

Benutzerhandbuch

DORICO SE 3.5 Free Music Notation Software



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

Übersetzung: Ability InterBusiness Solutions (AIBS), Moon Chen, Jérémie Dal Santo, Rosa Freitag, Josep Llodra Grimalt, Vadim Kupriianov, Filippo Manfredi, 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, 2021.

Alle Rechte vorbehalten.

Dorico SE_3.5.12_de-DE_2021-06-17

Inhaltsverzeichnis

8	Neue Funktionen		
11	Einleitung		
11	Plattformunabhängige Dokumentation		
11	Konventionen		
13	So können Sie uns erreichen		
14	Dorico-Konzepte		
14	Design-Philosophie und übergeordnete Konzepte		
22	Benutzeroberfläche		
22	Projektfenster		
35	Arbeitsumgebung einrichten		
45	Programmeinstellungen-Dialog		
47	Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog		
53	Projekt- und Dateiverwaltung		
53	Hub		
54	Neue Projekte beginnen		
56	Projekte/Dateien öffnen		
57	Projekte aus anderen Dorico-Versionen		
58	Fehlende Schriften (Dialog)		
59	Datei-Import und -Export		
77	Automatisch speichern		
80	Projekt-Backups		
81	Einrichten-Modus		
81	Projektfenster im Einrichten-Modus		
90	Projekt-Info (Dialog)		
92	Layout-Optionen (Dialog)		
95	Spieler, Layouts und Partien		
97	Spieler		
101	Ensembles		
102	Instrumente		
124	Spielergruppen		
126	Partien		
129	Layouts		
134	Spieler-, Layout- und Instrumentennamen		
141	Partienamen und Partietitel		
143	Videos		
150	Schreiben-Modus		
150	Projektfenster im Schreiben-Modus		
161	Eingeben und Bearbeiten		
164	Rhythmisches Raster		
165	Noteneingabe		
217	MIDI-Aufnahme		
223	Notationselemente eingeben		
359	Bearbeiten und auswählen		
371	Navigation		
375	Hinweise		
376	Anordnungs-Werkzeuge		
382	Partien trennen		
383	Kommentare		
390	Layout und Formatierung		
390	Notensatz-Modus		
390	Musterseiten		
391	Partie-Überschriften		
392	Rahmen		
393	Notenrahmenverkettungen		
394	Seitenformatierung		
411	Notenzeilengröße		
414	Verteilen		
416	Rahenumbrüche		
417	Systemumbrüche		
419	Tacets		
422	Zusammenführen		
422	Einzelstimmenformatierung übertragen		
426	Notenschriften-Dialog		
427	Textobjekte und Text in Textrahmen		
436	Notenabstand		
438	Notenzeilenspationierung		
443	Wiedergabe-Modus		
443	Projektfenster im Wiedergabe-Modus		
450	Event-Darstellung		
458	Spuren		
491	Abspielmarke		
493	Noten wiedergeben		
499	Wiederholungen bei der Wiedergabe		
501	Swing-Wiedergabe		
505	Mixer		
507	Transport-Fenster		
509	Wiedergabevorlagen		
518	Endpunkte		
526	Expression-Maps		
545	Percussion-Maps		
553	Wiedergabe-Anweisungen		
555	Gespielte und notierte Notenwerte		
558	Drucken-Modus		
558	Projektfenster im Drucken-Modus		
563	Layouts drucken		
567	Layouts als Grafikdateien exportieren		
571	Drucker		
572	Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren		
574	Doppelseitiger Druck		
575	Seiten- und Papiergrößen		
577	Grafikdateiformate		
579	Anmerkungen		
581	Notationsreferenz		
582	Einleitung		
583	Vorzeichen		
583	Vorzeichen löschen		
584	Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen		
585	Vorzeichen stapeln		
586	Alterierte Primen		
588	Mikrotonale Vorzeichen		
588	Regeln für Vorzeichendauer		
589	Artikulationen		
589	Artikulationen kopieren		
590	Artikulationen ändern		

