffnen [51](#), [76](#), [77](#), [108](#), [109](#)
 - Partien [83–86](#), [172](#), [173](#), [192](#), [505](#)
 - Partien exportieren [85](#), [86](#)
 - Partien importieren [83](#), [84](#), [87](#)
 - Partien trennen [505](#)
 - PDF-Dateien [582](#), [592](#)
 - Registerkarten [50](#)
 - Sätze [172](#)
 - Startbereich [36](#)
 - Titel [192](#)
 - Token [653](#), [655](#)
- Projekte (*Fortsetzung*)
- Videos [192](#), [194](#)
 - Vollbildmodus [52](#)
 - Vorlagen, *siehe* Projektvorlagen
 - Vorschau [80](#)
 - Wiederherstellen [108](#), [109](#)
 - zusammenführen [83](#)
- Projektfenster [31](#)
- Drucken-Modus [572](#)
 - dunkel [54](#), [57](#)
 - Einrichten-Modus [112](#)
 - hell [54](#)
 - mehrere öffnen [51](#)
 - Notensatz-Modus [512](#)
 - Schreiben-Modus [199](#)
 - Thema [54](#)
 - trennen [50](#)
 - Wiedergabe-Modus [521](#)
- Projektinformationen [80](#)
- exportieren [82](#)
 - Projektvorlagen [82](#)
 - Seitenvorlagen [646](#), [962](#)
 - Titel der Partien [191](#)
 - Token [80](#), [191](#), [655](#)
- Projektvorlagen [75](#), [82](#)
- Hub [73](#)
 - Kategorien [82](#)
 - MIDI-Import [91](#)
 - Projekte beginnen [75](#)
- prüfen
- Druckvorschau [37](#), [447](#), [572](#)
 - Kommentare [505](#)
- Puffer
- Audio [275](#), [276](#)
- pulgar, *siehe* Daumen
- Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
- Punkt
- Dynamikanweisungen [906](#)
 - Liedtext [988](#)
 - Punktierungen [200](#), [235](#)
 - subito [906](#)
- Punkte
- Akkorddiagramme [868](#), [869](#), [877](#), [878](#)
 - auswählen [675](#)
 - Dynamikanweisungen [695](#), [697](#), [698](#)
 - Gitarren-Tapping [1096](#)
 - Klavatur-Bereich [211](#)
 - konstant [705](#)
 - kopieren [676](#), [700](#), [707](#)
 - linear [705](#)
 - löschen [677](#)
 - Maßeinheit [53](#)
 - MIDI [702](#), [704–706](#)
 - Rhythmus, *siehe* Punktierungen, *siehe auch* punktierte Noten
 - Taktstriche, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
 - Tempoänderungen [708](#), [709](#)
- punktiert
- Bindebögen [1246](#), [1248](#), [1249](#)
 - Dynamikanweisungen [893](#)
 - Gabeln [910](#)
 - Haltebögen [1327](#), [1329](#), [1330](#)
 - Linien, *siehe* gepunktete Linien

punktiert (*Fortsetzung*)

Noten, *siehe* punktierte Noten
 Notenköpfe 1013
 Oktavzeichen 887
 Pausen 200, 733
 Tempomarkierungen 1307, 1308
 Zählzeiteinheiten 304

punktierte Noten 235, 834

doppelte 235
 eingeben 200, 235
 erzwingen 269
 Notengruppierung 25, 834, 1216
 Rhythmusstriche 1216
 Stimmen 1404
 Swing-Wiedergabe 549
 Tempogleichungen 1310
 Triole 235
 Verbindung 1019, 1404
 verschieben 1020

Punktierungen 235, 834, 835

Akkordmodus 261
 Anzahl 235, 266
 ausblenden 1018, 1021
 Einfügen-Modus 458
 eingeben 226, 230, 234, 235, 266
 löschen 1018, 1021
 Noten trennen 268
 Rhythmusstriche 1216
 Stimmen 1019, 1404, 1406
 Tonhöhe vor Notenwert 234
 Verbindung 1019
 verschieben 1019, 1020, 1406
 zusammengesetzte Taktarten 1216

Q

quadratisch

Generalbass-Klammern 928
 Klammern 841–843, 1153
 Notenköpfe 1013
 Notenköpfe in Klammern 1023, 1024, 1028
 Vorzeichenklammern 770, 1042

Qualifikatoren 318, 320

Quantisierung 99

ändern 274
 MIDI-Aufnahme 99, 272, 275
 MIDI-Import 91, 97, 99
 neu quantisieren 274
 Noten trennen 268
 Triolen und N-tolen 99
 Vorschläge 99

Quartettvorlagen 75, 82

Notenzeilengruppen 839

Quellinstrumente 892

Quellnoten 951

Tonhöhen-Zuordnung 492, 493, 502
 Tonleiterzuordnung 494, 502

Querformat 591

Quintettvorlagen 75, 82

Notenzeilengruppen 839

Quintolen, *siehe* Triolen und N-tolen

R

Rack, *siehe* Bereich für VST und MIDI

Rahmen 595, 651, 1319

Abstand 596, 612, 614, 615, 862, 1116, 1321
 Akkordsymbole 862
 aus Auswahl einpassen 635
 ausblenden 447
 Ausfüllung 515
 drucken 577
 Einschränkungen 612
 exportieren 582
 Form 1320
 gestrichelt 648
 Harfen-Pedalangaben 1115, 1116
 kopieren 644, 646
 laufende Überschriften 610
 Linien 1170
 Notenzeilen 602, 611
 Partie-Überschriften 610, 612, 614, 648
 Ränder 612, 615
 Stärke 1116, 1170, 1321
 Stil 1320
 Systeme 602, 611, 627
 Tacets 637
 Text 1170, 1319, 1320
 Token 652
 Umbrüche 596, 633
 verschieben 612, 614
 zurücksetzen 648

Rahmenausfüllungsanzeige 515

Rahmenumbrüche 514, 596, 625, 633

Bindebögen 1244
 divisi 1289
 einfügen 627, 628, 634
 erste Seite links 607
 Glissando-Linien 1076
 Haltebögen 1332
 Hinweise 457, 636
 in andere Layouts kopieren 640–642
 Linien 1173
 löschen 629, 636
 Notenzeilen ausblenden 604
 Notenzeilen-Sichtbarkeit 604
 Notenzeilenbeschriftungen 1271
 Notenzeilengröße 617
 Notenzeilenspationierung 601
 Oktavzeichen 889
 Schlüssel 881
 Spielanweisungen 1142
 Taktarten 1347
 Taktstriche 629
 Taktwiederholungen 634
 Tonarten 982
 verschieben 629
 Wiederholungsenden 1190

Rahmenverkettungen

Eigenschaften 644, 661, 663

Noten, *siehe* Notenrahmenverkettungen

Rallentando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen,
siehe auch Tempomarkierungen

- Ränder [612](#)
 Akkorddiagramme [872](#)
 ändern [598](#)
 ausblenden [447](#)
 Instrumentennamen, *siehe*
 Notenzeilenbeschriftungen
 MusicXML-Dateien [87](#)
 Notenrahmen [612](#), [615](#)
 Notenzeilen [611](#), [612](#), [615](#)
 Partie-Überschriften [614](#)
 Rahmen [648](#), [651](#)
 Ränder [612](#)
 Seiten [596](#), [598](#), [612](#)
 Tacets [639](#)
- Randomisierung [713](#), [714](#), [716](#)
- Raster
 Abstand [168](#)
 Akkorddiagramme [872](#), [874](#)
 Gruppen [165](#)
 Hub [73](#)
 Notenzeilen [1278](#), [1384](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [1269](#), [1273](#)
 Perkussions-Kits [165](#), [168](#), [1278](#), [1384](#), [1386](#)
 rhythmisch [218](#), [219](#)
- rastern, *siehe* Notenzeilengröße
- Rastralgröße [616](#)
- rautenförmige Notenköpfe [1011](#), [1012](#), [1014](#)
 Obertöne [1040](#), [1043](#), [1046](#), [1047](#)
 Perkussion [1387](#), [1388](#), [1390](#), [1391](#)
 Vorzeichen [1042](#)
- rechte Seiten
 beginnen ab [607](#)
- rechte Zone [39](#), [40](#), [209](#)
- Rechte-Hand-Haken, *siehe* Linien
- Rechteck
 farbig, *siehe* Hinweise
 Noten [651](#), [678](#), [680](#), [688](#), *siehe auch* Rahmen
 Notenköpfe [1013](#)
 Rahmen [1320](#)
 Taktzahl-Einfassungen [802](#)
 Texteneinfassungen [1319](#), [1320](#)
 über Systemen, *siehe* Systemspur
- reduzieren [176](#), [473](#), [475](#), [616](#)
 Noten in Akkordsymbole [334](#)
 Notenwerte [267](#), [268](#)
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Refrain-Liedtext [986](#)
 Einblendfeld [402](#)
 Liedtext ändern in [987](#)
 Zeilen ändern in [1004](#)
- Regeln für Vorzeichendauer [777](#)
 ändern [778](#)
 klassisch [777](#)
 Modern [777](#)
 Zweite Wiener Schule [777](#)
- Regionen
 Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbol-Regionen
 Dynamikanweisungen [695](#)
 Schrägstriche [1215](#), [1221](#), *siehe auch*
 Rhythmusstriche
 Takte, *siehe* nummerierte Taktregionen
 Taktwiederholungen, *siehe* Taktwiederholungen
 Wiedergabe-Modus, *siehe* farbige Bereiche
- Regionen (*Fortsetzung*)
 Zahlen [1210](#), [1222](#)
 Zähler [1203](#)
- Regionen mit Strichnotation [1215](#)
 Akkordsymbole [851](#), [856](#), [1215](#)
 andere Noten anzeigen [1219](#)
 andere Noten ausblenden [1219](#)
 Anzahl verschieben [516](#)
 Anzeigoptionen [1217](#)
 Einblendfeld [417](#), [428](#)
 eingeben [428](#)
 Filter [438](#)
 Griffe [440](#)
 Halsrichtung [1218](#)
 Hervorhebungen [1215](#), [1217](#)
 Klammern [1223](#)
 Länge [440](#)
 löschen [463](#)
 mehrere [1217](#)
 Notengruppierung [834](#), [1216](#)
 Notenhäse [1221](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [1224](#)
 Notenzeilenposition [1218](#)
 Pausen [1220](#)
 Pausen ausblenden [1220](#)
 Platzierung [1224](#)
 Standardeinstellungen [1216](#)
 Stimmen [1218](#), [1225](#)
 überlappend [1217](#)
 Verbalkung [1221](#)
 verschieben [469](#), [472](#), [1218](#)
 vertikale Position [1218](#)
 Zahlen [1222](#), [1223](#)
 Zählzeitgruppierung [1216](#)
 zusammengesetzte Taktarten [1216](#)
- Register
 ändern [477](#), [479](#), [480](#)
 Noteneingabe [229](#)
 Oktavzeichen [341](#), [343](#), [887](#)
 PlugIns [542](#)
 Schlüssel [339](#), [341](#), [881](#), [885](#), [886](#)
 transponieren [480](#), [885](#), [886](#)
- Registerkarten
 Ansichtsoptionen [47](#)
 anzeigen [33](#)
 ausblenden [33](#)
 Gruppen [50](#)
 Layouts [45](#), [47](#), [49](#)
 mehrere anzeigen [50](#)
 öffnen [47](#)
 Reihenfolge [50](#)
 schließen [48](#)
 Takt [35](#)
 verschieben [50](#)
 wechseln [49](#)
- Reihen
 Akkordsymbole [157](#), [158](#), [160](#)
 Dynamikanweisungen [896](#)
- Reihenfolge
 Akkordsymbole [860](#)
 Aktionen [743](#)
 Artikulationen [783](#)
 Band [130](#)

Reihenfolge (*Fortsetzung*)

- Expression-Maps 738
- Instrumente 132, 137, 145, 167, 1275
- Instrumentenfilter 454
- Layouts 181
- Linien 1158
- Metronomangaben 1306
- MIDI-Befehle 743
- Noten 1406, 1407
- Notenzeilenbeschriftungen 1275
- orchestral 130–132, 145, 169, 1277
- Partien 80, 175
- Partitur 130–132, 169, 1277
- Punktierungen 1019, 1406
- Rahmenverkettungen 659
- Registerkarten 50
- Saitenanzeigen 1143
- Spielanweisungen 1143
- Spieler 130–132, 169, 1277
- Stimmen 733, 1403, 1406
- Studierzeichen 1175
- Tempomarkierungen 1306
- Tonarten 979
- Vorzeichen 772, 774, 979
- Wiederholungsmarker 1194
- reine Intervalle 478–480, 497
- Relative Kanaländerungs-Aktionen 751
- relative Tempoänderungen 1296, 1305
- REVerence 724, 728, 729
- rfz, *siehe* Dynamikanweisungen
- Rhythmik umkehren (Dialog) 488
- rhythmische Notation 26, 1215
- rhythmische Position 26
 - Wiedergabe 538
- rhythmischen Positionen zugeordnete Linien, *siehe* Linien
- Rhythmisches Feeling 549
 - ändern 550
 - Änderungen löschen 552
 - Einblendfeld 303
 - Hinweise 457, 550, 552
 - Standardeinstellungen 549
- rhythmisches Raster 41, 218
 - ändern 219
 - Auflösung 41, 219
 - Farbe 56
 - Key-Editor 668, 674
 - Noten auswählen 437
 - Tastaturbefehle 62, 66
- Rhythmus
 - Akkordsymbole 334
 - drehen 490, 501
 - folgen 481
 - in Krebs 488, 500, *siehe auch* rückläufig
 - neu quantisieren 274
 - Schrägstriche, *siehe* Rhythmusstriche
 - Tabulatur 1291
 - umkehren 488, *siehe auch* rückläufig
- Rhythmusgruppe
 - Akkordsymbole 851, 853
 - Klammern 839
 - Notenzeilengruppen 839

Rhythmusstriche 1215, 1225

- Anzahl ändern 1222
- Anzahl verschieben 516
- Anzeigoptionen 1217
- Art 1226
- Bereich 418
- Darstellung 1217
- Einblendfeld 417, 428
- Eingabemarke 219, 239
- eingeben 239, 418, 428
- Filter 438
- halslos 219, 239
- Halsrichtung 1036, 1218
- Häufigkeit 1223
- Hervorhebungen 1215, 1217
- Klammern 1223
- löschen 463
- Notengruppierung 834, 1216
- Notenhäse 1221
- notenzeilenabhängige Positionierung 1224
- Notenzeilenposition 167, 1218
- Pausen 1220, 1230
- Pausen ausblenden 1220
- Perkussions-Kits 160, 167, 244, 1226
- Platzierung 1224
- Punktierungen 1216
- Regionen 1215, 1222
- Schriftstil 1222
- Stimmen 239, 475, 1218, 1225, 1226
- Taktpausen 1230
- trennen 1221
- Verbalkung 1221
- verschieben 469, 472, 1218
- vertikale Position 1218
- Zahlen 1222, 1223
- Zähler 1222
- Richtung
 - allmähliche Dynamikwechsel 908
 - Arpeggio-Zeichen 1066, 1067
 - Audio, *siehe* Panorama
 - Balken 819, 829
 - Bindebogenkrümmung 1250, 1251
 - Fächerbalken 833
 - Gabeln 908
 - Gitarren-Bendings 445
 - Gitarren-Pre-Bends 1087
 - Glissando-Linien 1015
 - Krümmung von Haltebögen 1330, 1331
 - Linien 1166
 - Notenhäse 1032, 1034, 1036
 - Panorama 727
 - Papierausrichtung 591
 - Rhythmusstriche 1218
 - Teilbalken 829
 - transponieren 478, 479
 - Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 956, 1015
 - Vorschläge 966
 - Richtung von Wiedergabe-Anweisungen 765
 - Ridebell, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch* Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
 - Rimshots, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe

- Rinforzando, *siehe* Dynamikanweisungen
Rips, *siehe* Jazz-Artikulationen
Ritardando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
Ritenuito, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
römische Ziffern
 harmonische Analyse 922
 Seitenzahlen 1108
 Token 655
Römische Ziffern
 Nummern der Partie 655
RoomWorks SE 724, 728
Ross-Akkordsymbole 845
Rotary 724, 728
rubato
 Ausdrucksangaben 318, 905
 mit System verbundener Text 397
 Tempomarkierungen 300
 Text 397
rückgängig 32
Rückgriff
 Wiedergabe-Anweisungen 765
 Wiedergabevorlagen 558
Rücklauf 538, 552
rückläufig 488, 500
rückwärts 448
 Navigation 332, 403, 409, 448
 rhythmische Elemente 488, 500, 501
 Takte verschieben 630, 633
 Tonhöhen 488, 500, 501
rückwirkende Aufnahme 273, 552
rudimentäres Schlagzeugspiel, *siehe* ungestimmte Perkussion
rund
 Akkordsymbol-Klammern 863, 865
 Generalbass-Klammern 928
 Notenkopfkammern 1023, 1024
Russisch
 Instrumentennamen 59
- S**
- Saiten
 Akkorddiagramme 869, 878
 ändern 1015, 1293
 Anzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 Bereiche 147
 Bindebögen, *siehe* Hammer-Ons
 Farbe 56
 Fingersatz 946, 1015, *siehe auch* Saitenanzeigen
 Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
 hinzufügen 147
 Instrumente mit Bündeln 116, 146, 147
 Kapodaster, *siehe* Kapodaster
 löschen 147
 Noten außerhalb des Bereichs 1020, 1293
 Noten zuweisen 1015
 Obertöne 1039
 Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
 Stimmung 116, 146, 147, 1015
 Tapping, *siehe* Tapping
 Saiten (*Fortsetzung*)
 Tonhöhe ändern 147
 Tonhöhen 147, 1015
 Zahlen, *siehe* Saitenanzeigen
 zurücksetzen 1293
Saiten-Tonhöhen
 ändern 149, 1015
 Instrumente mit Bündeln 149
Saitenanzeigen 946, 958, 1015
 außerhalb der Notenzeile 390, 391, 958
 Bereich 381, 391
 Dauer 440, 1144, 1145
 Einblendfeld 377, 380, 390
 eingeben 377, 380, 390–392
 Griffe 1142
 horizontale Position 960
 innerhalb der Notenzeile 392, 958, 959
 Länge 1142, 1144
 Linien 390, 391, 440, 1144, 1145
 löschen 959
 Platzierung 960
 Position 960
 Reihenfolge 1143
 Saiten-Nummer 1015
 verschieben 469, 472, 516, 960, 1142, 1143
Saiteninstrumente 136, 146
 Akkordsymbole 851
 hinzufügen 118, 134
 Klammern 839
 Saiten-Nummer 1015
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen
 Spieler-Reihenfolge 113, 130
 Substitutions-Fingersätze 937
 Verschiebungsangaben 955
Salzedo-Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
Samplebibliotheken, *siehe* Sound-Bibliotheken
Sattel
 Akkorddiagramme 869
 Instrumente mit Bündeln 147
 Tabulatur 151, 152, 1290
Sätze 22, 172
 exportieren 85, 86
 hinzufügen 173
 importieren 83, 84
 mehrere auf Seiten 608
 Partie-Überschriften 648
 Tacets 637
 trennen 505
Satzspieler 127
 divisi 1289
 Ensembles 118, 133–135
 hinzufügen 128, 134, 135
 leere Notenzeilen 603
 MIDI-Import 91
 Notenzeilen 604, 605
 Notenzeilenbeschriftungen 1268
 Ossia-Notenzeilen 1283
Saxofon, *siehe* Instrumente
Schattennoten 216
 Farbe 56