590	Artikulationen löschen	656	Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen
591	Positionen von Artikulationen	657	Akkorddiagramm-Form ändern
594	Artikulationen bei der Wiedergabe	659	Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen
595	Takte	662	Schlüssel
595	Taktlängen	662	Allgemeine Platzierungskonventionen für Schlüssel
595	Takte/Zählzeiten löschen	663	Schlüssel rhythmisch verschieben
597	Takte aufteilen	664	Schlüssel nach Vorschlägen anzeigen
598	Takte verbinden	664	Schlüssel löschen
600	Taktstriche	665	Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen
600	Arten von Taktstrichen	666	Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen
602	Taktstriche löschen	666	Oktave von Schlüsseln ändern
602	Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen	667	Schlüssel mit Oktavangaben
605	Taktzahlen	669	Oktavzeichen
605	Taktzahlen ausblenden/anzeigen	670	Oktavzeichen verlängern/kürzen
606	Taktzahl-Einfassungen ausblenden/anzeigen	670	Positionen von Oktavzeichen
607	Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen	673	Oktavzeichen löschen
608	Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden	674	Cues
608	Absatzstile für Taktzahlen ändern, die in Layouts verwendet werden	675	Dynamik
609	Positionen von Taktzahlen	675	Arten von Dynamikanweisungen
613	Taktzahländerungen	676	Positionen von Dynamikanweisungen
614	Untergeordnete Taktzahlen	681	Dynamikanweisungen in Klammern anzeigen
616	Taktzahlen und Wiederholungen	681	Dynamikniveaus ändern
617	Verbalkung	682	Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen
617	Balkengruppen	682	Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen
619	Noten manuell verbalken	683	Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern
620	Richtung von Teilbalken ändern	684	Dynamikanweisungen kopieren
621	Balkenplatzierung relativ zur Notenzeile	685	Dynamikanweisungen löschen
622	Balkenneigungen	685	Stimmabhängige Dynamikanweisungen
623	Zentrierte Balken	686	Niente-Gabeln
625	Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen	687	Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen
628	Balkenecken	690	Allmähliche Dynamikwechsel
629	Sekundäre Balken	696	Gruppen von Dynamikanweisungen
630	Triolen und N-tolen innerhalb von Balken	698	Verbundene Dynamikanweisungen
631	Halsstummel	700	VST-Expression-Maps für Lautstärkearten
631	Fächerbalken	701	Generalbass
633	Gruppieren von Noten und Pausen	702	Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen
633	Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren	703	Generalbass-Bezifferungen verlängern/kürzen
635	Klammern und Akkoladen	704	Haltelinien für Generalbass-Vorhalte ein-/ausblenden
636	Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern	705	Positionen von Generalbass
638	Sekundäre Klammern	707	Darstellung von Generalbass
640	Verschachtelte Unterklammern	710	Fingersätze
642	Akkordsymbole	711	Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze
643	Akkordkomponenten	711	Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern
643	Akkordsymbole transponieren	712	Vorhandene Fingersätze ändern
644	Akkordsymbole ausblenden/anzeigen	713	Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern
645	Grundton und Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen	714	Fingersätze anzeigen/ausblenden
646	Akkordsymbol-Regionen	715	Fingersätze löschen
648	Positionen von Akkordsymbolen	715	Erinnerungs-Fingersätze
650	Akkordsymbole umdeuten	716	Fingersätze für Instrumente mit Bündeln
652	Aus MusicXML importierte Akkordsymbole		
653	Akkorddiagramme		
653	Akkorddiagramm-Komponenten		
654	Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen		

720	Fingersatz-Slides	787	Obertöne
721	Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen	788	Noten in Obertöne umwandeln
722	Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden	789	Harmonischen Teilton ändern
724	Aus MusicXML-Dateien importierte Fingersätze	790	Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen
725	Saitenanzeigen	791	Darstellungen/Stile von Obertönen
726	Saitenanzeigen verlängern/kürzen	796	Ornamente
727	Saitenanzeigen löschen	796	Ornamentintervalle ändern
728	Positionen von Saitenanzeigen	797	Positionen von Ornamenten
731	Titelei	799	Triller
731	Auf Standard-Musterseiten verwendete Projektangaben	803	Trillerintervalle
733	Vorschläge	810	Triller bei der Wiedergabe
734	Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge	813	Arpeggio-Zeichen
735	Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen	813	Arten von Arpeggio-Zeichen
735	Größe von Vorschlägen	816	Länge von Arpeggio-Zeichen
736	Durchstreichung von Vorschlägen	816	Allgemeine Platzierungskonventionen für Arpeggio-Zeichen
736	Häse von Vorschlägen	817	Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit ändern
737	Vorschlagsbalken	818	Wiedergabedauer von Arpeggios ändern
737	Vorschläge bei der Wiedergabe	820	Glissando-Linien
738	Fermaten und Pausen	820	Allgemeine Platzierungskonventionen für Glissando-Linien
738	Arten von Fermaten und Pausen	821	Glissando-Linien durch leere Takte
740	Positionen von Fermaten und Pausen	821	Stil von Glissando-Linien ändern
744	Tonarten	822	Glissando-Linien-Text ändern
744	Tonartanordnungen	823	Glissando-Linien bei der Wiedergabe
745	Arten von Tonarten	825	Gitarren-Bendings
746	Tonartangaben löschen	828	Gitarren-Pre-Bends und Pre-Dives
747	Mehrere gleichzeitige Tonarten	829	Gitarren-Post-Bends
747	Positionen von Tonartangaben	830	Vibratohebel-Dive-and>Returns
749	Tonarten zusammen mit einer Notenauswahl transponieren	831	Bending-Intervalle
750	Enharmonisch äquivalente Tonarten	832	Haltelinien für Gitarren-Bendings ausblenden/ anzeigen
751	Erinnerungs-Tonartangaben	833	Richtung von Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ändern
751	Tonale Systeme	834	Vorzeichen an Gitarren-Pre-Bends/Pre-Dives ausblenden/anzeigen
753	Liedtext	834	Gitarren-Pre-Bends, Pre-Dives und Post-Bends löschen
753	Allgemeine Platzierungskonventionen für Liedtext	836	Gitarrentechniken
754	Filter für Liedtext	836	Vibratohebel-Techniken
755	Arten von Liedtext	837	Tapping
757	Silbentypen in Liedtext	838	Hammer-Ons und Pull-Offs
758	Liedtextzeilen löschen	840	Noten als Ghost-Notes anzeigen
759	Liedtext kopieren/einfügen	841	Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern
760	Liedtextbearbeitung	841	Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern
763	Liedtext in Kursivschrift anzeigen	842	Vibratohebel-Anweisungen/-Linien verlängern/ kürzen
763	Positionen von Liedtext	843	Gitarrentechniken löschen
765	Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien	845	Jazz-Artikulationen
765	Liedtext-Zeilennummern	846	Jazz-Ornamente
769	Strophennummern	847	Positionen von Jazz-Artikulationen
770	Ostasiatische Elisionsbögen	847	Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern
771	Noten	848	Linienstil von Jazz-Artikulationen (smooth) ändern
771	Notenkopf-Sätze	849	Jazz-Artikulationen löschen
777	Größe von Noten ändern	850	Seitenzahlen
778	Noten rhythmisch verschieben	850	Ziffernstil für Seitenzahlen ändern
779	Saite für einzelne Noten festlegen		
780	Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen		
781	Notenköpfe in Klammern		