- Schaubilder
 Akkorde, *siehe* Akkorddiagramme
 Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben, *siehe auch* Harfenpedal-Schaubilder
- schlagen
 Arpeggios, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 Fingersatz 950
- Schlagzeuge 160, 1379, 1380
 Benennung 160
 Eingabemarke 244
 Einstellungen 160, 247
 exportieren 1381
 Festlegen von Kits als 164
 Halsrichtung 164
 importieren 1381
 Instrumente filtern 160
 Noten eingeben 244, 682
 Noteneingabe 247
 Stimmen 164, 1398
- Schlagzeugetitor 1400
- schließen, *siehe* öffnen
- Schlüssel 881
 Abstand 881
 anzeigen 883
 Arten 337
 ausblenden 339, 341, 883
 Bereich 341
 Einblendfeld 337, 339
 eingeben 337, 339, 341
 Erinnerung 881
 Farben 58
 Filter 438
 Haltebögen 1333
 Hinweise 457, 883
 Indische Trommel 341, 1401
 Instrumente 116
 Layouts 883
 löschen 463
 Mehrtaktpausen 1238
 Oktavangaben 338, 884–886
 Position 882
 Taktzahlen 807
 Token 654
 Tonarten 981
 transponierende Instrumente 116
 Transposition 338, 883–886
 verschieben 469, 472, 882
 Vorschläge 882
 Wiederherstellung 339, 341
- Schlüssel-Bereich 339, 341
- schmale Taktarten 1358
- schneiden 200
 aktivieren 200
 Auswahl 465, 505, 787–790
 Haltebögen 1335
 Haltebogenketten 268, 1335
 Noten 268
 Regionen mit Strichnotation 1221
 Schrägstriche 1221
 Takte 787–790
 Zählzeiten 460, 787
- Schnellvorlauf 552
- Schnittmarken 595
 drucken 577
 exportieren 582
- Schnittstellen 524, 532, 564, 708
 Akkordspur 524
 ändern 569
 Einstellungen 564
 Expression-Maps 564, 570
 Instrumente 569
 Mixer 721
 Percussion-Maps 564, 570
 Tempo-Editor 708
 Tempospur 532
- Schnörkel-Arpeggio-Zeichen 1066, 1068
- Schrägstriche 1215
 Akkordsymbole 845
 doppelte 1284, 1359
 Dynamikanweisungen 318, 902
 Generalbass 406
 Noten, *siehe* Stimmen mit Strichnotation, *siehe auch* Tremolo-Striche
 Notenhäse, *siehe* Tremolo-Striche
 Notenköpfe 1010, 1013, 1215, 1225, 1387
 Pausen 974, 1230
 Perkussion 1387
 Regionen, *siehe* Regionen mit Strichnotation
 Stimmen, *siehe* Stimmen mit Strichnotation
 Systeme, *siehe* Systemtrennzeichen
 Taktarten 1352, 1354
 Taktpausen 1230
 Tremolos, *siehe* Tremolo-Striche
 Triole 1359
 Vorschläge 964, 965, 968–971
 Zäsuren, *siehe* Zäsuren
- Schreiben-Modus 21, 199
 Abspielmarke 539
 auswählen 431–433, 436, 437
 Bereiche 39, 199, 204, 209, 661
 Einblendfelder 24
 Eingabemarke 223
 eingeben und bearbeiten 216
 Hinweise 457
 Navigation, *siehe* Navigation
 Notationen eingeben 278
 Noten auswählen 448
 Noten eingeben 225
 Partie-Optionen 733
 Spationierung 623
 Systemspur 435
 Texteditor 398
 Transponieren-Dialog 479
 wechseln 199
 Werkzeugfelder 40, 199, 200, 205
- Schreibung
 Akkordsymbole 151, 844, 857, 858
 Noten 252, 482, 483, 485
 Vorzeichen 252, 482, 483, 485
- Schreibung von Vorzeichen 252
 ändern 482, 483, 485
 zurücksetzen 485
- Schriftart Academico 735
 Schriftart Bravura 735
 Schriftart November 735

- Schriftart Petaluma 735
- Schriftstile 1313
- fehlende Schriften 78
 - Fingersätze 943
 - Generalbass 933
 - Glyphen 735
 - Liedtext 986, 1001, 1002
 - Notationen 735
 - Noten 735
 - nummerierte Taktregionen 1210
 - PDF-Dateien 594
 - Rhythmusstriche 1222
 - Spielanweisungen 1142
 - Spielergruppen-Beschriftungen 1277
 - SVG-Dateien 594
 - Taktarten 1358
 - Taktwiederholungen 1203
 - zusammenführen 1280
- schrittweise Eingabe, *siehe* Noteneingabe
- Schulterversatz
- Bindebögen 1265, 1266
 - Haltebögen 1341
 - Notenkopfklammern 1029
- schwarz-weiß 593
- Schwarzweiß-Grafiken 593
- Schwellenwert für Ausfüllung
- horizontale Ausrichtung 611
 - vertikale Ausrichtung 602, 620
- Scoops
- Einblendfeld 351, 352
 - eingeben 360, 361, 370
 - Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
 - löschen 1102
 - Vibratohebel 1095
- Scrollansicht, *siehe* Fortlaufende Ansicht
- Scrollen 451
- Key-Editor 666, 674
 - Mixer 726
 - Percussion-Editor 674
 - Pianorollen-Editor 674
- Sechzehntelnoten 204, 226, 266, 267
- Metronomangaben 302
 - Noten trennen 268
 - Perkussion 682
 - Swing-Wiedergabe 303, 549
 - Triolen und N-tolen 265
 - Zählzeiten 310
- Segno 1193
- Abschnitte 1193
 - anzeigen 1196
 - ausblenden 1196
 - eingeben 423, 424
 - mehrere 1194
- Seiten
- Anordnung 43
 - Ansicht ändern 52
 - Ansichtsoptionen 41
 - ansteuern 450
 - aus Auswahl einpassen 635
 - Ausfüllung 515, 600, 602, 616, 617
 - Ausrichtung 597
 - bearbeiten 648
 - Bereiche 587
- Seiten (*Fortsetzung*)
- drucken 579, 580, 587, 591
 - Einstellungen 591
 - exportieren 579, 580, 582, 587
 - Farbe 55, 57
 - formatieren 962
 - Gesamtanzahl 656
 - Größe, *siehe* Seitengröße
 - Hintergrundfarbe 56, 57
 - kopieren 644, 646
 - Layouts 596, 625, 627, 644
 - leere Notenzeilen ausblenden 604
 - löschen 648
 - mehrere Partien 608
 - Navigation 450, 451
 - Rahmen, *siehe* Rahmen
 - Ränder 596, 598, 612, 615
 - Rechtecke, *siehe* Rahmen
 - Seitenvorlagen 596, 644
 - sperrern 628
 - Token 656
 - Umbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
 - Vorlagen 644
 - Wechsel, *siehe* Rahmenumbrüche
 - Zahlen, *siehe* Seitenzahlen
 - ziehen 451
- Seitenanordnungen 42, 43
- Seitenansicht 42, 52
- Anordnung 43
 - Navigation 450, 451
 - Partien 505
- Seitenbereich 512
- Seitenbereiche
- auswählen 587
 - drucken 579, 580
 - exportieren 579, 580
 - Partien 579, 580
- Seitenformatierung 596
- divisi 1289
 - festlegen 625–628
 - fixieren 635, 640–642, 644
 - formatieren 645
 - in Rahmen einpassen 635
 - in System einpassen 632
 - leere Notenzeilen 603, 606
 - linke Seiten 607
 - mehrere Partien 608
 - Mehrtaktpausen 1239
 - Notenzeilen 604, 605
 - Notenzeilengröße 616
 - Notenzeilenspationierung 601, 619, 1319
 - Partie-Überschriften 596, 648
 - Seitengröße 597
 - Seitenvorlagen 599, 644–646
 - sperrern 628
 - Systeme 601, 627
 - Tacets 638
 - Takte pro System 626
 - Text 735, 1319
 - Titel 644, 648
 - Verteilen 625
 - zurücksetzen 629, 648

- Seitengröße [590](#), [591](#)
 ändern [597](#)
 Grafikdateien [582](#)
 Layout-Optionen [731](#)
 MusicXML-Dateien [87](#)
- Seitenränder [596](#), [612](#)
 ändern [598](#), [615](#)
 ausblenden [447](#)
- Seitenumbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
- Seitenvorlage-Sets [645](#)
 anwenden [599](#)
 Layouts [599](#)
 Partie-Überschriften [645](#), [648](#)
- Seitenvorlagen [28](#), [644](#), [646](#)
 Arten [646](#)
 erste [646](#)
 Komponist [646](#)
 kopieren [644](#), [646](#)
 Partie-Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
 Projektvorlagen [82](#)
 Seiten zuweisen [609](#)
 Seitenzahlen [647](#), [1108](#)
 Sets, *siehe* Seitenvorlage-Sets
 Standard [646](#)
 Titel [646](#)
- Seitenvorlagen-Abweichungen [1313](#)
 entfernen [648](#)
- Seitenwechsel, *siehe* Rahmenumbrüche
- Seitenzahlen [647](#), [1108](#)
 anfänglich [607](#), [1109](#)
 anzeigen [610](#)
 ausblenden [610](#), [1109](#)
 Partie-Überschriften [610](#), [1109](#)
 Partien [655](#)
 Seitenvorlagen [647](#)
 Summe [656](#)
 Token [655](#), [656](#)
 Zahlenstil [1108](#)
 Zählzeit [656](#)
- sekundäre Balken [828](#)
 ändern [830](#)
 Linien [830](#)
 Pausen [832](#)
 Richtung [829](#)
 trennen [817](#)
 zurücksetzen [830](#)
- sekundäre Instrumente [670](#), [700](#), [704](#), [707](#)
- sekundäre Klammern [841](#), [843](#)
 Akkoladen [842](#)
 anzeigen [841](#)
 ausblenden [841](#)
 Unterklammern [842](#)
 verschachtelte Unterklammern [843](#)
- Sekunden [34](#), [552](#), [1183](#)
 Notenwert-Token [655](#)
- Sends [724](#)
 entfernen [729](#)
 laden [728](#)
 Mixer [720](#), [721](#)
- Septolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- Sets
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Seitenvorlagen, *siehe* Seitenvorlage-Sets
- Sextolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- sfz, *siehe* Dynamikanweisungen
- Shakes, *siehe* Jazz-Ornamente
- Shortcuts, *siehe* Tastaturbefehle
- Sidestick, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch*
- Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Silben
 Arten [989](#)
 Dynamikanweisungen [910](#)
 Liedtext [988](#)
 Position [993](#)
 Tempomarkierungen [1307](#)
 Verbalkung [816](#)
- simile
 anzeigen [1147](#)
 ausblenden [1147](#)
 Dynamikanweisungen [318](#), [320](#), [905](#)
 Spielanweisungen [1147](#)
- Sinfonie, *siehe* Partien
- Skalen [497](#), [985](#)
 Dur [494](#), [502](#), [980](#)
 EDO [985](#)
 Etüden, *siehe* Partien
 Grad [845](#), [1013](#)
 modal [494](#), [502](#)
 Moll [494](#), [502](#), [980](#)
 Teilungen der Oktave [985](#)
 Tonarten [978](#), [980](#)
 transponieren [479](#), [494](#), [502](#)
 Werte, *siehe* Skalen-Multiplikation, *siehe auch*
 Histogramm-Werkzeug
 Zuordnung [494](#), [502](#)
- Skalen-Multiplikation [713](#), [714](#), [716](#)
- Skalierung aufheben
 Triolen und N-tolen [1370](#)
 Vorschläge [967](#)
- Skalierungsfaktor
 Akkorddiagramme [872](#)
 Akkordsymbolkomponenten [846](#), [848](#)
 drucken [577](#), [590](#), [591](#)
 Fingersätze [941](#), [946](#)
 Noten [444](#)
 Notenabstand [624](#)
 Notenzeilen [616](#), [617](#), [619](#), [620](#)
 Stichnoten [624](#)
 Taktstriche [793](#), [794](#), [796](#)
 Vorschläge [624](#), [964](#), [968](#)
 Vorzeichen [772](#)
- Sketch-Notenzeilen [116](#), [118](#)
- Skordatur [147](#), [149](#)
- Slap-Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
- Slides
 Fingersätze, *siehe* Fingersatz-Slides
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Key-Editor [666](#)
 Tempo [34](#)
 Tonhöhe, *siehe* Glissando-Linien, *siehe auch*
 Pitchbends
 Zoom [666](#)
- Slots [524](#), [724](#)
- Smears, *siehe* Jazz-Ornamente
- smorzando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen

- SMPTE, *siehe* Timecodes, *siehe auch* Marker
 SMuFL 735
 Musiksymbole 400
 Notenköpfe 400
 Token 654
 Vorzeichen 400
 Snare-Rolls, *siehe* Tremolos
 Snaredrum, *siehe* ungestimmte Perkussion
 sofortige Dynamikwechsel, *siehe*
 Dynamikanweisungen
 Solisten 132
 solo
 Angabe 397
 Notenzeilenbeschriftungen 132
 Spieler, *siehe* Solisten, *siehe auch* Einzelspieler
 solo schalten 720, 721
 deaktivieren 720, 721
 Instrumente 544
 Kanäle 544, 722
 Spuren 544
 Stimmen 544
 Wiedergabe 543, 544
 Solo schalten
 deaktivieren 545
 Sonate, *siehe* Partien
 Sondertasten
 suchen 64
 Tastaturbefehle 64
 Sordino, *siehe* Spielanweisungen
 sortieren
 Layouts 181, 182
 Partien 175
 Spieler 130, 132
 Sostenuato-Pedal 1120
 MIDI-Controller 1137
 Sound-Bibliotheken 555, 757
 ändern 560, 561
 Expression-Maps 738
 fehlende Sounds 560
 Percussion-Maps 760
 Sounds laden 529, 555, 560
 Triller 1063
 Wiedergabe 737, 757
 Sounds, *siehe* Wiedergabe
 Spalten
 fehlende Schriften 78
 Generalbass 922
 Linien 1158
 Marker 412
 Stimmen 1404–1406
 Videos 412
 Vorzeichen 772, 774
 Spationierung
 Akkorddiagramme 872
 Akkordsymbole 845, 854, 860–862, 866
 allmähliche Dynamikwechsel 914
 Arpeggio-Zeichen 1069
 Bünde 147
 Capos 845
 Fortlaufende Ansicht 42
 Kapodaster 151
 Layout-Optionen 731
 Liedtext 624, 993, 994, 997, 1001, 1002
 Mixer 726
 Noten, *siehe* Notenabstand
 Notenhäse 825
 Notenzeilen 515, 601, 619
 Notenzeilen-übergreifende Balken 825
 Pausen, *siehe* Notenabstand
 Perkussions-Kits 168
 Punktierungen 1406
 Rahmenausfüllung 515
 Schlüssel 881
 Stichnoten 624
 Stimmspalten 1406, 1407
 Studierzeichen 1174
 Systemausfüllung 515
 Systeme 515
 Tacetts 639
 Takte 623, 624, 1233
 Vorschläge 624
 Vorzeichen 772–774
 Zäsuren 348
 zusammenführen 640
 Spatiumsgröße 600, 616, 617
 speichern
 Endpunktfigurationen 566
 Speichern 73, 107
 Akkorddiagramm-Formen 877
 Audio 100, 101, 105, 106
 automatisches Speichern, *siehe* automatisches
 Speichern
 Backups 110
 benutzerdefinierte Ensembles 120
 Editoren 718
 Einstellungen als Standard 91, 731, 733
 Endpunktfigurationen 568
 Ensembles 120
 Expression-Maps 756
 gespielte Noten 273
 Grafikdateien 582, 584
 Importeinstellungen 91
 Instrumentennamen als Standard 187
 Key-Editor-Konfigurationen 718
 Kommentare 511
 Layout-Optionen als Standardeinstellung 731
 Liedtext 991
 MIDI-Dateien 91, 100, 101
 MusicXML-Dateien 89
 Notationsoptionen in der Standardeinstellung 733
 Ordner-Speicherort 110
 PDF-Dateien 582
 Percussion-Maps 762
 Perkussions-Kits 1381
 PlugIn-Instanzen 566
 PNG-Dateien 582
 Projektvorlagen 91
 Spieler 120
 SVG-Dateien 582
 TIFF-Dateien 582
 Wiedergabevorlagen 562, 563
 Speicherorte
 Backup-Ordner 110

sperrern

Dauer, *siehe* Notenwert folgen
 Key-Editor 670
 Layouts 628, 629
 Rahmen 514, 628, 629
 Systeme 513, 628, 629, 632

spiccato, *siehe* Spielanweisungen

Spielanweisungen 1138

Abstand 1141
 ändern 443, 686, 1390
 anzeigen 1141
 Arten 377, 1138
 ausblenden 1141
 auswählen 432
 Bereich 381, 383
 Dauer 440, 1145, 1147, 1151
 Dialog 765
 divisi 1289
 drehen 490
 duplizieren 1147
 Editor, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 Einblendfeld 377, 382
 eingeben 377, 382, 383
 Endpunktkonfigurationen 566
 erstellen 1391
 Expression-Maps 737, 738, 764
 Fadenkreuz 519
 Farben 58
 Filter 438
 Fortsetzungslinien 1144, 1148, 1149, 1151
 gelöschte Hintergründe 1140, 1141
 Gitarre, *siehe* Gitarrentechniken, *siehe auch*
 Vibratohebel
 Griffe 1142, 1145, 1149
 Größe 444
 Gruppierung 1144, 1149, 1151
 Gruppierung aufheben 1151
 Haltebögen 382
 Hintergründe 1140
 Hinweise 457, 1141
 in Krebs 488, *siehe auch* rückläufig
 Klammern 1146
 Kombinationen 749, 753, 763
 Länge 440, 516, 1142, 1144
 Linien, *siehe* Spielanweisungs-Linien
 löschen 463
 MIDI-Import 93, 94, 97
 Notenköpfe 686, 763, 1387–1392
 notenzeilenabhängige Positionierung 445
 Obertöne, *siehe* Obertöne
 Perkussion 763, 1384, 1387–1389
 Platzierung 1142
 Position 1142
 Rahmenumbrüche 1142
 Reihenfolge 1143
 Schrift 1138
 Spuren, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 Stimmen 382, 383, 543, 544
 stummschalten 546
 Systemumbrüche 1142
 Text 1138, 1139
 Text hinzufügen 1139
 Vermeidung von Zusammenstößen 1143