851	Seitenzahlen ausblenden/anzeigen	919	Wiederholungsenden in MusicXML-Dateien
853	Harfen-Pedalangaben	920	Wiederholungsmarker
854	Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern	921	Index für Wiederholungsmarker ändern
855	Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/ anzeigen	921	Wiederholungsmarker-Text bearbeiten
857	Rahmen um Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen	922	Positionen von Wiederholungsmarkern
857	Positionen von Harfenpedal-Schaubildern	924	Taktwiederholungen
858	Teilweise Harfen-Pedalangaben	925	Länge der wiederholten Phrase in Regionen mit Taktwiederholungen ändern
861	Pedallinien	926	Regionen mit Taktwiederholungen verschieben
862	Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals	926	Regionen mit Taktwiederholungen verlängern/ kürzen
863	Positionen von Pedallinien	927	Hervorhebungen für Taktwiederholungs-Regionen ausblenden/anzeigen
866	Pedallinien verlängern/kürzen	928	Anzahl von Taktwiederholungen
868	Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien	930	Gruppierung von Taktwiederholungen
871	Pedallinien-Zeichen in Textform	933	Rhythmusstriche
873	Pedallinien bei der Wiedergabe	933	Regionen mit Strichnotation
873	Aus MusicXML-Dateien importierte Pedallinien	935	Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten
874	Spielanweisungen	938	Regionen mit Strichnotation teilen
875	Text zu Spielanweisungen hinzufügen	938	Regionen mit Strichnotation verschieben
876	Spielanweisungen ein-/ausblenden	938	Regionen mit Strichnotation verlängern/kürzen
876	Positionen von Spielanweisungen	939	Notenhäule in Regionen mit Strichnotation ausblenden/anzeigen
878	Spielanweisungen verlängern/kürzen	940	Zählzeiten für Region mit Strichnotation
879	Fortsetzungslinien für Spielanweisungen	944	Pausen
882	Gruppen von Spielanweisungen	944	Allgemeine Platzierungskonventionen für Pausen
885	Linien	945	Implizite und explizite Pausen
887	Linienkomponenten	948	Pausenfarben ausblenden/anzeigen
888	Positionen von Linien	948	Pausen löschen
893	Länge von Linien	949	Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ ausblenden
896	Stil des Mittelteils von Linien ändern	950	Mehrtaktpausen
897	Abschlüsse von Linien ändern	951	Pausen vertikal verschieben
897	Richtung von Linien ändern	953	Bindebögen
898	Text zu Linien hinzufügen	953	Allgemeine Platzierungskonventionen für Bindebögen
902	Studierzeichen	958	Bindebogenstile
902	Positionen von Studierzeichen	960	Krümmungsrichtung von Bindebögen
904	Studierzeichen löschen	962	Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen
904	Abfolge von Studierzeichen ändern	962	Eingebettete Bindebögen
905	Abfolgeart von Studierzeichen ändern	965	Bindebögen rhythmisch verschieben
905	Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen	965	Bindebögen verlängern/kürzen
907	Marker	966	Verknüpfte Bindebögen
907	Marker ausblenden/anzeigen	968	Bindebögen bei der Wiedergabe
908	Vertikale Position von Markern ändern	969	Notenzeilenbeschriftungen
909	Markertext bearbeiten	970	Instrumentennamen in
910	Timecodes von Markern ändern	971	Notenzeilenbeschriftungen
910	Marker rhythmisch verschieben	971	Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/ anzeigen
911	Marker als wichtig definieren	973	Transpositionen von Instrumenten in
912	Timecodes	974	Notenzeilenbeschriftungen
913	Ursprünglichen Timecode-Wert ändern	974	Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu
913	Vertikale Position von Timecodes ändern	975	Beginn von Partien ein-/ausblenden
914	Timecode-Häufigkeit ändern	975	Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions- Kits
916	Wiederholungsenden	977	Notenzeilenbeschriftungen an
916	Gesamtanzahl von Durchläufen in	977	zusammengeführten Notenzeilen
917	Wiederholungsenden ändern	978	Notenzeilen
917	Abschnitte in Wiederholungsenden	979	Layout-bezogene Optionen für Notenzeilen
917	verlängern/kürzen		
918	Positionen von Wiederholungsenden		
919	Darstellung von einzelnen Abschnitten in		
	Wiederholungsenden ändern		