Spielanweisungen (*Fortsetzung*)

verschieben 469, 472, 488, 490, 516, 1142, 1143
 vertikale Position 1143
 Wiedergabe 543, 544, 737, 738, 764, 765
 wiederholen 1147

Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente (Dialog) 1388

Spielanweisungen-Bereich 383, 387

Spielanweisungen-Editor 691

anzeigen 691
 ausblenden 691

Spielanweisungs-Linien 1144, 1149

Abschlüsse 1149
 ändern 1148, 1151
 anzeigen 1147, 1148, 1151
 ausblenden 1147, 1148
 Darstellung 1147, 1148
 Dauer 440, 1145, 1147
 Komponenten 1146
 Standardeinstellungen 1144
 Systemumbrüche 1146

Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe 1138, 1379, 1387–1389

ändern 686, 1390
 Artikulationen 763
 Darstellung 1392
 eingeben 244, 682
 erstellen 1391
 Wiedergabe 763

Spielanweisungsspuren, *siehe* Spielanweisungen-Editor

Spieler 23, 125, 127

Akkordsymbole 325, 851
 anzeigen 174, 178
 Audio exportieren 105
 aus Gruppen entfernen 172
 aus Partien entfernen 174
 ausblenden 174, 178
 Benennung 183–186, 1272, 1273
 Bereich 112, 113
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 1276
 divisi 1289
 duplizieren 130
 Einzelspieler 113, 127, 128
 Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
 Ensembles 113, 133
 exportieren 85
 Farben 531, 678, 680
 Generalbass 404, 923
 Gruppen, *siehe* Spielergruppen
 hinzufügen 116, 118, 128, 134, 135, 142, 170
 importieren 83, 84
 Instrumente 23, 52, 136, 142, 144
 Karten 113
 kombinierte Einzelstimmen 178
 kopieren 130
 Lautstärke 726
 Layouts 125, 178, 185
 leere Notenzeilen 603
 Listen 183, 653
 löschen 133, 146, 171
 maximale Anzahl 127
 mehrere Instrumente 52, 142, 184, 1273

Spieler (Fortsetzung)

- MIDI exportieren 100, 101
- MIDI-Import 91
- Namen der Spieler 184
- Notenzeilen 604, 605
- Notenzeilenbeschriftungen 1272, 1273
- Notenzeilengröße 617
- Nummerierung der Instrumente 137
- Ossia-Notenzeilen 1283
- Panorama 727
- Partien 125, 174
- Perkussions-Kits 143, 144
- Position in der Partitur 130, 131
- Reihenfolge der Instrumente 145
- Satzspieler 113, 127, 128
- Schlüssel 883
- Solisten 132
- solo schalten 544, 545, 720
- sortieren 130
- Speichern 120
- stummschalten 544, 545, 720
- Swing-Wiedergabe 550, 552
- Systemtrennzeichen 1284
- Tabulatur 1290, 1291
- Token 653
- Tonhöhe 141
- Transposition 141
- Transposition ändern 144
- verschieben 130, 131, 172
- verschieben von Instrumenten zwischen 145
- zu Partien hinzufügen 174
- zusammenführen 83, 84, 87, 91, 94, 97, 640
- zusätzliche Notenzeilen 1282
- zwischen Gruppen verschieben 172
- Spieler umbenennen (Dialog) 184
- Spieler-Bereich 112, 113
- Spieler-Beschriftungen
 - anzeigen 1276, 1277
 - ausblenden 1276, 1277
 - Notenzeilenbeschriftungen 1268, 1273, 1277, 1280
 - verschieben 516
- Spielergruppe umbenennen (Name) 171
- Spielergruppen 113, 169
 - Benennung 171
 - Beschriftungen, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
 - Ensembles 118
 - erstellen 97, 169
 - Filter 454
 - Klammergruppierung 799
 - löschen 171
 - MIDI-Import 97
 - Spieler entfernen 172
 - Spieler hinzufügen 170
 - Spieler verschieben 172
- Spielergruppen-Beschriftungen 1268, 1277
 - anzeigen 1277
 - ausblenden 1277
 - Schriften 1277
- Spielerkarten 113, 125
 - Ein-/Ausblenden-Pfeile 44

Sprachen 59

- Anwendung 59
- Datum und Zeit 60
- Ensembles 118
- Instrumente 59, 116, 118, 140, 187, 190
- Notenzeilenbeschriftungen 59
- Tastaturbefehle 28, 64, 67
- Token 60
- Sprechblasen
 - Kommentare, *siehe* Kommentare
- Sprünge
 - anzeigen 1196
 - ausblenden 1196
 - eingeben 423, 424
 - Studierzeichen 451, 1175
 - Wiedergabe 547
 - Wiederholung 1193
- Spur-Inspector 521, 524
- Spur-Übersicht 522
 - Akkordspur 535
 - Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor
 - Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 - Markerspur 533
 - MIDI CC, *siehe* MIDI-CC-Editor
 - MIDI-Pitch-Bend, *siehe* MIDI-Pitch-Bend-Editor, *siehe auch* MIDI-CC-Editor
 - Pitchbends, *siehe* MIDI-Pitch-Bend-Editor, *siehe auch* MIDI-CC-Editor
 - Tempo-Editor 708
 - Tempospur 532, *siehe auch* Tempo-Editor
- Spuren 530, 666, 720
 - Akkorde, *siehe* Akkordspur
 - Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärke-Editor
 - anzeigen 537, 670, 675
 - Arten 530
 - ausblenden 537, 670, 675
 - auswählen 93
 - Automation, *siehe* MIDI-CC-Editor
 - Breite 537, 673
 - Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamik-Editor
 - entsperren 670
 - Farben 531, 678, 680
 - hinzufügen 675
 - Höhe 537, 672
 - importieren 91
 - Inserts 720, 721, 724, 728, 729
 - Instrumente, *siehe* Instrumentenspuren
 - Key-Editor 666
 - Lautstärke 726
 - Marker 533, 534
 - MIDI, *siehe* MIDI-CC-Editor
 - MIDI-Import 91
 - Namen 91
 - Noten eingeben 681
 - Perkussion, *siehe* Percussion-Editor
 - Pianorolle, *siehe* Pianorollen-Editor
 - solo schalten 544
 - sperrern 670
 - Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen-Editor
 - Stimmen 531, 543, 544
 - stummschalten 544
 - System, *siehe* Systemspur
 - Tempo, *siehe* Tempospuren

- Spuren (*Fortsetzung*)
 unabhängige Stimmwiedergabe 543, 544, 569
 Zeit, *siehe* Tempospur, *siehe auch* Tempo-Editor
 Zoom 537, 672, 673
- Squeezes, *siehe* Jazz-Ornamente
- Staccatissimo, *siehe* Artikulationen
- Staccato, *siehe* Artikulationen, *siehe auch* Wiedergabe-Anweisungen
- Standard-Partie-Überschriften 645, 648
- Standard-Seitenvorlagen 645, 646
 Komponist 962
 Textdichter 962
 Titel 962
 Token 962
- Standard-Wiedergabevorlagen 556
- Standardeinstellungen 20, 30, 60, 661, 731, 733
 Akkordsymbole 845
 Artikulationen 234
 Auswahl-Werkzeug 42
 Auswahlwerkzeuge (Übersicht) 42
 Balkengruppierung 733, 818
 bibliothek 731
 Bindebögen 468
 Dateinamen 585
 Dialoge 30
 Dynamikanweisungen 468
 Hand-Werkzeug 42
 Instrumentennamen 59, 186, 187, 190
 Lautstärke 726
 Layouts 182, 629, 731
 Mauseingabe 217, 218
 Notenabstand 624
 Noteneingabe-Optionen 234
 Notengruppierung 733
 Notenzeilenbeschriftungen 59, 186, 187, 190
 Notenzeilengruppen 839
 Notenzeilenspationierung 601, 620
 Partie-Überschriften 648
 Partien 733
 Projektvorlagen 82
 Punktierungen 234
 Spielanweisungen 1144
 Stimmenreihenfolge 733
 Tabulatur Saiten 226, 230
 Taktstriche 794, 795
 Tastaturbefehle 28, 62, 66
 Text 1319
 überlappende Noten 733
 Vorzeichen 234
 Wiedergabe 555, 560, 726
 zurücksetzen 731, 733
- Stapelreihenfolge 890
 Akkordsymbole 157, 158, 160, 845, 860
 ändern 890
 Bindebögen 890
 Hinweise 457
 Linien 1158
 Oktavzeichen 890
 Saitenanzeigen 1143
 Spielanweisungen 1143
 Triolen und N-tolen 890
 Vorzeichen 772, 774
- Stärke
 Akkordsymbole 845, 865
 allmähliche Tempoänderungen 1310
 Artikulationen 781
 Balken 818, 831
 Bindebögen 1248, 1263
 Durchstreichung von Vorschlägen 968
 Dynamikanweisungen 893
 Generalbass-Darstellung 934
 Haltebögen 1329, 1338
 horizontal 1375
 Klammern 841, 865
 Linien 845
 Linienrahmen 1170
 Pedallinien 1133
 Rahmen 635, 1116, 1170, 1321
 Schriften 848
 Systeme 632
 Taktarten 1358
 Textrahmen 1170, 1321
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 955
- starker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Startbereich 36
- Statusanzeige 41
- Statuszeile 41
 Ansichtstypen 42
 Auswahlwerkzeuge 42
- stauchen, *siehe* erweitern
- Stein-Zimmermann-Vorzeichen 286, 985
- Stereo-Panorama 721, 722
 ändern 727
- StereoEnhancer 724, 728
- Stichnoten 892
 Hinweise 457
 löschen 463
 Notenzeilen 617
 Pausen 733
 Spationierung 624
 Taktpausen 733, 1231
 verschieben 472
- Stichnoten-Beschriftungen
 notenzeilenabhängige Positionierung 445
 verschieben 516
- Stickings 1384
- Stile
 Atemzeichen 974
 Bindebögen 1246, 1247
 Darstellung 446
 Fermaten 973
 Glissando-Linien 1073, 1074
 Haltebögen 1327, 1328
 Jazz-Artikulationen 1106
 Klammern 865, 928, 1024
 Niente-Gabeln 916
 Ränder 596
 Taktarten 1352, 1353, 1355
 Tempomarkierungen 1296, 1307
 Zäsuren 974
 zurücksetzen 446
- Stille
 Elemente stummschalten 546
 fehlende Sounds 560
 Gabeln, *siehe* Niente-Gabeln

Stille (*Fortsetzung*)

Noten [1099](#)
Wiedergabevorlage [555](#), [556](#), [560](#)

Stimmen [237](#), [775](#), [1402](#)

Akkorde [258](#)
ändern [475](#), [476](#), [1226](#)
Anschlagstärke [692–694](#), [712](#), [714](#)
anzeigen [1219](#)
Artikulationen [782](#)
ausblenden [1219](#)
Ausrichtung [1405](#)
auswählen [431–433](#), [438](#), [670](#), [675](#), [681](#)
Bindebögen [1243](#), [1250](#), [1252](#)
divisi, *siehe* [divisi](#), *siehe auch* [zusammenführen](#)
Dynamikanweisungen [321](#), [323](#), [695](#), [904](#)
Einfügen-Modus [242](#), [458](#)
Eingabemarke [219](#), [237](#)
eingeben [237](#), [258](#), [681](#)
Einzelstimmen, *siehe* [Layouts](#)
Endpunkte [569](#)
Farben [56](#), [531](#), [678](#), [680](#), [1402](#), [1403](#)
Fermaten [974](#), [977](#)
Filter [438](#), [668](#), [715](#)
Glissando-Linien [358](#), [359](#)
Halsrichtung [1032](#), [1036](#), [1398](#), [1399](#), [1402](#), [1408](#)
Haltebögen [255](#), [1330](#), [1333](#)
Hilfslinien [1017](#)
hinzufügen [237](#)
Histogramm-Werkzeug [712](#), [714](#), [715](#)
identifizieren [41](#), [1403](#)
Inhalt tauschen [476](#)
Key-Editor [543](#), [670](#), [681](#)
kopieren [687](#)
Lautstärke [726](#)
löschen [1408](#)
MIDI-Aufnahme [271](#), [272](#), [274](#), [275](#)
MIDI-CC-Editor [702](#)
MIDI-Import [94](#), [97](#)
Mixer [720](#), [721](#), [726](#)
neu erstellen [237](#)
Noten einfügen in [687](#)
Noten verschieben [472](#)
Notenhäse [1406](#), [1407](#)
Oktavzeichen [341](#), [343](#)
Panorama [727](#)
Partie-Optionen [1403](#)
Partien [569](#)
Pausen [1228](#), [1230](#), [1232](#)
Perkussions-Kits [160](#), [1398–1400](#)
Pianorollen-Editor [670](#), [678](#), [681](#)
Platzierung [1405](#)
Position [1405](#)
Punktierungen [1019](#), [1406](#)
Regionen mit Strichnotation [1219](#)
Reihenfolge [733](#), [1406](#), [1407](#)
Reihenfolge umdrehen [1406](#)
Rhythmusstriche [239](#), [1218](#)
Richtung [1218](#)
Schlagzeuge [164](#)
Schrägstriche [239](#), [475](#), [1217](#), [1225](#)
solo schalten [544](#)
Spaltenindex [1406](#)
Spationierung, *siehe* [Notenabstand](#)

Stimmen (*Fortsetzung*)

Spielanweisungen [382](#), [383](#), [691](#)
Spuren [524](#), [531](#), [543](#)
Stapelreihenfolge für Vorzeichen [772](#), [774](#)
Statuszeile [41](#)
Stichnoten [892](#)
Striche [1226](#)
stummschalten [544](#)
Taktpausen [254](#), [1231](#), [1235](#)
überlappend [1404](#), [1406](#)
Verbalkung [1034](#)
Vorschläge [965](#)
wechseln [237](#)
Wiedergabe [543](#), [544](#), [569](#)
Wiedergabe von Akkordsymbolen [325](#), [535](#), [536](#)
zusammenführen [473](#)

Stimmen mit Strichnotation [1225](#), [1359](#)

ändern [475](#), [1226](#)
Einblendfeld [417](#)
Eingabemarke [219](#), [239](#)
eingeben [239](#)
halslos [219](#), [239](#)
Halsrichtung [1036](#)
mehrstimmige Kontexte [1217](#)
Notenhäse ausblenden [1038](#)
Notenzeilenposition [1218](#)
Pausen [1230](#)
Perkussions-Kits [160](#), [244](#), [1226](#)
Taktpausen [1230](#)
verschieben [1218](#)
vertikale Position [1218](#)
Wiedergabe [1225](#)

Stimmen-übergreifend

Arpeggio-Zeichen [356](#), [357](#)
Bindebögen [280](#), [440](#), [469](#), [472](#), [1252](#)
Haltebögen [255](#), [1333](#)
Linien [394](#), [396](#)

Stimmfarben

ändern [56](#)
anzeigen [1403](#)
ausblenden [447](#), [1403](#)
drucken [595](#)
exportieren [595](#)

Stimmspaltenindex [1404–1407](#)

Hilfslinien [1017](#)
Punktierungen [1019](#), [1406](#)
Reihenfolge [1406](#), [1407](#)
Standardeinstellungen [733](#)
zurücksetzen [1407](#)

Stimmung

Akkorddiagramme [872](#), [876](#), [877](#)
ändern [116](#), [147](#), [149](#)
benutzerdefiniert [147](#), [149](#), [150](#), [869](#), [872](#)
Dialog [147](#)
exportieren [150](#)
Gitarre [116](#), [146](#), [147](#), [151](#)
importieren [150](#)
Instrumente mit Bündlen [116](#), [146](#), [147](#), [151](#)
Kapodaster, *siehe* [Kapodaster](#)
offene Tonhöhen [149](#)
Saiten [149](#)
Systeme, *siehe* [tonale Systeme](#)