- 979 Zusätzliche Notenzeilen
 980 Ossia-Notenzeilen
 981 Systemtrennzeichen
 982 Systemobjekte
 984 Systemeintrückungen
986 Divisi
987 Tabulatur
 988 Rhythmische Elemente in Tabulaturen
 988 Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/
 anzeigen
 990 Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur
 ändern
992 Notenhäse
 992 Notenhalsrichtung
 996 Halslänge
997 Tempomarkierungen
 998 Arten von Tempomarkierungen
 999 Komponenten von Tempomarkierungen
 1001 Positionen von Tempomarkierungen
 1002 Tempotext ändern
 1003 Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen
 1004 Tempomarkierungen löschen
 1004 Metronomangaben
 1007 Allmähliche Tempoänderungen
 1009 Tempogleichungen
1010 Haltebögen
 1011 Allgemeine Platzierungskonventionen für
 Haltebögen
 1013 Haltebögen und Bindebögen
 1013 Haltebogenstile
 1016 Krümmungsrichtung von Haltebögen
 1017 Nicht standardmäßige Haltebögen
 1019 Laissez-Vibrer-Haltebögen anzeigen/
 ausblenden
 1020 Haltebögen löschen
 1020 Haltebogenketten trennen
1022 Taktarten
 1023 Allgemeine Konventionen für Taktarten
 1024 Taktarttypen
 1026 Auftakte
 1027 Große Taktartangaben
 1029 Stile für Taktartangaben
 1032 Positionen von Taktartangaben
 1033 Taktartangaben ausblenden/anzeigen
 1034 Darstellung von Taktartangaben ändern
 1035 Taktartangaben löschen
1036 Tremolos
 1037 Allgemeine Platzierungskonventionen für
 Tremolos
 1037 Tremolos in Haltebogenketten
 1038 Geschwindigkeit von Tremolos ändern
 1038 Tremolos löschen
 1039 Rhythmische Positionen von Noten mit
 Tremolos
1040 Triolen und N-tolen
 1040 Allgemeine Platzierungskonventionen für
 Triolen und N-tolen
 1041 Eingebettete Triolen/N-tolen
 1042 Bestehende Noten in Triolen und N-tolen
 umwandeln
 1043 Triolen und N-tolen in normale Noten
 umwandeln
 1044 Ausdehnung von Triolen/N-tolen über
 Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben
 Triolen und N-tolen rhythmisch verschieben
 1045 Triolen/N-tolen löschen
 1046 Triolen-/N-tolen-Balken
 1046 Triolen-/N-tolen-Klammern
 1049 Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse
1052 Ungestimmte Perkussion
 1052 Perkussions-Kits und einzelne
 Perkussionsinstrumente
 1053 Perkussions-Kits und Schlagzeuge
 1055 Noten zu anderen Instrumenten in
 Perkussions-Kits verschieben
 1055 Notationselemente an Noten in Perkussions-
 Kits
 1057 Darstellungsarten für Perkussions-Kits
 1059 Spielanweisungen für ungestimmte
 Perkussionsinstrumente
 1065 Perkussions-Legenden
 1069 Stimmen in Perkussions-Kits
 1070 Ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-
 Modus
 1072 Universal Indian Drum Notation (universelle
 Notation für indische Trommeln)
1073 Stimmen
 1073 Stimmfarben ausblenden/anzeigen
 1074 Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten
 1077 Ungenutzte Stimmen
 1077 Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen
 Noten in anderen Stimmen übertragen werden
 1078 Stimmen mit Strichnotation
1081 Glossar
1094 Stichwortverzeichnis

Neue Funktionen

Neue Funktionen in Version 3.5.10

Tempospur-Import

- Wenn Sie Tempospuren importieren, können Sie sie jetzt auch in eine neue Partie statt in einer vorhandene Partie importieren. Siehe [Tempospuren importieren](#).

Verbesserungen für Generalbass

- Im Generalbass-Einblendfeld sind jetzt weitere Eingaben möglich, darunter doppelte und dreifache Vorzeichen sowie die Gesamt- und Vorhaltdauer von Generalbass-Bezifferungen. Siehe [Generalbass-Einblendfeld](#).

Textverbesserungen

- Sie können jetzt einzelne Textobjekte am Anfang von Systemen ausrichten. Siehe [Textobjekte am Anfang von Systemen ausrichten](#).

Endpunktkonfigurationen löschen und umbenennen

- Es gibt den neuen Dialog **Endpunktkonfigurationen bearbeiten**, in dem Sie benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen umbenennen und löschen können. Außerdem werden darin die PlugIns und Spieler angezeigt, die in jeder Endpunktkonfiguration enthalten sind. Siehe [Endpunktkonfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#).

Abweichungen von Wiedergabeoptionen in Expression-Maps

- Sie können jetzt in jeder Expression-Map einzelne Wiedergabeoptionen unabhängig von anderen Expression-Maps übergehen. Siehe [Expression-Maps \(Dialog\)](#).

Gitarren-Post-Bends

- Sie können Post-Bends einschließlich mikrotonaler Post-Bends jetzt an Noten für Bundinstrumente anzeigen. Siehe [Gitarren-Post-Bends](#).