- Stop-Positionen 458
 - hinzufügen 461
 - löschen 462
 - verschieben 461
- strecken
 - Text 398
- streichen, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* Bindebögen
- Striche
 - Bindebögen 1246
 - Generalbass 406
 - halslos 1226
 - Haltebögen 1327
 - Tremolos 1359, 1360, 1362–1364
- Strichnotation 1215
- stringendo, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Strophennummern 1006
 - anzeigen 1006
 - ausblenden 1006
 - exportieren 991
 - Liedtext-Zeilennummern 1004
- Strukturen
 - Dokumentation 16
 - Metren 290, 814, 834, 1216, 1344, 1345
 - Wiederholung 418, 546, 1187, 1193, 1201
- Studierzeichen 1174
 - Abfolgen 1175, 1176
 - ansteuern 451
 - Arten 1176
 - auswählen 431, 435–437
 - Einfassungen 1174
 - eingeben 410
 - Fadenkreuz 519
 - Farben 58
 - Filter 438
 - Größe 444
 - Index 1175
 - löschen 463
 - mehrere Positionen 1174, 1286
 - Navigation 451
 - notenzeilenabhängige Positionierung 1174
 - Platzierung 1174
 - Position 1174
 - Präfixe 1177
 - Reihenfolge 1175
 - Suffixe 1177
 - Taktstriche 1174
 - Tempomarkierungen 1174
 - verschieben 469, 516
 - vertikale Positionen 1286
- Stufen
 - Akkordsymbole 327, 845
 - Einblendfeld 497
 - Nashville-Zahlen 328
 - Notenköpfe 1013
 - Triller 1055, 1057, 1058
 - Zuordnung 494
- stummschalten
 - deaktivieren 545, 720, 721
 - Effekte 729
 - Elemente 546
 - Farben 546
 - stummschalten (*Fortsetzung*)
 - Inserts 729
 - Instrumente 544
 - Kanäle 544, 722, 729
 - Noten 439, 546
 - Objekte 546
 - Spuren 544, 720, 721
 - Stimmen 544
 - Strichnotation 475, 1225
- Stunden 34, 552, 1183
- subito, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Substitutions-Fingersätze 937
 - Griffe 938
 - Position 938
- suchen 60
 - Eigenschaften 661
 - Ensembles 118
 - Instrumente 116
 - Layout-Optionen 731
 - Noten 438
 - Partie-Optionen 733
 - Programmeinstellungen 60
 - Tastaturbefehle 62, 64, 65
- Suffixe
 - Dynamikanweisungen 905
 - Instrumentenwechsel 59, 140
 - Spielanweisungen 1139
 - Studierzeichen 1177
 - Timecodes 1183
- Sul ponticello, *siehe* Spielanweisungen
- Sul tasto, *siehe* Spielanweisungen
- superlokrische Skalen 494, 502
- SuperVision 724, 728
- SVG-Dateien 592
 - exportieren 582, 583
 - Farbe 593
 - Layout-Nummern 182
 - Layouts 582, 583
 - Schriften 594
- Swing-Wiedergabe 549
 - aktivieren 303, 550
 - deaktivieren 552
 - Einblendfeld 303
 - Triolen 549
 - Verhältnisse 549
- Switch 750
 - erstellen 753
- Switches 741
 - Eigenschaften 661
 - erstellen 752
- Symbole
 - Akkorde, *siehe* Akkordsymbole, *siehe auch* Akkorddiagramme
 - Coda 1195
 - Eingabemarke 219
 - Ornamente 1048
 - Pedallinien 1121, 1130, 1132, 1134
 - Segno 1195
 - Spielanweisungen 1138
 - Sprechblasen, *siehe* Kommentare
 - Taktpausen 1232
 - Taktwiederholungen 1201, 1206, 1207
 - Text 397, 400

- Symbole (*Fortsetzung*)
 Vibratohebel 1095
 Wiederholungen, *siehe* Wiederholungsmarker, *siehe auch* Wiederholungs-Taktstriche
- synchronisieren
 Dynamikanweisungen 700
 Instrumente 668, 700, 707
 Key-Editor 668
 MIDI 707
 Spuren 668
 Videos zur Musik 195
- Synkopierung
 Halsstummel 832
 Zählzeitgruppierung 834
- System-Spationierung 601, 619
 ändern 601, 602
 Ausrichtung 602, 620
 Standardeinstellungen 601, 620
- Systemausfüllungsanzeige 515
- Systeme
 Abschnitte 1193
 Abstand 602, 1193, 1288
 Akkordsymbole 853
 Ausfüllung, *siehe* Systemausfüllungsanzeige
 Ausrichtung 611
 auswählen 432, 433
 Breite 611
 Coda-Lücke 1197
 divisi 1289
 Einrückungen 611, 1270, 1282, 1287, 1288
 Einrückungen ändern 1288
 festlegen 625–628
 formatieren 513
 in System einpassen 632
 Notenzeilenbeschriftungen 1269, 1271, 1280, 1288
 Notenzeilengröße 617
 nummerierte Taktregionen 1210
 Ränder 611
 Schlüssel 883
 Spationierung, *siehe* System-Spationierung
 Spur, *siehe* Systemspur
 Studierzeichen 1174
 Taktstriche 796, 797
 Taktzahlen 801, 806, 808, 1210
 Text, *siehe* mit System verbundener Text
 Timecodes 1184, 1185
 Tonalität 985
 Tonarten 980
 trennen 1193
 Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Trillerzeichen 1053
 Umbrüche, *siehe* Systemumbrüche
 verschieben 631, 632, 634
 Verteilen 625–629
 vertikale Position, *siehe* System-Spationierung
 Wiederholungs-Taktstriche 796
 zurücksetzen 629
 zusammengeführte Notenzeilen, *siehe* zusammenführen
- Systemformatierung 596
 Einrückungen 1269, 1287, 1288
 in andere Layouts kopieren 640, 641
- Systemformatierung (*Fortsetzung*)
 Notenabstand, *siehe* Notenabstand
 Notenzeilenbeschriftungen 1269
 Rahmenumbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
 Systemobjekte, *siehe* Systemobjekte
 Systemtrennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Systemumbrüche, *siehe* Systemumbrüche
 Verteilen, *siehe* Verteilen
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Systemobjekte 1286
 auswählen 431, 435–437
 Größe 600, 617, 1282
 kopieren 435
 Layouts 1286
 Linien 394, 1153
 Positionen 1286
 Studierzeichen 1174
 Taktarten 1350, 1356
 Tempomarkierungen 1295, 1299
 Text 397
 Wiederholungsanzahl 1198
 Wiederholungsenden 1187, 1190
 Wiederholungsmarker 1197
- Systemspur 435
 ausblenden 436, 447
 Noten auswählen 436, 437
 Noten löschen 788
 Stop-Positionen 461, 462
 Takte eingeben 314
 Zählzeiten eingeben 314
- Systemtaktstriche 797
 Akkoladen 837
 anzeigen 797
 ausblenden 797
 Klammern 837
 sekundäre Klammern 841, 842
 Textausrichtung 1318
 Unterklammern 841, 842
 verschachtelte Unterklammern 843
- Systemtrennzeichen 1284
 anzeigen 1284
 ausblenden 1284
 Breite 1285
- Systemumbrüche 513, 596, 630
 automatisch 626, 628
 Bindebögen 1244
 divisi 1289
 Dynamikanweisungen 909
 einfügen 627, 628, 631
 Gabeln 909
 Glissando-Linien 1076
 Haltebögen 1332
 Hinweise 457, 630, 633
 in andere Layouts kopieren 640–642
 in System einpassen 632
 Linien 1155, 1173
 löschen 629, 633
 Notenzeilen ausblenden 604
 Notenzeilen-Sichtbarkeit 604
 Notenzeilenbeschriftungen 1271
 Notenzeilengröße 617
 Notenzeilenspationierung 601
 Oktavzeichen 889

Systemumbrüche (*Fortsetzung*)

Schlüssel 881
 Spielanweisungen 1142
 Spielanweisungs-Linien 1146
 Taktarten 1347
 Taktstriche 629, 796
 Taktwiederholungen 626, 631
 Tonarten 982
 verschieben 629
 Wiederholungsenden 1190

T

Tabellen

Aktionen 743
 Bedingungen 744
 Endpunkteinrichtung 564
 Inhalt, *siehe* Titelei
 Kommentare 511
 Marker 412
 MIDI-Import 93
 Percussion-Maps 757
 Schriften 78
 Spuren 93
 Switches 741

Tabla-Notation 1401

Tabulatur 1290

Akkorde 230, 249
 anzeigen 1291
 ausblenden 1291
 Bending-Intervalle 1085
 Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 Bündel 147, 152–154
 Bundnummern in Klammern 1079, 1084
 Dives 1084, 1093
 Eingabemarke 219
 Farbe 56
 Farben 58
 Fragezeichen 477, 1290
 Ghost-Notes 1099
 Gitarren-Bendings 1079, 1291
 grüne Noten 1290, 1293
 Haltebögen 1325
 Haltelinien 1079, 1086
 Intervalle 1085
 Kapodaster 151–154
 Noten außerhalb des Bereichs 477, 1020, 1290, 1293
 Noteneingabe 230, 249
 Notenhäse 1291
 Notenköpfe in Klammern 1023, 1024, 1079, 1084
 Obertöne 1040, 1043
 offene Tonhöhen 149
 Post-Bends, *siehe* Gitarren-Post-Bends
 Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 rhythmische Elemente 1291
 Saite für Noten ändern 1293
 Saiten 147, 149, 226, 230
 Saiten zurücksetzen 1293
 Schlüssel 881
 Standardnotation 226, 230
 Stimmung 146, 147, 150, 152–154

Tabulatur (*Fortsetzung*)

Triller 1052
 Verbalkung 1291

Tacet 22, 637

Absatzstil 637
 anzeigen 638, 1237
 ausblenden 638, 1237
 exportieren 85
 formatieren 637
 Ränder 639
 Spieler aus Partien entfernen 174
 Text 638
 verschieben 639

Tags, *siehe* Hinweise, *siehe auch* Kommentare

Taktarten 1344, 1345

2/2 1355
 4/4 1355
 additiv 1345
 alternierend 1345
 ändern 242, 443, 458, 460, 461, 790
 anzeigen 1356, 1357
 Arten 290, 1345
 Auftakte 292, 297, 298, 1345, 1348, 1349
 ausblenden 460, 1356, 1357
 austauschbar 1345, 1357
 auswählen 431, 435–437
 Balkengruppierung 26, 733, 815, 835
 benutzerdefiniert 1345
 Bereich 293
 Darstellung 1358
 Design 1358
 Einblendfeld 290
 einfach 1345
 Einfügen-Modus 242, 458, 460, 461
 eingeben 290, 294, 295
 Erinnerung 1347
 Filter 438
 groß 1349
 Größe 1351, 1358
 Haltebögen 1325, 1333
 Hinweise 457, 790, 1352, 1354, 1356
 Klammern 290, 294, 1352, 1354
 Klick 272
 löschen 463
 mehrere Positionen 1286
 Mehrtaktpausen 1238
 MIDI-Aufnahme 272
 Nenner 1344, 1352, 1353
 Notengruppierung 26, 815, 834, 1216
 Notenköpfe 1353
 Notenzeilen 1349, 1351
 offen 1345, 1352, 1354
 ohne Zweierpotenz 1345
 Pausengruppierung 815, 834
 Polymeter 294, 295, 297, 298, 1344
 Position 294, 295, 1351, 1356
 Rhythmusstriche 1216
 Schriftstile 1358
 Stile 1352, 1354
 Systemobjekte 1350
 Taktstriche 792, 799, 1356
 Taktzahlen 809
 Trennzeichen 1352, 1354

Taktarten (*Fortsetzung*)

über Notenzeile 1350
 unregelmäßig 1345
 verbunden 1345
 verklammerte Gruppen 1350
 verschieben 469, 472, 516
 vertikale Position 1286, 1349, 1351
 Zähler 1344, 1352, 1353
 Zählzeitgruppen 26, 733, 1353
 zusammengesetzt 1345

Taktarten ohne Zweierpotenz, *siehe* Taktarten

Taktbezeichnungen-Abschnitt 293

Takete 787

Akkordsymbole 856
 ansteuern 450
 Anzahl festlegen 626, 627, 632, 635
 Anzeige 552, 554
 Auftakte 1348, 1349
 Ausrichtung 611
 auswählen 431, 433, 436
 Balkengruppierung 26, 834, 835
 Bereich 311, 313
 Breite 611, 623, 624, 1233, 1288
 Dauer 787
 Einblendfeld 309, 312
 Einfügen-Modus 458
 eingeben 308, 309, 311–314, 458
 erweitern 312, 314, 460, 461
 Glissando-Linien 1074
 Größe 458, 460, 611, 787
 Gruppierung, *siehe* Taktwiederholungen, *siehe*
auch Mehrtaktpausen
 Inhalt löschen 790
 Länge 460, 787
 löschen 309, 460, 787–789
 Mehrtaktpausen 1236, 1237
 Navigation 450
 Notengruppierung 26, 834, 835, 1216
 Pausen, *siehe* Taktpausen
 Rahmenumbrüche 629, 633
 Rhythmusstriche 1215, 1216
 rot 461, 462
 Spationierung 623, 624, 1233
 Systemumbrüche 629, 630
 Taktpausen, *siehe* Taktpausen
 Teilungen 790
 Timecodes 1185
 trennen 790
 Triolen und N-tolen 1371
 verbinden 463
 verschieben 627, 629–634
 Wiedergabe 540
 Wiederholung 1187, 1193, 1201
 Zahlen 801

Taktenden mit Wiederholungszeichen

Durchläufe 546, 548, 1198

Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl

Taktpausen 1235

anzeigen 1231, 1235
 ausblenden 1230, 1231, 1233, 1235
 eingeben 254, 309
 löschen 1230, 1233
 Mehrtaktpausen 1237

Taktpausen (*Fortsetzung*)

Schrägstriche 1230
 Stichnoten 733, 892, 1231
 Stimmen 1230, 1231, 1235
 verschieben 1232
 Zähler 1237

Taktstriche 792

Abstand 861, 899, 1140, 1171, 1322, 1397
 Akkordsymbole 854, 861
 allmähliche Tempoänderungen 1300
 ändern 314, 316, 793–796
 anfänglich, *siehe* Systemtaktstriche
 Arten 311, 793
 ausblenden 290, 795, 796, 861, 899, 1140, 1171,
 1322, 1345, 1397
 benutzerdefinierte Verbindungen, *siehe*
 Taktstrichverbindungen
 Bereich 311, 316
 doppelte 793, 794, 796
 Dynamikanweisungen 896–899
 Einblendfeld 309, 311, 314
 eingeben 308, 311, 314, 316, 790
 einzelne 793, 794, 796
 End-Taktstriche 795, 796
 Fermaten 977
 Gesangsnotenzeilen 798
 gestrichelt 793, 794, 796
 Hinweise 314, 316, 457, 463
 in Akkoladen notierte Instrumente 798
 keine 290, 795, 796, 1345
 kopieren 174
 kurz 793, 794, 796
 Länge 798, 799
 letzte, *siehe* letzte Taktstriche
 löschen 463
 Mehrtaktpausen 314
 Notenzeilengruppen 798, 799, 839
 offenes Metrum 1345
 Partie-Optionen 792
 Rahmenumbrüche 629
 Skalierungsfaktor 793, 794
 Standard 794, 795
 Standardeinstellungen 792
 Stärke 793, 794, 796
 Studierzeichen 1174
 System 797
 Systemumbrüche 629, 796
 Taktarten 799, 1356
 Taktzahlen 805
 Tick 793, 794, 796
 Tonarten 796, 981
 Triole 311
 Triolen und N-tolen 1371
 über Notenzeilen hinaus 798, 799
 Verbindungen, *siehe* Taktstrichverbindungen
 verschieben 463
 Vorschläge 967
 Wiederholung, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
 Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl
 Zäsuren 348

Taktstrichen zugeordnete Linien, *siehe* Linien

Taktstrichverbindungen 798, 799, 839

- Taktwiederholungen 1201
 ändern 443, 1202
 Anzahl 1205
 Anzahl ändern 1204
 Anzahl verschieben 516
 Anzeigeeoptionen 1203
 Arten 418
 Bereich 418
 Dynamikanweisungen 1202
 Einblendfeld 418
 eingeben 418, 429
 Farben 58
 Filter 438
 gelöschte Hintergründe 1201
 Griffe 440
 Gruppierung 1206, 1207
 Häufigkeit 1205
 Hervorhebungen 1201, 1203
 Klammern 1203, 1205
 Länge 440
 Länge der Phrase 443, 1202
 löschen 463
 Mehrtaktpausen 1237
 Rahmenumbrüche 634
 Regionen 1201
 Schriftstil 1203
 Symbole 1206
 Systemumbrüche 631
 Taktzahlen 803
 verbinden 1237
 verschieben 469, 472
 Verteilen 626
 Wiedergabe 443, 1202
 Zähler 1203–1205
- Taktzahländerung einfügen (Dialog) 809
- Taktzahlen 801
 Absatzstile 805
 Abstand 807
 alternativ 813
 ändern 810, 811
 Änderungen der Abfolge 809
 anzeigen 801, 804, 811
 Auftakte 1348
 ausblenden 801, 804, 809, 811
 Ausrichtung 807
 Bereiche 803, 1209, *siehe auch* nummerierte
 Taktregionen
 Darstellung 801
 Einfassungen 802
 Farben 58
 folgende Wiederholungen 813
 Fortlaufende Ansicht 42
 gelöschte Hintergründe 802
 Häufigkeit 801
 Hilfstaktzahlen 804
 Hinweise 457
 Klammern 813
 Kommentare 505, 507, 509
 Layout-Optionen 801
 löschen 811
 mehrere Positionen 806
 Mehrtaktpausen 803
 notenzeilenabhängige Positionierung 806, 1213
- Taktzahlen (*Fortsetzung*)
 Position 805, 807, 1213
 Schlüssel 807
 Schrift 805
 Standardeinstellungen 801
 Studierzeichen 1176
 systemabhängige Positionierung 808
 Taktarten 809
 Taktstriche 805
 untergeordnet 811
 verschieben 516, 805, 807
 Wiederholungsabschnitte 813
 Zahlen 1210
 zur primären Abfolge zurückkehren 812
- Tamburin, *siehe* ungestimmte Perkussion
- tanto, *siehe* Tempomarkierungen
- Tapping 946, 1096
 Einblendfeld 352
 eingeben 376
 löschen 1102
 notenzeilenabhängige Positionierung 1101
 verschieben 516, 1101
- Tastaturbefehle 18, 28, 62
 Artikulationen 279
 entfernen 67
 festlegen 60
 finden 65
 Fortlaufende Ansicht 52
 gespielte Dauer 689
 Instrumentenfilter 453, 454
 Key-Editor 670
 Maps 64
 Mauseingabe 200
 MIDI 67
 Navigation 37, 449–451
 Notenkopf-Sätze 1014
 Seitenansicht 52
 solo schalten 544, 545
 Sprachen 67
 stummschalten 544, 545
 suchen 64, 65
 Tastatur-Layouts 67
 Text formatieren 398
 Wiedergabe 540
 zurücksetzen 68
 zuweisen 66, 67, 71
- Tastenkombinationen, *siehe* Tastaturbefehle
- Tasto solo 404, 406, 922
- Techniken
 Ausschlussgruppen 747
 Endpunktkonfigurationen 566
 Expression-Maps 738
 Gitarre 1095
 Kombinationen 753
 Wiedergabe 765
- Teilton
 ausblenden, *siehe* gelöschte Hintergründe
 Balken 829
 Harfen-Pedalangaben 1117, 1118
 Kapodaster 152–154
- Teiltöne 1039, 1041

- Teilungen der Oktave 985
 EDO 985
 transponieren 478, 479
- Tempo 1295
 ändern 711
 Änderungen löschen 677
 aufnehmen 541
 Bereich 1304
 bpm 1303
 eingeben 709
 festes Tempo 541, 552
 finden 413, 1181
 Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen
 Klick-Einstellungen 533
 Metronomangaben 1303
 MIDI-Aufnahme 541
 Spuren, *siehe* Tempospuren
 Standard 463, 1295
 Stummschalten bei der Wiedergabe 546
 Tempo folgen 541, 552
 Wiedergabe-Modus 532, 708
 Zeichen, *siehe* Tempomarkierungen
 zeichnen 708
- Tempo finden (Dialog) 413
 wichtige Marker 1181
- Tempo vorgeben 304
- Tempo-Bereich 304
- Tempo-Editor 532, 708
 hinzufügen 670, 675
 Höhe 672
 Punkte auswählen 675
 Punkte kopieren 676
 Punkte löschen 677
 schließen 670, 675
 Tempo ändern 711
 Tempoänderungen eingeben 709
 Tempoänderungen verschieben 710
 Zoom 673
- Tempoänderungen, *siehe* Tempomarkierungen
- Tempogleichungen 1310
 Bereich 304
 Einblendfeld 302
 eingeben 302, 304
- Tempomarkierungen 708, 1295, 1307
 abgekürzt 1301
 absolute Tempoänderungen 304, 1296
 Abstand 1309
 allmähliche Tempoänderungen 304, 1296, 1305, 1307
 ändern 443, 1298, 1301, 1303, 1305
 anzeigen 1302
 Arten 300, 304, 1296
 ausblenden 1302
 Ausrichtung 1299
 auswählen 431, 432, 435–437
 Bereich 304
 Bindestriche 1307
 Darstellung 1298
 Dezimalstellen 306, 307, 1303
 Einblendfeld 300
 eingeben 300, 304, 306, 307
 Fadenkreuz 519
 Farben 58
- Tempomarkierungen (*Fortsetzung*)
 Filter 438
 finden 413, 1181
 formatieren 1307–1310
 Fortsetzungslinien 1295, 1307, 1308
 Ganzzahlen 306, 307
 Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen
 Griffe 440, 1299
 Hinweise 457, 1298, 1302, 1303
 Klammern 1297, 1298
 Komponenten 1297, 1298, 1306
 kopieren 676
 Länge 440, 516, 1299
 Linien 1307, 1308
 löschen 463
 mehrere Positionen 1286, 1299
 Metronomangaben, *siehe* Metronomangaben
 Platzierung 1299
 poco a poco 1298
 Position 1299
 Reihenfolge 1306
 relative Tempoänderungen 304, 1296, 1305
 Stil 1307, 1310
 Striche 1309
 Studierzeichen 1174
 Stummschalten bei der Wiedergabe 546
 Taktstriche 1300
 Tempo zurücksetzen 304, 1296
 Text 443, 1296, 1301
 verschieben 469, 516, 710, 1306
 vertikale Positionen 1286
 Wiedergabe 463, 546, 1295, 1304, 1305
 Wiederholungen 546
 Zählzeiteinheiten 302, 443, 1303
- Tempospur 532, 708
 anzeigen 537, 675, 708
 ausblenden 537, 675, 708
 bearbeiten, *siehe* Tempo-Editor
 Editor, *siehe* Tempo-Editor
- Tempospur exportieren (Dialog) 104
- Tempospur importieren (Dialog) 102
- Tempospuren 102–104, 708
 Dialog 102, 104
 exportieren 103, 104
 importieren 102
 Wiedergabe-Modus, *siehe* Tempospur, *siehe auch* Tempo-Editor
- Tenorschlüssel, *siehe* Schlüssel
- Tenuto, *siehe* Artikulationen
- Text 1312, 1313
 abgekürzter Tempotext 1301
 Absatzstile 1317
 Abstand 1172, 1321
 Abstand von Notenzeile 516
 Anmerkungen 1155
 anzeigen 1323
 Arten 1313
 ausblenden 1323
 Ausrichtung 398, 1318
 bearbeiten 400, 1301, 1313
 Dynamikanweisungen 905, 910
 Editor, *siehe* Texteditor
 eingeben 397, 1166

- Text (*Fortsetzung*)
- expressiv 893, 905
 - Fadenkreuz 519
 - Farbe 58
 - fehlende Schriften 78
 - Filter 438
 - Fingersätze 943
 - formatieren 73, 398, 1317
 - gelöschte Hintergründe 1172, 1322
 - Glissando-Linien 1075, 1076
 - Glyphen 397, 400, 654
 - Hintergründe 1322
 - Hinweise 457, 1323
 - horizontal 1170
 - horizontale Ausrichtung 1318
 - Kommentare 505, 510
 - Liedtext 988, 999–1001
 - Linien 1155, 1166–1172
 - Marker 102, 411, 412, 1178, 1180
 - mehrere Positionen 1286
 - mit System verbundener Text 397, 1286
 - Musiksymbole 397, 400, 654
 - Notenschriften 735
 - notenzeilenabhängige Positionierung 445
 - Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*
 - Notenzeilenbeschriftungen, *siehe auch*
 - Spielergruppen-Beschriftungen
 - Pedallinien 1134–1136
 - Perkussions-Legenden 1397
 - Rahmen 1170, 1319–1321
 - Spielanweisungen 1138, 1139
 - Standardeinstellungen 397, 1319
 - Studierzeichen 1174
 - Tacet, *siehe* Tacets, *siehe auch* Mehrtaktpausen
 - Tacets 638
 - Taktzahlen, *siehe* Taktzahlen
 - Tempomarkierungen 443, 1295, 1297, 1301, 1302, 1307
 - Timecodes 1180
 - Titel der Partien 192
 - Token, *siehe* Token
 - überlappend 1319
 - Vermeidung von Zusammenstößen 1319
 - verschieben 469, 516, 1318
 - vertikal, *siehe* Spielergruppen-Beschriftungen
 - Vorzeichen 397, 400
 - Wiederherstellung 1134, 1136
 - Wiederholungsenden 1190
 - Wiederholungsmarker 1195
 - Zeilenumbruch 1195
 - zurücksetzen 1317, 1319
- Text durchstreichen 398
- Text überstreichen 398
- Text umbrechen
- Wiederholungsmarker 1195
- Textdichter 80
- erste Seiten 646, 962
 - Token 655
- Texteditor 398, 400
- Kommentare 506
 - Liedtext 1000, 1001
 - Schreiben-Modus 398
- Textobjekte 1312, 1313
- bearbeiten 400
 - eingeben 397
 - Fadenkreuz 519
 - Farben 58
 - identifizieren 1313
 - verschieben 469
- Textrahmen 1313
- identifizieren 1313
 - laufende Überschriften 610
 - Partie-Überschriften 610
 - Token 652
- Thema 54
- Theorbe, *siehe* Instrumente mit Bündeln
- thru
- MIDI 271
- Tick
- Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
 - gespielte Dauer 689
 - gespielter Notenwert 688, 690
 - Taktstriche 794, 796
- Tiefe
- Audio 727
 - eingebettete Triolen/N-tolen 1367
- tiefe Noten
- Triller 1064
- tiefgestellt
- Akkordsymbole 845
 - Text 398
- Tiefschwarz 593
- TIFF-Dateien 592
- Auflösung 593
 - exportieren 582, 583
 - Farbe 593
 - Layout-Nummern 182
 - Layouts 582, 583
- Timecodes 1183
- ändern 193, 1181, 1184
 - Bereich 412
 - Dialog 193
 - Drop-Frame 1183
 - eingeben 411
 - exportieren 106
 - Häufigkeit 1185
 - kein Drop-Frame 1183
 - Marker 411–413
 - Notenzeile 1179, 1184
 - Notenzeilenspationierung 601, 620
 - Partien 124
 - Startwerte 1184
 - Tempo 413
 - Text 1180
 - Transport-Fenster 552, 554
 - Versatz 1184
 - vertikale Position 1184
- Timecodes ohne Drop-Frame 1183
- Tippen
- Perkussion, *siehe* Vorschläge, *siehe auch* Triolen und N-tolen
- Titel 80, 191
- ändern 80, 192, 1313
 - anzeigen 73, 609, 610
 - ausblenden 73, 609, 610

Titel (*Fortsetzung*)

erste Seiten 646, 962
 hinzufügen 73, 80, 1313
 laufende Überschriften 610, 646
 Partie-Überschriften 610, 648–650
 Partien 191, 648
 Projekte 191
 Sätze 648
 Seitenvorlagen 646
 Token 652
 Vorlagen 648
 Vorzeichen 654

Titel 962

Anweisungen zur Ausführung 644, 646
 Copyright 646
 Komponist 646
 Seitenvorlagen 644, 646
 Spielerliste 652
 Textdichter 646
 Titel 644, 646

Titelseiten 644, 962

Token 652

Token 652, 1313

Dateinamen 585, 653
 Datum 657
 eingeben 652
 erste Seiten 646
 laufende Überschriften 646
 Musiksymbole 654
 Notenzeilenbeschriftungen 654
 Partien 191, 648–650, 655
 Projektinformationen 80, 191, 655
 römische Ziffern 655
 Schlüssel 654
 Seitenvorlagen 646, 962
 Seitenzahlen 656
 SMuFL 654
 Sprache 60
 Titel 191
 Vorzeichen 654
 Zeit 657

Tom-Tom, *siehe* ungestimmte Perkussion

tonale Systeme 985

Bereich 289
 Teilungen der Oktave 985
 Tonleiterzuordnung 494, 502

Tonarten 497, 978

ändern 287, 289, 443
 Änderungen 796, 979, 981
 Angaben, *siehe* Tonarten
 anzeigen 980
 Arten 285, 979
 atonal 980
 ausblenden 116, 285, 287, 289, 978, 980
 auswählen 431, 435–437
 Bereich 286, 289
 Dur 980
 Einblendfeld 285, 287
 eingeben 285–287, 289
 Einleitende Wiederholungs-Taktstriche 796
 enharmonisch äquivalent 982, 984
 Erinnerung 982
 Filter 438

Tonarten (*Fortsetzung*)

Hinweise 287, 289, 457, 978
 Instrumente ohne 116, 978, 983
 keine 980
 löschen 463
 mehrere 978
 Mehrtaktpausen 1238
 MIDI-Import 97
 Moll 980
 offen 980
 Platzierung 981
 Polytonalität 287, 289, 978
 Position 287, 981
 Schlüssel 981
 Skalen 980
 Taktstriche 796, 981
 Teilungen der Oktave 985
 tonale Systeme 985
 transponieren 478, 479, 984
 transponierende Instrumente 180, 733, 983
 umdeuten 984
 verschieben 469, 472
 Vorzeichen 769, 979

Töne

Mikrotöne, *siehe* Mikrotöne, *siehe auch* Vierteltöne

ToneBooster 724, 728

Tonhöhe

Akkorddiagramme 877, 878
 ändern 149, 477, 479–481, 685
 Bends, *siehe* Pitchbends
 Bereiche 1020
 Dips 1100
 drehen 490, 501
 Einblendfeld 497
 eingeben 233
 Expression-Maps 738, 752
 Filter 438
 Gitarrensaiten 149
 Gitarrentechniken 1100
 in Krebs 488, *siehe auch* rückläufig
 Instrumente 141, 144
 Jazz-Artikulationen 1103
 Klick 533
 klingend 180
 Metronom-Klick 533
 mikrotonal 497, 776, 985
 Noten 480
 Noteneingabe 229, 251
 Notenköpfe 1009, 1013
 Obertöne 1039–1041
 offene Saiten 147, 149
 Oktavzeichen 341, 343, 887
 Ornamente 1048
 Pianorollen-Editor 678, 685
 Saite ändern 1293
 Saiten 147, 149, 877, 878, 1015
 Saiten von Bundinstrumenten 149
 Schlüssel 339, 341, 881
 Teiltöne 1039, 1041
 Tonarten 978
 transponieren, *siehe* transponieren, *siehe auch*
 transponierte Notation
 transponiert 141, 180

- Tonhöhe (*Fortsetzung*)
 Triller 1055, 1057, 1058, 1061, 1063, 1064
 umkehren 487, 488, 499
 Vorzeichen 251, 769
 wiederholen 491, 492, 501
 Zuordnung 492, 494
- Tonhöhe eingeben 233
- Tonhöhe von Noten verändern 481
- Tonhöhe vor Notenwert 230
 aktivieren 200
 Artikulationen 234
 Punktierungen 234
 Vorzeichen 234
- Tonhöhen einrasten
 Skalen 494, 502
 Tonhöhen 492, 493, 502
- Tonhöhen in Krebsumkehrung (Dialog) 488
- Tonhöhen umkehren (Dialog) 488
- Tonhöhen wiederholen (Dialog) 492
- Tonhöhen zuordnen (Dialog) 493
- Tonhöhen-Zuordnung 492, 493, 502
- Tonleiter zuordnen (Dialog) 494
- Tonleiterzuordnung 494, 502
- traditionell
 Notenschriften 735
 Rastralgröße 616
 tonale Systeme 985
- Transformationen 486
 Anschlagstärke 712, 713, 716
 Auswahl 717
 Einblendfeld 497
 Key-Editor 712, 713, 716
 MIDI CC 713
 Rotation 490
 rückläufig 488
 Tonhöhen-Zuordnung 492
 Tonleiterzuordnung 494
 Umkehrung 487
 Wiederholung 491
- Transformieren-Werkzeug 712, 716
 anzeigen 717
 ausblenden 717
- transkribieren
 MIDI-Aufnahme 271, 272, 275
 MIDI-Import 94, 97
 Stimmen 271, 272
- transponieren 477, 479
 Akkordsymbole 151, 154–157, 159, 160, 180, 478, 479, 844, 857
 Auswahl 478
 Dialog 479
 Einblendfeld 499
 Expression-Maps 737, 745
 Generalbass 478, 480
 Instrumente, *siehe* transponierende Instrumente
 Instrumente mit Bündlen 146, 147, 149–151
 Layouts 176, 180, 185, 653, 962
 MIDI-Import 94
 Noten 477–481, 492–494, 499, 502, 685, 686
 Notenzeilenbeschriftungen 1274
 Oktaven 477
 Partien 478, 479
 Saiten 151
- transponieren (*Fortsetzung*)
 Schlüssel 116, 885
 Skalen 494, 502
 Token 653, 962
 Tonarten 478, 479, 978, 982, 984
 Tonhöhe, *siehe* transponierte Notation
 Vorzeichen 479, 982, 984
- Transponieren-Dialog 478, 479
- transponierend
 Expression-Maps 739, 741
- transponierende Instrumente 141, 180, 1268
 Akkordsymbole 151, 858, 859
 Instrumente mit Bündlen 141, 154, 155
 Instrumenten-Transposition 1273–1275
 klingende Notation 180
 Layoutnamen 185
 Layouts 180
 Notenzeilenbeschriftungen 1268, 1273–1275
 Schlüssel 116, 883, 886
 Tonarten 180, 733, 978, 979, 983
 transponierte Notation 180
- transponierte Notation 180, 477
 Akkordsymbole 151, 180, 858, 859
 Anzeige 180
 anzeigen 180
 drucken 577
 Einzelstimmen-Layouts 176, 180, 577, 582
 exportieren 582
 Instrumenten-Transposition 1273
 Layouts 180, 653, 962
 MIDI-Import 94
 Noteneingabe 233
 Notenzeilenbeschriftungen 1268, 1273
 Partitur-Layouts 577, 582
 Schlüssel 338, 883, 884
 Statusanzeige 41
 Token 653, 962
 Tonhöhe eingeben 233
- Transport 552
 Abspielmarke 538
 anzeigen 552
 ausblenden 552
 Basisoptionen 32, 34
 Fenster 552
 Position der Abspielmarke 552, 554
 Wiederholungen 546
- tre corde, *siehe* Una-Corda-Pedal, *siehe auch* Pedallinien
- Tremlements, *siehe* Ornamente
- Tremolo-PlugIn 724, 728
- Tremolo-Striche 1225, 1359, 1363
 Anzahl ändern 1362, 1363
 verschieben 1364
- Tremolos 1359
 Anschlag 417, 425, 426, 1361
 Anzahl von Strichen 1362
 Arten 417, 1359
 Artikulationen 763
 Bereich 418, 426
 Einblendfeld 417, 425
 eingeben 417, 418, 425, 426
 Einzelnoten 417, 1359
 freie 1359

Tremolos (*Fortsetzung*)

Geschwindigkeit [1363](#)
Haltebogenketten [1361](#)
löschen [1363](#)
Loslassen [417](#), [425](#), [426](#), [1361](#)
MIDI-Aufnahme [275](#)
MIDI-Import [94](#), [97](#)
mit mehreren Noten [417](#), [1359](#)
Notenzeilen-übergreifend [824](#), [828](#)
Perkussion [1387](#), [1388](#)
Platzierung [1360](#)
Position [1360](#), [1364](#)
Striche, *siehe* Tremolo-Striche
Striche verschieben [1364](#)
Triolen und N-tolen [1359](#)
vorgegebene [1359](#)
Wiedergabe [543](#), [544](#), [763–765](#)
Winkel [1360](#)

Tremolos mit mehreren Noten, *siehe* Tremolos trennen

Balken [733](#), [814](#), [817](#), [828](#), [832](#), [834](#), [835](#)
Haltebögen [268](#), [834](#), [835](#), [1335](#)
Klammern [1027](#)
Mehrtaktpausen [1236](#), [1239](#)
Noten [200](#), [268](#), [834](#), [835](#), [1216](#), [1335](#)
Notenkopfklammern [1027](#)
Notenzeilen [423](#), [424](#), [630](#), [631](#), [633](#), [634](#), [640](#), [1193](#), [1289](#)
Partien [505](#)
Pedallinien [1129](#)
Phrasen [475](#), [1289](#)
Projektfenster [50](#)
Regionen mit Strichnotation [1221](#)
Takte [790](#)
Triolen und N-tolen [1371](#)
Wiederholungsmarkertext [1195](#)

Trennpunkt [97](#)

Trennzeichen

Akkordsymbole [860](#)
Balken [831](#), [835](#)
Dynamikanweisungen [318](#), [902](#)
Fingersätze [954](#)
Notenwert-Token [655](#)
Notenzeilenbeschriftungen [1275](#)
Systeme, *siehe* Systemtrennzeichen
Taktarten [1352](#), [1354](#)
Timecodes [1183](#)
Token [655](#)

Triller [1048](#), [1052](#), [1060](#), [1063](#), [1359](#)

Anfangsposition [1050](#)
Anfangstonhöhe [1064](#)
Ausrichtung [1050](#)
Bereich [353](#), [355](#)
Darstellung [1060](#), [1061](#)
Einblendfeld [350](#)
eingeben [350](#), [354](#), [355](#)
Erweiterungslinien, *siehe* Trillerlinien
erzeugt [1064](#)
Fadenkreuz [519](#)
Farben [58](#)
Filter [438](#)
gesampelt [1064](#)
Geschwindigkeit [1053](#), [1063](#), [1064](#)

Triller (*Fortsetzung*)

Griffe [440](#)
Hilfsnoten [1060](#)
Hinweise [457](#), [1055–1058](#)
Hollywood-Stil [1060](#)
Intervalle [350](#), [1055–1058](#), [1060](#), [1062](#)
Intervalle löschen [1060](#)
Länge [440](#)
Linien, *siehe* Trillerlinien
löschen [463](#)
MIDI-Aufnahme [275](#)
MIDI-Import [94](#), [97](#)
notenzeilenabhängige Positionierung [445](#)
Platzierung [1049](#)
Position [1049](#), [1050](#)
Tabulatur [1052](#)
Tonhöhe [1057](#), [1058](#), [1064](#)
verschieben [469](#), [472](#), [516](#), [1049](#)
Vorschläge [1063](#)
Vorzeichen [1057](#), [1060](#), [1062](#)
Wiedergabe [764](#), [765](#), [1063](#), [1064](#)
Zeichen ausblenden [1053](#)
zurücksetzen [1060](#)

Triller im Hollywood-Stil [1060](#)

anzeigen [1061](#)
Intervalle [1062](#)
Position [1062](#)

Trillerintervalle [1055](#), [1056](#), [1062](#)

ändern [1057](#), [1058](#)
anzeigen [1056](#)
Anzeigen [1055](#)
ausblenden [1056](#)
Darstellung [1060](#), [1061](#)
eingeben [354](#)
Hilfsnoten [1060](#)
Hinweise [457](#), [1056](#)
Hollywood-Stil [1060](#)
löschen [1060](#)
mikrotonal [1056–1058](#)
Position [1062](#)
Vorzeichen [1057](#), [1060](#)
zurücksetzen [1060](#)

Trillerlinien [1053](#), [1055](#)

anzeigen [1055](#)
ausblenden [1055](#)
Geschwindigkeit [1053](#), [1054](#)
Länge [440](#), [516](#)

Triolen [1367](#)

eingeben [200](#), [261](#), [263](#)
Swing-Wiedergabe [549](#)

Triolen und N-tolen [964](#), [1359](#), [1367](#)

anzeigen [1376](#)
Arten [263](#), [1367](#)
Artikulationen [278](#), [783](#)
ausblenden [1376](#)
Balken [814](#), [831](#), [834](#), [1371](#)
Bindebögen [280](#)
Darstellung [1373](#), [1376](#)
drehen [490](#)
Einblendfeld [261](#), [263](#)
eingeben [99](#), [261](#), [1368](#), [1369](#)
eingebettete Triolen/N-tolen [1367](#), [1368](#)
Endposition [1374](#)

Triolen und N-tolen (*Fortsetzung*)

Farben 58
 Filter 438
 formatieren 1376
 Griffe 1372
 Haken 1372
 Hinweise 457, 1373, 1376
 horizontale Klammern 1375
 in Krebs 488, *siehe auch* rückläufig
 invertieren 1374
 Key-Editor 678
 Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-Klammern
 löschen 1370
 Noten 1369
 notenzeilenabhängige Positionierung 1374
 Perkussions-Kits 1383
 Pianorollen-Editor 678
 Platzierung 890
 Position 890
 Positionierungsreihenfolge 890
 Quantisierung 99
 Skalierung aufheben 1370
 Swing-Wiedergabe 549
 Taktstriche 1371
 Transformationen 486, 1369, 1370
 Tremolos 1359
 Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 verschieben 469, 472, 488, 490, 516, 1377
 Vorzeichen 251
 Zahlen, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 Zählzeiteinheiten 265
 Triolen-/N-tolen-Klammern 1372
 anzeigen 1373
 ausblenden 1373
 Endposition 1374
 Griffe 1372
 Haken 1372
 horizontal 1375
 Länge 516, 1372
 verschieben 516
 Winkel 516, 1372
 Triolen-/N-tolen-Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 Triolen-/N-tolen-Zahlen 1367, 1376
 ausblenden 1376
 Darstellung 1376
 horizontale Position 1377
 trocken
 Hall 729
 Trommelwirbel, *siehe* Tremolos
 Trompete, *siehe* Instrumente
 troppo, *siehe* Tempomarkierungen
 Tuba, *siehe* Instrumente
 Tube Compressor 724, 728
 türkische Musik
 Teilungen der Oktave 985
 Tutorials 73
 tutti 1289

U

Übereinstimmungen
 Optionen-Suche 60, 731, 733

Übergangslinien 1144, 1153
 anzeigen 1148, 1151
 ausblenden 1148
 Darstellung 1148
 Dauer 1145
 eingeben 377, 382, 383
 MIDI 705
 Spielanweisungen 1149
 Tempo 708, 709
 überlappend
 Artikulationen 784
 Bindebögen 1244
 Dynamikanweisungen 897
 Noten 261, 267, 457, 623, 1019, 1403, 1404, 1406
 Notenzeilen 597, 600, 601, 616, 623
 Regionen mit Strichnotation 1217
 Stimmen 1019, 1403, 1404, 1406
 Taktstriche 897
 Text 457, 623, 1319
 Vorzeichen 772, 774
 übermäßig 497
 Akkordsymbole 329, 845
 Intervalle 350, 479, 497, 777, 1057, 1058
 Skalen 494, 502
 Triller 350, 1057, 1058
 Vorzeichen 777
 überscrollen 451
 Übersetzungs-Liedtext 986
 Einblendfeld 402
 Liedtext ändern in 987
 Zeilen ändern in 1004
 Übersteuerung 726
 übertragen
 Eigenschaften 644
 Einzelstimmenformatierung 640, 641
 Ukulele, *siehe* Instrumente mit Bündlen
 umbenennen
 Dateien 73
 Endpunkte 568
 Gruppen 165
 Instrumente 186
 Instrumentenfilter 454
 Layouts 185
 Partien 191
 Perkussions-Kits 160, 165
 Schlagzeuge 160
 Spieler 184
 Spielergruppen 171
 Titel 191
 Umbrüche
 Rahmen 633
 Seite 633
 System 630
 umdeuten
 Akkordsymbole 151, 858, 859
 Noten 211, 482, 483, 485, 492–494, 502
 Tonarten 984
 Vorzeichen 211, 482, 483, 485
 umdrehen 445, 1251
 drucken 588, 589
 Linien 1166
 Notenhäse 822–824, 828

- umdrehen (*Fortsetzung*)
 rhythmische Elemente 488
 Tonhöhen 488
- umgehen 724, 729, *siehe auch* stummschalten
- umgestimmte Instrumente mit Bündlen 151, 154, 155
- umkehren 487, 488
 Tonhöhen 487, 488, 499
- Umkehrungen
 Akkordsymbole 325, 536
 Generalbass 404, 406, 922
 Tonhöhen 487, 488, 499
 Wiedergabe 536
- Una-Corda-Pedal 1120
 Darstellung 1136
 MIDI-Controller 1137
 Text 1136
- unabhängige Stimmwiedergabe 524, 543
 aktivieren 543
 deaktivieren 544
 Endpunkte ändern 569
 Noten eingeben 681
 Pianorollen-Editor 678
 Spielanweisungen 382, 383
- ungedämpft, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch*
 Laissez-Vibrer-Haltebögen
- ungestimmte Perkussion 1379
 Anweisungen, *siehe* Spielanweisungen
 Artikulationen 763, 1383, 1388
 Darstellungsarten 160, 1379, 1384, 1386
 Dynamikanweisungen in Kits 1384
 einzelne Instrumente 1379
 Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Gruppen 165, 1278
 Gruppen benennen 165
 Halsrichtung 160, 248, 1398, 1399
 Key-Editor, *siehe* Percussion-Editor
 Kits, *siehe* Perkussions-Kits
 Kits exportieren 1381
 Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Kratzen, *siehe* Spielanweisungen
 Legenden 1393–1395, 1397
 MIDI-Import 91
 MusicXML-Dateien 88
 Notation für indische Trommeln 1401
 Notationen 1383
 Noten verschieben 1382
 Noteneingabe 244, 247, 248, 681, 682
 Notenköpfe 1387, 1388, 1391
 Notenzeilen 160, 1384, 1386
 Notenzeilenbeschriftungen 165, 1278
 Notenzeilenposition 686, 1387, 1388, 1390, 1391
 Partie-Optionen 1382
 Percussion-Maps 570, 757
 Raster-Kit-Darstellung 165, 166, 168, 1278
 Reihenfolge der Instrumente 167
 Rhythmusstriche 160, 1226
 Rudiments 226, 266, 964, 1359, 1367
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spielanweisungen 686, 763, 1384, 1387–1390
 Stickings 1384
 Stimmen in Kits 1398, 1400
 Tremolos 763, 1388
 Triolen und N-tolen 1383
- ungestimmte Perkussion (*Fortsetzung*)
 Wiedergabe 570, 757, 763, 1387
 Wiedergabe-Modus 680, 1400
- Unisoni 1289
 alteriert, *siehe* alterierte Primen
 anordnen 473
 löschen 473
 Notenhäse 237
 Stimmen 237, 1403, 1404, 1406
- Universal Indian Drum Notation (universelle Notation
 für indische Trommeln) 1401
- unkomprimierte MusicXML 89
- unregelmäßig
 Taktarten 1345
 Takte als Auftakte 1349
- unsichtbar, *siehe* ausblenden
- untere Grenzen, *siehe* Grenzen
- untere Zone 32, 39, 210
 anzeigen 41
 ausblenden 41
 Key-Editor, *siehe* Key-Editor
 Mixer-Bereich, *siehe* Mixer-Bereich
 Notensatz-Modus 720
 Schreiben-Modus 666, 720
 Wiedergabe-Modus 666, 720
- untergeordnete Taktzahlen 811
 ändern 811
 hinzufügen 811
- Unterklammern, *siehe* sekundäre Klammern
- Unterschneidung
 Generalbass 929
 Vorzeichen 773
- Unterspurten, *siehe* Editoren, *siehe auch* Spuren
- Unterstriche
 Fingersätze 942
 Liedtext 1001
 Text 398
- Unterteilung
 Regionen mit Strichnotation 1216
 Taktarten 290, 835, 1352, 1353
 Takte 834, 835, 1216
 Tempogleichungen 1310
- Untertitel 80, 646, 648–650, *siehe auch* Partie-
 Überschriften
- ## V
- Vamping 334
- Variablen 585
- Ventile
 Fingersätze 954
- Verbalkung 814, 816, 833
 Abstand 831
 ausblenden 1038
 Ecken 828
 gefächert 833
 Gesangsnotenzeilen 816
 Griffe 821
 große Tonhöhenbereiche 971
 Gruppierung 814, 816, 834, *siehe auch*
 Zählzeitgruppen
 Halbtakt 814, 835
 Halsrichtung 819, 823, 824, 826

Verbalkung (*Fortsetzung*)

- Halsstummel, *siehe* Halsstummel
- Haltebögen 255
- invertieren 819
- Liedtext 816
- mehrere Notenzeilen, *siehe* Notenzeilen-
übergreifende Balken
- Metrum 835
- Neigungen 820, 821, 971
- Noten 816
- Notenzeilen-übergreifend, *siehe* Notenzeilen-
übergreifende Balken
- notenzeilenabhängige Positionierung 819
- optische Notenzeilen-übergreifende
Sparationierung 825
- Partie-Optionen 814
- Pausen 814, 816, 832
- Platzierung 819, 824, 828
- primäre Balken 828
- Richtung 819, 821, 829
- sekundäre Balken 828, 830
- Sparationierung 825
- Standardeinstellungen 814
- Stärke 818
- Striche 1221
- Tabulatur 1291
- Taktarten 815, 835
- Teilton 829
- trennen 733, 814, 817, 834
- Triolen und N-tolen 814, 831, 834, 1371
- Verbalkung aufheben 816
- Vorschläge 970, 971
- Vorzeichen 777
- Vorzeichen erneut angeben 777
- Winkel 820, 821, 833
- zentrierte Balken 822, 823
- zurücksetzen 818, 819, 824, 828
- verbinden
 - Bindebögen 468, 1255, 1256
 - Dynamikanweisungen 468, 919, 920
 - Gruppen von Dynamikanweisungen 917
 - Key-Editor 670
 - MIDI 707
 - Namen der Partien 191
 - Percussion-Maps mit VST/MIDI 570
 - Spuren 670
 - Titel der Partien 191
- Verbindung 640
 - Einzelstimmen-Layouts 178
 - Noten 261, 475, 1404
 - Notenzeilen, *siehe* zusammenführen
 - Notenzeilenbeschriftungen 165, 1278, 1280
 - Pausen 733, 1230, 1231, 1235–1237
 - Punktierungen 1019
 - Spieler 169, 178
 - Stimmen 475, 640, 1404–1407
 - Takte 463
 - Taktwiederholungen 1237
- Verbindung aufheben
 - Bindebögen 1256
 - Dynamikanweisungen 920
 - Key-Editor 670
 - Spuren 670

Verbindungen

- Balken 816, 817, 824, 828
- Notenhäse 824, 828
- Notenzeilen mit Taktstrichen 799
- Pedallinien 1129
- Taktstriche 798, 839
- Verbindungslinien 26, 469, 516
 - ausblenden 447
 - Dynamikanweisungen 914
 - Fadenkreuz 519
 - Spielanweisungen 1142, 1145, 1149
 - Text 1313
 - Zäsuren 348
- verbundene Taktarten 290, 1345
 - eingeben 290, 293–295
 - gestrichelte Taktstriche 290, 1345
- verdoppeln
 - Werte 664
- Verhältnisse
 - Notenabstand 624
 - Swing-Wiedergabe 549
 - Triolen und N-tolen 1376, 1377
 - Vorschläge 968
- Verkettungen
 - Rahmen 659
- verkleinern, *siehe* Größe
- Vermeidung von Zusammenstößen
 - Akkordsymbole 861
 - Artikulationen 784
 - Bindebögen 1244, 1245, 1253
 - Dynamikanweisungen 894, 896, 899
 - Fortlaufende Ansicht 623
 - Haltebögen 1325, 1339
 - Notenkopfklammern 1028
 - Notenzeilen 601, 602, 620, 623
 - Partie-Überschriften 612
 - Ränder 612
 - Schlüssel 807
 - Spielanweisungen 1143
 - Taktstriche 861, 899
 - Taktzahlen 807
 - Text 1319
 - Titel 612
 - Vorzeichen 772–774
- vermindert, *siehe* übermäßig, *siehe auch* Intervalle
- Vermischung
 - Vorzeichen 772
- Versätze 516, 664
 - Akkordsymbole 855, 866
 - Bundnummern 877, 878
 - gespielte Dauer 689
 - gespielter Notenwert 690
 - Liedtextzeilen 997
 - Mehrtaktpausen 1238
 - Punktierungen 1406
 - Stimmspalten 1406, 1407
 - Taktzahlen 805–811
 - Timecodes 193, 1184
 - Triolen und N-tolen 1377
 - Videos 193
 - Vorzeichen 774
 - zurücksetzen 447

verschachtelte Unterklammern, *siehe* sekundäre Klammern
verschieben [448](#), [469](#), [472](#), [516](#)
 Abspielmarke [450](#), [538](#)
 Akkoladen [838](#), [839](#)
 Akkorddiagramme [874](#)
 Akkordsymbole [854](#), [855](#), [864](#), [866](#)
 Akkordsymbole-Einblendfeld [332](#)
 Ansicht [449–451](#), [674](#), [726](#)
 Arpeggio-Zeichen [1069](#)
 Artikulationen [784](#), [785](#)
 Atemzeichen [975](#)
 Auflösungen [932](#)
 Auswahl, *siehe* Navigation
 Bindebögen [440](#), [1252](#), [1261](#)
 Dives [1091](#), [1093](#)
 Dynamikanweisungen [698](#), [896](#), [906](#), [909](#), [914](#)
 Eingabemarke [224](#), [261](#)
 Fadenkreuz [519](#)
 Fermaten [975](#), [977](#)
 Fingersätze [874](#), [948](#), [952](#), [953](#)
 Gabeln [440](#)
 Generalbass [926](#), [930](#), [932](#)
 Generalbass-Einblendfeld [409](#)
 Gitarren-Bendings [1089](#), [1091–1093](#)
 Glissando-Linien [1076](#)
 H-Balken [1238](#)
 Haltelinien [1089](#)
 Hammer-Ons [1101](#)
 Instrumente [138](#), [145](#), [172](#)
 Jazz-Artikulationen [1105](#)
 Kanäle [726](#)
 Key-Editor [674](#)
 Klammern [838](#), [839](#), [864](#), [866](#), [1028](#)
 Layouts [181](#)
 Liedtext [994](#), [996](#), [997](#), [1004](#), [1005](#)
 Liedtext-Einblendfeld [403](#)
 Liedtext-Fülllinien [1003](#)
 Liedtext-Trennstriche [1003](#)
 Linien [1157](#), [1158](#), [1173](#)
 Marker [1181](#)
 Mehrtaktpausen [1238](#)
 MIDI-Punkte [706](#)
 navigieren, *siehe* Navigation
 Noten [469](#), [475](#), [477](#), [623](#), [683](#), [685](#), [686](#), [1019](#), [1404](#), [1406](#), [1407](#)
 Noten in andere Notenzeilen [472](#), [685](#), [686](#), [824](#), [828](#), [1382](#)
 Notenkopfklammern [1028](#), [1029](#)
 Notenzeilen [130–132](#), [600](#), [601](#), [612](#), [615](#)
 Oktavzeichen [889](#)
 Ornamente [1049](#)
 Panorama [727](#)
 Partie-Überschriften [614](#)
 Partien [175](#), [634](#), [635](#)
 Pausen [623](#), [1232](#)
 Pedallinien [97](#), [1122](#), [1127](#)
 Pianorolle [674](#)
 Positionszeiger [281](#), [332](#), [403](#), [409](#)
 Pull-Offs [1101](#)
 Punktierungen [1019](#), [1020](#), [1406](#)
 Rahmen [612](#), [614](#)
 Rahenumbrüche [629](#)

verschieben (*Fortsetzung*)
 Registerkarten [50](#)
 Rhythmusstriche [1218](#)
 Saitenanzeigen [960](#), [1142](#), [1143](#)
 Schlüssel [469](#), [472](#), [882](#)
 Schrägstriche [969](#)
 Seiten [451](#)
 Spielanweisungen [1142](#), [1143](#)
 Spieler [130–132](#), [172](#)
 Stop-Positionen [461](#)
 subito [906](#)
 Systeme [631](#), [632](#), [634](#), [635](#)
 Systemumbrüche [629](#), [631](#), [632](#)
 Tacets [639](#)
 Takte [627](#), [631–634](#)
 Taktpausen [1232](#)
 Taktstriche [463](#)
 Taktzahlen [805](#), [807](#)
 Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation [1224](#)
 Taktzahlen in nummerierten Taktregionen [1213](#)
 Tapping [1101](#)
 Tempomarkierungen [710](#)
 Text [516](#), [1318](#)
 Text an Linien [1167–1169](#)
 Tremolos [1364](#)
 Triolen und N-tolen [472](#), [1377](#)
 Vibratohebel [1093](#), [1142](#)
 Vorschläge [966](#), [967](#), [969](#)
 Vorzeichen [774](#)
 Wiederholungsanzahl [1199](#)
 Zahlen [1199](#), [1213](#), [1224](#)
 Zäsuren [975](#)
Verschiebungen
 Oktaven [338](#), [477–480](#), [486](#), [884](#)
 rhythmische Elemente, *siehe* drehen
 Schlüssel [338](#), [884](#)
 Tonhöhen, *siehe* drehen
Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [955](#)
 eingeben [281](#), [283](#), [955](#)
 Richtung [956](#), [1015](#)
 Stärke [955](#)
 Winkel [955](#)
Versionen
 Dateien [78](#)
verteilen [224](#), [241](#), [474](#)
 MIDI-Import [94](#)
 Noteneingabe [224](#), [241](#)
Verteilen [625](#)
 folgen [626](#), [627](#)
 in andere Layouts kopieren [640](#), [641](#)
 Notenabstand [623](#), [624](#)
 Notenzeilenspationierung [601](#), [619](#), [620](#)
 sperrern [628](#)
 Systeme pro Rahmen [627](#), [635](#)
 Takte pro System [626](#), [632](#)
 Takte verschieben [627](#)
 zurücksetzen [629](#)
Verteilung
 Anschlagstärke [712](#)
 Notenzeilen pro Rahmen [602](#)
 Systeme pro Rahmen [627](#)
 Takte pro System [626](#)

- Verteilung (*Fortsetzung*)
Werte 712
Zählzeiten in Takten 835
- Verteilungen
Histogramm-Steuer-elemente 713, 714, 716
- vertikale Abstände
Akkorddiagramme 872
Liedtext 997
Notenköpfe in Klammern 1024, 1027
Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenspationierung
Ossia-Notenzeilen 1283
Perkussions-Kits 168
Rahmenausfüllungsanzeige 515
Systeme, *siehe* System-Spationierung
Tacets 639
- vertikale Ausrichtung
Dynamikanweisungen 917, 919
Fadenkreuz 519
Linien 1149
Notenzeilen 602, 620
Objekte 519
Spielanweisungen 1149
Systeme 602, 620
- vertikale Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Arpeggio-Zeichen
- vertikale Position 516
Akkordsymbole 845, 851, 853, 855, 860, 871
ändern 445
Artikulationen 783–785
Atemzeichen 975
Bindebögen 1244, 1250
Dynamikanweisungen 894, 907
Fermaten 975
Fingersätze 936, 947, 948, 950
Generalbass 923, 931
Haltebögen 1330, 1339
Harfenpedal-Schaubilder 1117
Instrumente 130–132
Layouts 181
Liedtext 986, 993, 996, 997, 1004, 1005
Linien 1143, 1156, 1159, 1160, 1162, 1173
Marker 1179
Notenzeilen 130–132, 601, 602, 620
Objekte umkehren 445
Ornamente 1049
Partie-Überschriften 610, 612, 614, 648
Pausen 974, 1228
Pedallinien 1127
poco a poco 907
Rhythmusstriche 1218
Saitenanzeigen 1143
Spielanweisungen 445, 1142, 1143
Spieler 130–132
Stapelreihenfolge, *siehe* Stapelreihenfolge
Studierzeichen 1174, 1286
Systeme 601, 602, 620
Systemobjekte 1286
Tacets 639
Taktarten 1286, 1349, 1351, 1356
Taktzahlen 806–808, 1213
Tempomarkierungen 1286, 1299
Text 445, 1286, 1319
Timecodes 1179, 1184
- vertikale Position (*Fortsetzung*)
Tremolos 1360
Triller 1049
Vortragsbezeichnungen 907
Wiederholungsenden 1190, 1286
Wiederholungsmarker 1197, 1198, 1286
Zahlen 1213, 1224
Zäsuren 975
- vertikale Stapelreihenfolge, *siehe* Stapelreihenfolge
- Verzögern
Inserts 724, 728
Wiedergabe von Glissando-Linien 1077
- Vibrato, *siehe* Spielanweisungen
- Vibrato-PlugIn 724, 728
- Vibratohebel 1079, 1084, 1095
Akkorde 1084
Dauer 440, 1145
Dips 371, 372, 1095, 1100
Dives 1084, 1093, 1095
eingeben 365–368, 373
Griffe 1091, 1093
Intervalle 1085, 1100
Länge 440
Linien 373, 440, 1095, 1145
löschen 463, 1102
Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
Returns 1084, 1093, 1095
Scoops 1095
verschieben 516, 1091, 1093
Wiedergabe 1084
- Videoeigenschaften-Dialog 193
- Videos 73, 192
Anfangsposition 195
Audio 197, 720–722, 725
ausblenden 196
Bereich 412
Bildfrequenz 197, 198
Dialog 193
entfernen 196
erneut laden 194
Fenster 196
finden 194
Formate 193
Größe 196
hinzufügen 194
Kanal 720–722, 725
Lautstärke 197
Marker 533, 1178
Mixer 720–722, 725
Partien 124
synchronisieren 195
Timecodes 1183, 1184
Tutorials 73
- Viertelnoten 204, 226, 266, 267
Metronomangaben 302
Noten trennen 268
Perkussion 682
Swing-Wiedergabe 549
Tempogleichungen 1310
Triolen und N-tolen 265
Wiedergabe 745
Zählzeiten 310

- Vierteltöne 776, 985
 Gitarren-Bendings 365, 1083, 1085
 Teilungen der Oktave 985
 tonale Systeme 985
 transponieren 499
 Vorzeichen 776, 985
- Viervierteltakt 978, 1345
- VintageCompressor 724, 728
- Violine, *siehe* Instrumente
- Violinschlüssel, *siehe* Schlüssel
- Vivace, *siehe* Tempomarkierungen
- Vokalpartituren, *siehe* Layouts
- Vollbild 52
- Voltenklammern, *siehe* Wiederholungsenden
- vorgegebene Tremolos, *siehe* Tremolos
- Vorhalte
 Akkordsymbole 329
 Generalbass 404, 406, 926, 930, 932
 Klammern 928
- vorherige Versionen 78
- vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen 556
- Vorlagen
 Ensembles 118, 120, 133, 135
 Kategorien 75
 Key-Editor 675, 718, 719
 Klammern 82
 löschen 719
 neue Projekte 73
 Notenzeilen 82, 118, 135, 839
 Notenzeilengruppen 839
 Partie-Überschriften 648
 Projekte, *siehe* Projektvorlagen
 Seiten, *siehe* Seitenvorlagen
 Spieler 118, 120, 133, 135
 Titel 648
 Wiedergabe 527, 555
- Vorlagen-Notenzeilen, *siehe* Sketch-Notenzeilen
- Vorlauf 538
- Vorschau
 Bilder 80, 107
 Dateinamen 585
 Druckvorschau 37, 572
 Farbe 55, 56
 Notenabstand 624
 Projekte 80, 107
- Vorschläge 964
 Arpeggio-Zeichen 1070
 Arten 968
 Balken 971
 Bindebögen 280, 965, 1241, 1242
 Darstellung 970
 Dauer 257, 971
 drehen 490
 Eingabemarke 219, 257
 eingeben 99, 200, 257, 966
 Fingersätze 941
 Generalbass 927, 932
 Geschwindigkeit 971
 Gitarren-Bendings 363, 364
 Glissando-Linien 358, 359
 Größe 444, 968
 Haltebögen 255, 1333
 in Krebs 488, *siehe auch* rückläufig
- Vorschläge (*Fortsetzung*)
 invertieren 965
 Linien 1158
 löschen 463, 967
 Notenhäse 965, 968, 970
 Pedallinien 1128
 Platzierung 965
 Position 965, 967
 Quantisierung 99
 Register 477
 Schlüssel 882
 Schrägstriche 965, 968–970
 Skalierung aufheben 967
 Spationierung 624, 965
 Standardeinstellungen 965
 Stimmen 965
 Taktstriche 967
 Tonhöhe 477
 Tonhöhen-Zuordnungen 492
 Tonleiterzuordnung 494
 Transformationen 486, 966, 967
 transponieren 478
 Triller 1063
 umkehren 487
 verschieben 469, 472, 488, 490, 966, 967
 Wiedergabe 971
- Vortragsbezeichnungen 893, 905, 1295
 anzeigen 902
 Darstellung 906
 eingeben 318, 320, 321, 323, 905
 Gabeln 907
 poco a poco 913
 subito 906
 zentriert 907
- vorwärts, *siehe* rückwärts
- Vorzeichen 769
 Akkorde 772
 Akkordsymbole 151, 156, 159, 327, 845, 857–859
 alterierte Primen, *siehe* alterierte Primen
 ändern 251
 anzeigen 769, 770, 778, 1042, 1056
 Aufhebung 777, 779
 ausblenden 769, 770, 778, 779, 1042, 1056
 Bereich 204, 289
 Darstellung 770, 778
 eingeben 234, 251
 enharmonische Gegenstücke 482, 483, 485
 Erinnerung 777, 778
 erneut angeben 777, 778
 Generalbass 408
 Gitarren-Pre-Bends 1088
 Glissando-Linien 1073
 Gould-Pfeile 985
 Größe 772
 Haltebögen über Umbrüche 770, 1332
 Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
 Hinweise 457
 Intervalle 350, 497, 1057
 keine 285, 770, 980, 1042
 Klammern 770, 778, 1042
 Layoutnamen 185
 Linien 1163
 löschen 769

Vorzeichen (*Fortsetzung*)

- MIDI-Eingabe 252
- mikrotonal 776
- Namen der Einzelstimmen 185
- Obertöne 1042
- Ornamente 1048, 1062
- Pfeile 985
- Pianorollen-Editor 678, 681
- Regeln für Dauer, *siehe* Regeln für Vorzeichendauer
- Spationierung 773
- Stapelreihenfolge 772, 774
- Stein-Zimmermann 985
- Teilungen der Oktave 985
- Text 397, 400, 654
- Titel 654
- Token 654
- Tonarten 769, 978, 979, 982
- Tonhöhe vor Notenwert 234
- transponieren 479, 982, 984
- Triller 1055–1057, 1060, 1062
- umdeuten 482, 483, 485
- Unterschneidung 773
- Vermeidung von Zusammenstößen 772, 774
- verschieben 774
- Vierteltöne 776, 985
- Vorzeichen vereinfachen 483
- VST Amp Rack 724, 728
- VST Bass Amp 724, 728
- VST-Instrumente 524, 527
 - Akkordsymbole 535
 - bearbeiten 527
 - Bereich 527
 - blockieren 542
 - Endpunkte 563, 566
 - erlauben 542
 - Expression-Maps 738
 - Instanzen 527
 - Klick 533
 - laden 529, 542
 - Namen 564
 - Nummerierung 527
 - Percussion-Maps 570
 - Schnittstellen 524, 564
 - Wiedergabe 555, 556, 563, 737, 757
- VSTDynamics 724, 728

W

- WahWah 724, 728
- Walker-Notenköpfe 1013, 1014
- wannenförmige Notenköpfe 1013, 1014
- Warnhinweise
 - andere Dorico-Versionen 78
 - Audio-Engine 41
 - drucken 577
 - exportieren 582
 - fehlende Schriften 78
 - MIDI-Eingabe 41
 - Spieler löschen 113, 133
 - Transposition 577, 582

- Wasserzeichen 595
 - drucken 577
 - exportieren 582
- WAV-Dateien
 - exportieren 105, 106
- Wechsel 1048
 - Intervalle 1048
 - Jazz, *siehe* Jazz-Ornamente
 - Seiten, *siehe* Rahmenumbrüche
- wechseln
 - Ansichtsart 52
 - Auswahl 431, 448
 - Fortlaufende Ansicht 52
 - Griffe 519
 - Instrumente, *siehe* Instrumentenwechsel
 - Layouts 32, 45, 49
 - Noten 1382, 1406
 - Notenreihenfolge 1407
 - Partien 449–451, 523
 - Registerkarten 49
 - Seitenansicht 52
 - Stimmen 476
 - Studierzeichen 1175
- weiß
 - Notenköpfe 1009, 1010, 1014
 - Notenzeilen 57
 - Seiten 55, 57
- Wellenlinien, *siehe* gewellte Linien, *siehe auch* Linien
- Werkzeug-Schnellauswahl 668
- Werkzeuge 40
 - anordnen, *siehe* anordnen
 - auswählen 41, 42
 - bearbeiten, *siehe* Eigenschaften, *siehe auch* Standardeinstellungen
 - Timecodes 1183
- Werkzeugfelder 40
 - Key-Editor 668
 - Notationselemente 199, 205
 - Noten 199, 200
- Werkzeugzeile 32
 - ausblenden 32
 - Key-Editor 668
 - Optionen der Arbeitsumgebung 32, 33
 - Transportoptionen 32, 34
- Werte
 - allmähliche Tempoänderungen 1305
 - ändern 664
 - Anschlagstärke 692–694, 712–714, 716
 - Bildfrequenz 193
 - Fader 722, 726
 - Histogramm-Steuerelemente 714
 - Latenz-Kompensation 276
 - Metronomangaben 443, 1303–1305
 - MIDI CC 706, 712–714, 716, 717
 - Noten, *siehe* Notenwerte
 - relative Tempoänderungen 1305
 - rhythmisches Raster 41, 219, 681
 - Timecodes 193, 1184
- Wertefelder 664
- Wertelinie
 - Dynamikanweisungen 695
 - MIDI 702, 705
 - Tempo 532, 708

- westliche Tonartssysteme
 Teilungen der Oktave 985
 Tonarten 979
- wichtige Marker 413, 1181
- Widmungen 80, 962
 Token 655
- Wiedergabe 540, 764, 1289
 Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke
 Abweichungen 690
 Akkorde 440
 Akkordsymbole 524, 535, 536
 aktivieren 32, 540
 Anschlagstärke 692
 Anzahl der Durchläufe 548
 Arpeggio-Zeichen 1070, 1071
 Artikulationen 543, 544, 738, 786
 Audio exportieren 105, 106
 Audio-Puffergröße 275, 276
 Auswahl 540
 beginnen 540
 Bindebögen 280, 543, 544, 1267
 Durchläufe 548
 Dynamikanweisungen 439, 543, 544, 695, 745, 904
 Elemente ausschließen 546
 Endpunkte 563, 564, 566, 569, 570
 Expression-Maps 737, 738
 Fader 720, 721, 726
 festes Tempo 541
 gegenseitige Ausschlussgruppen 755
 Ghost-Notes 1024, 1099
 Gitarren-Bendings 1079
 Glissando-Linien 1077, 1111
 Hall 722, 723, 729
 Inserts umgehen 729
 Instrumente 543, 544, 737, 757
 Jazz-Artikulationen 764, 1103
 Kanäle, *siehe* Kanäle, *siehe auch* Spuren
 Klaviatur-Bereich 211
 Klick 532, 533, 540, 552, 708
 Lautstärke 439, 720, 721, 726
 Lautstärke zurücksetzen 726
 Legato 745, 1267
 Linie 538
 mehrere Fenster 51
 Metronom 552
 Metronom-Klick 533
 MIDI-Controller 702
 Mixer, *siehe* Mixer
 Noten 439, 440, 543, 544
 Noten aufnehmen 273
 Noten ausblenden 1219
 Noten-Anschlagstärke 692
 Notenköpfe in Klammern 1024
 Notenwerte 688, 745
 Obertöne 1039–1041
 Ornamente 1048
 Ossia-Notenzeilen 1283
 Panorama 727
 Partien 569
 Patches 563
 Pausen 972
 Pedallinien 1137
 Perkussion 570, 680, 686, 757, 1387–1390
- Wiedergabe (*Fortsetzung*)
 PlugIns 721
 Programmeinstellungen 60
 Rücklauf 538
 Schnellvorlauf 538
 Schrägstriche 475, 1219, 1225
 Silence-Wiedergabevorlage 555, 556
 solo schalten 544, 545, 720
 Sound-Bibliotheken ändern 561
 Spielanweisungen 543, 544, 753, 764, 765
 Standardeinstellungen 560
 Standardtempo 463, 1295
 Stimmen 543, 544, 569
 stummschalten 544–546, 720
 Swing 549, 550, 552
 Taktwiederholungen 1202
 Tempo 532, 552, 708, 1303–1305
 Tempo folgen 541
 Tempogleichungen 1310
 Timecode 552, 554, 1178, 1183
 Transport 552, 554
 Tremolos 543, 544, 763
 Triller 1063, 1064
 verstrichene Zeit 552, 554
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 1084
 Vorlagen, *siehe* Wiedergabevorlagen
 Vorschläge 971
 Wiederholungen 546–548
 Wiedergabe unterdrücken 546
 Wiedergabe-Anweisungen 563, 753, 764, 765, 781, 1138
 bearbeiten 765
 Eigenschaft 765
 Endpunkte 563
 erstellen 765
 Expression-Maps 737, 738
 gegenseitige Ausschlussgruppen 755
 Kombinationen 749, 753
 löschen 755, 765
 Richtung 765
 Rückgriff 765
 Wiedergabevorlagen 555
 zurücksetzen 765
 Wiedergabe-Anweisungen Eigenschaften 765
 Wiedergabe-Anweisungs-Kombinationen (Dialog) 749
 Wiedergabe-Modus 21, 521
 Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke
 Abweichungen 690
 Bereich für VST und MIDI 527
 Bereiche 39, 521, 524
 Endpunkteinrichtung-Dialog 564
 Expression-Maps 737, 749
 Expression-Maps exportieren 756
 Fensterelemente 521
 Kanäle, *siehe* Kanäle, *siehe auch* Spuren
 MIDI-Instrumente 524, 528, 529
 Mixer, *siehe* Mixer
 Noten eingeben 681
 Noten löschen 688
 Noten verschieben 683
 Notenwerte 682, 684, 688, 689
 Percussion-Editor 680
 Percussion-Maps 757

- Wiedergabe-Modus (*Fortsetzung*)
 - Pianorollen-Editor 678
 - Sounds laden 529, 542
 - Spur-Übersicht 522
 - Spuren 530
 - Transport 34, 552
 - ungestimmte Perkussion 1400
 - VST-Instrumente 524, 527, 529, 542
 - wechseln 521
 - Werkzeugfelder 521
 - Wiedergabe 540
 - zoomen 537, 673
- Wiedergabe-Spielanweisungen
 - Percussion-Maps 757
 - Perkussion 763
- Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten (Dialog) 765
- Wiedergabevorlagen 555, 556
 - ändern 560
 - benutzerdefiniert 555, 558, 561
 - Dateiformat 555
 - Dialog 556, 558
 - Endpunktkonfigurationen 527, 564, 566
 - erstellen 561
 - exportieren 563
 - importieren 562
 - Metronom-Klick 533
 - Rückgriff 558
 - Spur-Inspector 524
 - übergehen 555
 - vorinstallierte Standards 556
 - zurücksetzen 560
- wiederherstellen 32
- Wiederherstellen 273, 463
 - Backups 110
 - Dateien 107–110
 - Noten 273
- Wiederherstellung
 - Pedallinien 1134, 1136
 - Schlüssel 339, 341
 - Text 1134, 1136
- wiederholen, *siehe* kopieren, *siehe auch*
- Wiederholungen
- Wiederholungen
 - Anzahl 548
 - Anzahl verschieben 516
 - Dynamikanweisungen 546
 - Enden, *siehe* Wiederholungsenden
 - exportieren 546
 - Gruppierung 1206, 1207
 - Häufigkeit 1205, 1211
 - Länge 443, 1202
 - Marker, *siehe* Wiederholungsmarker
 - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - Spielanweisungen 1147
 - Takte 1201, 1209
 - Taktstriche, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
 - Tempomarkierungen 546
 - Wiedergabe 546–548
 - Zahlen 548, 1194, 1203, 1210, 1222
 - Zähler 1203
- Wiederholungen-Einblendfeld 415
- Wiederholungs-Taktstriche 793, 794, 1193
 - Anzahl der Durchläufe 548
 - Beginn der Systeme 796
 - Durchläufe 548
 - Einblendfeld 311, 314, 316
 - eingeben 311, 314, 316
 - Ende von Systemen 796
 - exportieren 546
 - MIDI-Aufnahme 274
 - Text, *siehe* Wiederholungsanzahl
 - Wiedergabe 546
 - Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl
- Wiederholungs-Taktstriche beenden 311, 793, 794
 - eingeben 314, 316
- Wiederholungs-Taktstriche beginnen 311, 793, 794
 - Durchläufe 546, 1198
 - Zahlen, *siehe* Wiederholungsanzahl
- Wiederholungsabschnitte, *siehe* Wiederholungsmarker
- Wiederholungsanzahl 1198
 - ändern 548
 - anzeigen 1199
 - ausblenden 1199
 - Speicherort 1199
 - verschieben 1199
- Wiederholungsende-Taktstriche
 - Wiederholungsenden 1187
- Wiederholungsenden 1187
 - Abschnitte 1187, 1190
 - Anzahl der Durchläufe 1187
 - Arten 416
 - Ausrichtung 1190
 - auswählen 431, 435–437
 - Bereich 418, 421, 422
 - Darstellung 1191
 - Durchläufe 1187, 1188
 - Einblendfeld 416, 419, 420
 - eingeben 416, 418–422
 - exportieren 546
 - Fadenkreuz 519
 - Filter 438
 - Griffe 1189, 1190
 - Haken 1192
 - Länge 516, 1189
 - letzte Abschnitte 1191
 - löschen 463
 - mehrere Positionen 1190, 1286
 - MIDI-Aufnahme 274
 - MusicXML-Dateien 1192
 - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - Position 1190
 - Rahenumbrüche 1190
 - Systemumbrüche 1190
 - Taktzahlen 813
 - Text 1190
 - verschieben 469, 516, 1189
 - vertikale Positionen 1286
 - Wiedergabe 546
 - zusätzliche Enden 420, 422
- Wiederholungsmarker 1193
 - ändern 443
 - Anzahl der Durchläufe 548
 - anzeigen 1196
 - Arten 416

Wiederholungsmarker (*Fortsetzung*)

ausblenden 1196
 Bereich 418, 424
 Einblendfeld 416, 423
 eingeben 416, 418, 423, 424
 exportieren 546
 Fadenkreuz 519
 Filter 438
 Index 1194
 Linien 1195
 löschen 463
 mehrere 1194
 mehrere Positionen 1197, 1286
 MIDI-Aufnahme 274
 notenzeilenabhängige Positionierung 1198
 optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Position 1197
 Reihenfolge 1194
 Taktstriche 796
 Taktzahlen 813
 Text 1195
 verschieben 469, 516
 vertikale Positionen 1286
 Wiedergabe 546, 547
 Zeilenumbruch 1195

Wiederholungssprünge, *siehe* Wiederholungsmarker

Wiederholungszeichen-Bereich 418

Wiener Vorzeichendauer-Regel 777

Winkel

Balken 820, 821, 833
 Bindebögen 1244, 1261
 Fächerbalken 833
 Fingersatz-Slides 951
 Gabeln 516, 909
 Glissando-Linien 516, 1073, 1076
 Haltebögen 1337
 Jazz-Artikulationen 1105
 Linien 394, 516, 1153, 1160, 1173
 Pedallinien 1121, 1122, 1125, 1127
 Rahmen 1320
 Tremolos 1360
 Triolen-/N-tolen-Klammern 516, 1372
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 955

Wirbel, *siehe* Tremolos, *siehe auch* Triolen und N-tolen

Wortabstand 398

Liedtext 1001, 1002

Wörter, *siehe* Liedtext, *siehe auch* Text

X

X-Notenköpfe 1011, 1014

Ghost-Notes 1099

Perkussion 244, 682, 1387–1391

Xylofon, *siehe* Instrumente

Z

Zahlen

Akkorddiagramme 874, 875, 877, 878
 ausblenden 1199, 1212, 1223
 Backups 110
 Balkenlinien 830
 Bereiche 1210, 1212

Zahlen (*Fortsetzung*)

Bindebogensegmente 1258
 Bünde, *siehe* Bünde, *siehe auch* Tabulatur
 Generalbass, *siehe* Generalbass
 Instrumente 132, 137, 1275
 Layouts 182
 Liedtextzeilen 1004, 1005
 Mehrtaktpausen 1236
 Notenzeilen 603, 1282, 1283
 notenzeilenabhängige Positionierung 1213, 1224
 Notenzeilenbeschriftungen 1275, 1280
 Notenzeilenlinien 606, 1384, 1386
 nummerierte Taktregionen 1209–1212
 Partien, *siehe* Nummern der Partie
 Platzierung 1213, 1224
 PlugIn-Instanzen 524, 527, 528
 Rhythmusstriche 1222, 1223
 Saiten, *siehe* Saitenanzeigen
 Seiten 1108
 Strophen 1006
 Studierzeichen 1176
 Systeme pro Rahmen 627
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
 Taktarten 1353
 Takte 801, 1209, 1210, 1212, 1222
 Takte pro System 626
 Taktstriche 548, 1198
 Taktwiederholungen 1203, 1204
 Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation 1222
 Triolen und N-tolen 1376
 verschieben 516, 1199, 1213, 1224
 Wertfelder 664
 Wiederholungen 548, 1198, 1199
 zusammenführen 1280

Zähler

Auftakte 1348
 Bereiche 803
 Liedtext 1000
 Mehrtaktpausen 1237
 nummerierte Taktregionen 1211
 Rahmen 1183
 Rhythmusstriche 1222, 1223
 Seitenzahlen 656
 Stile 1352, 1353
 Taktarten 1344
 Takte 1203
 Taktwiederholungen 1203, 1205
 Taktzahlen 803, 813, 1348
 Timecodes 1183
 verschieben 516
 Wiederholungen 1187

Zählzeiteinheiten 1303

einstellen 304
 Metronomangaben 443, 1303
 Tempomarkierungen 302
 Triolen und N-tolen 265
 Zählzeiten eingeben 310
 Zählzeiten löschen 310

Zählzeiten

abhängige Position 447
 Anzeige 552, 554
 Aufnahmelatenz 275, 276
 Auftakt, *siehe* Auftakte

Zählzeiten (*Fortsetzung*)

- auswählen 437
- Einblendfeld 310
- Einfügen-Modus 458, 460
- eingeben 310, 312, 314, 458, 460
- löschen 310, 460, 787–789
- pro Minute 1303

Zählzeitgruppen 25, 814, 834, 835

- angeben 290
- festlegen 835
- Haltebögen 1325
- Rhythmusstriche 1216
- Taktarten 1352, 1353
- Zähler 1352

Zäsuren 972, 974

- Abstand 975
- Arten 443, 974
- Darstellung 443
- eingeben 345–348
- Farben 58
- löschen 463
- mehrere an derselben Position 976
- Platzierung 975
- Position 348, 975
- verschieben 469, 516

Zäsuren mit einem Strich 345, 974

Zeichen

- Studierzeichen, *siehe* Studierzeichen
- Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
- Triller 1048, 1049, 1052, 1053, 1062

Zeichenstile

- fehlende Schriften 78

zeichnen 42, 451, 668, 675

- Anschlagstärke 693
- Auswahl mit dem Auswahl-Werkzeug 675, 717
- Dynamikanweisungen 697
- Fadenkreuz 519
- MIDI 704
- Noten 681, *siehe auch* Noteneingabe
- Tempo 532, 708

Zeilen

- Akkorddiagramme 872, 874
- Akkordsymbole 151, 845
- Generalbass 929, 930
- Schalter, *siehe* Werkzeugzeile, *siehe auch* untere Zone
- Taktzahlen 807

Zeilenabstand, *siehe* Notenzeilengröße, *siehe auch* Notenzeilenspationierung

Zeilenumbrüche

- Notenzeilenbeschriftungen 187, 1275
- Text 397
- Wiederholungsmarker 1195

Zeit

- Angaben, *siehe* Taktarten
- Anzeige 552, 554
- einfügen 242, 312–314, 458, 460
- Latenz 271, 275, 276
- Marker 1178
- rhythmische Position 26
- Sprache 60
- Spur, *siehe* Tempospur, *siehe auch* Tempo-Editor
- Token 657, *siehe auch* Datum und Zeit

Zeit (*Fortsetzung*)

- Transport-Fenster 552, 554
- Videos 195

Zeitleisten, *siehe* Wiederholungsenden

Zentimeter

- Maßeinheit 53

zentrierte Balken 822

- entfernen 824
- erstellen 823

zentrierter Text

- Gabeln 907
- Taktzahlen 805

Zickzack-Anordnung

- Vorzeichen 772

ziehen 42, 451, 675, *siehe auch* zeichnen

Ziel

- Dateien exportieren 584
- Instrumente 892
- Noten 492–494, 502, 951

Zoll

- Maßeinheit 53

Zonen 31, 39

- anzeigen 46
- ausblenden 46
- Drucken-Modus 572
- Einrichten-Modus 112, 113
- Notensatz-Modus 512, 661
- Schreiben-Modus 199, 204, 209–211, 213, 214, 661, 666, 720
- untere 661
- Wiedergabe-Modus 521, 666, 720

Zoom 41

- Akkordsymbole 857
- ändern 452
- Key-Editor 666, 672, 673
- Liedtext 1000
- nummerierte Taktregionen 1203
- Optionen 41, 44, 452
- Percussion-Editor 672–674
- Pianorollen-Editor 672–674
- Regionen mit Strichnotation 1215, 1217
- Spuren 537, 672, 673
- Taktwiederholungen 1203

Zungenschmalzen, *siehe* Spielanweisungen

Zuordnungen

- Skalen, *siehe* Tonleiterzuordnung

Zuordnungspunkte

- Akkordsymbolkomponenten 848
- Linien 394, 396, 1153, 1156
- Objekte 469, 516

zurücknehmen, *siehe* zurücksetzen

zurücksetzen 463

- Absatzstile 1317
- Abweichungen bei der Wiedergabe 690
- Akkorddiagramme 875, 878
- Akkordsymbol-Voicing 536
- Akkordsymbole 859
- Anschlagstärke 694
- Darstellung 446
- Dynamikanweisungen 677
- Einzelstimmen-Layouts 182
- Expression-Maps 748
- Farben 56, 58

zurücksetzen (*Fortsetzung*)

- Fingersatz-Slides 952
- Fingersätze 875, 948
- Generalbass 934
- gespielter Notenwert 690
- Hintergrundfarbe 56
- Instrumentennamen 187, 190
- Kapodaster 154–156
- Lautstärke 726
- Layoutnamen 185
- Layouts 182, 629
- Namen der Spieler 184
- Noten-Anschlagstärke 694
- Notenhäse 1036
- Notenzeilen 604, 605, 629
- Notenzeilen-übergreifende Verbalkung 824, 828
- Notenzeilenbeschriftungen 190
- Objekte 446, 447
- Optionen 60, 731, 733
- Partie-Überschriften 649
- Pausen 1233
- Percussion-Maps 757
- Position 447, 890
- Programmeinstellungen 60
- Seitenfarbe 55
- sekundäre Balken 830
- Solo-Schalter 545, 720
- Stimmenreihenfolge 1407
- Stummschalten-Schalter 545, 720
- Systeme 629
- Taktzahlen 811, 812
- Tastaturbefehle 68
- Tempo 1296
- Text 1317
- Trillerintervalle 1060
- Verbalkung 818, 819, 824, 828, 830
- Verteilen 629
- Voicing 536
- Vorzeichen 769
- Wiedergabe-Anweisungen 765
- Wiedergabevorlagen 560
- zusammenführen 473, 601–603, 640, 1289
 - Absatzstile 1280
 - divisi 1280
 - Hinweise 457
 - Noten 97, 258, 261, 473, 640
 - Notenzeilen 473, 640
 - Notenzeilenbeschriftungen 1280
 - Ossia-Notenzeilen 1283
 - Partien 83, 91
 - Pedallinien 1129
 - Projekte 83
 - Schriften 1280
 - Spieler 83, 84, 87, 91, 94, 97
 - Stimmen 94, 97, 473, 640
 - zusätzliche Notenzeilen 1282
- zusammengesetzte Generalbass-Intervalle 404, 406, 933
- zusammengesetzte Taktarten 1345
 - Balkengruppierung 1216
 - eingeben 290, 293–295
 - Notengruppierung 1216
 - Rhythmusstriche 1216

zusätzliche

- Enden 420, 422, 1187
- Stimmen 237, 1235, 1402
- zusätzliche Notenzeilen 1282
 - anzeigen 603–605
 - ausblenden 603–605
 - divisi, *siehe* divisi
 - Haltebögen 255
 - Hinweise 457, 1282
 - Ossia-Notenzeilen, *siehe* Ossia-Notenzeilen
 - verschieben 469, 472
 - zusammenführen 1282
- zusätzliche Switches 741, 750
- zuweisen
 - Expression-Maps zu Endpunkten 570
 - Instrumente zu Endpunkten 569
 - MIDI-Befehle 67
 - Noten zu Saiten 1015
 - Notenkopf-Designs 1014
 - Partien zu Layouts 125, 179
 - Percussion-Maps zu Endpunkten 570
 - Seitenvorlagen 599
 - Spieler zu Layouts 125, 178
 - Spieler zu Partien 125, 174
 - Stimmen zu Endpunkten 569
 - Tastaturbefehle 66
- Zweiklänge, *siehe* Akkorde, *siehe auch* Akkordsymbole
- zweite Stimmen
 - hinzufügen 237
 - Taktpausen 254, 1235
- Zweite-Wiener-Schule-Regel für Vorzeichendauer 777, 778
- Zweizweiteltakt, *siehe* Taktarten