Neue Funktionen in Version 3.5.0

Highlights

Eigenschaften-Bereichssteuerung

- Oben im Eigenschaften-Bereich wurden neue Such- und Filteroptionen hinzugefügt, die es Ihnen leichter machen, Eigenschaften für Elemente mit mehreren möglichen Gruppen zu finden. Siehe [Eigenschaften-Bereich \(Schreiben-Modus\)](#).
- Sie können jetzt den Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ändern, um im Voraus festzulegen, dass sich zukünftige Änderungen auf alle Layouts und Rahmenverkettungen auswirken sollen. Siehe [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#).

Noteneingabe mit Tonhöhe vor Notenwert

- Sie können jetzt Noten eingeben, indem Sie zuerst die Tonhöhe auswählen oder spielen; die Eingabe erfolgt erst, nachdem Sie daraufhin den Notenwert ausgewählt haben. Siehe [Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#).
- Bei der Noteneingabe mit Tonhöhe vor Notenwert können Sie festlegen, ob ausgewählte Punktierungen, Vorzeichen und Artikulationen auf die zuletzt eingegebene Note

oder die nächste Note, die Sie eingeben, angewandt werden. Siehe [Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#).

Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit

- Sie können jetzt die Sichtbarkeit von Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen manuell ändern, um zum Beispiel einzelne leere Notenzeilen anzuzeigen oder einzelne nicht leere Notenzeilen auszublenden. Siehe [Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#).

Leere Notenzeilen

- Sie können jetzt Seiten nach der letzten Partie in Layouts automatisch mit leeren Notenzeilen ausfüllen. Dazu zählt auch das Ausfüllen der Breite des letzten Systems mit leeren Notenzeilen, wenn das letzte System nicht vollständig horizontal ausgerichtet ist. Diese Konvention nutzen einige Kopisten beim Erstellen von Einzelstimmen für Aufnahme-Sessions. Siehe [Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#).

Verbesserungen an Expression-Maps

- Im Dialog **Expression-Maps** wurden einige neue Optionen hinzugefügt, die es Ihnen leichter machen, neue Expression-Maps zu erstellen und vorhandene zu bearbeiten, und die zu besseren Ergebnissen bei der Wiedergabe führen. Siehe [Expression-Maps \(Dialog\)](#).

Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen

- Sie können jetzt zu Beginn jeder Partie automatisch ein Raster anzeigen, das alle in der Partie verwendeten Akkorddiagramme enthält, einschließlich unterschiedlicher Voicings derselben Akkorde. Siehe [Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#).

Generalbass

- Dorico SE bietet jetzt umfassende Unterstützung für Generalbass, so dass Sie zum Beispiel eine Eingabe mit Zahlen oder Akkordsymbolen machen können, aus der Dorico SE danach die erforderliche Bezifferung errechnet. Siehe [Generalbass](#).

Gitarrentechniken

- Gitarren-Bendings und Anweisungen zum Loslassen sowie Vibratohebel-Dive-and>Returns werden jetzt für Intervalle bis zu einem Ganztonschritt bei der Wiedergabe als nahtlose Tonhöhenanpassungen dargestellt. Siehe [Gitarren-Bendings](#).
- Dorico SE bietet jetzt Unterstützung für zahlreiche Techniken, die hauptsächlich in Gitarrenmusik vorkommen, darunter mikrotonale Post-Bends, die in der Blues-Musik üblich sind, und Vibratohebel-Dives und -Scoops. Diese Spielanweisungen können sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulaturen angezeigt werden. Siehe [Gitarrentechniken](#).

Weitere neue Funktionen

Arbeitsplatzanpassung

- Sie können jetzt die Seitenfarbe gemäß dem Layout-Typ ändern, um zum Beispiel für Seiten in Einzelstimmen-Layouts eine andere Farbe zu verwenden als für Seiten in Gesamtpartitur-Layouts. Siehe [Seitenfarbe ändern](#).
- Sie können jetzt die Hintergrundfarbe des Notenbereichs ändern. Siehe [Hintergrundfarbe ändern](#).

Verbesserungen beim XML-Import/-Export

- Spielanweisungen in Textform wie *pizz.* und *arco* werden jetzt beim Import von MusicXML-Dateien berücksichtigt. Außerdem erkennt Dorico SE textbasierte Objekte wie Tempomarkierungen jetzt zuverlässiger. Siehe [MusicXML-Dateien importieren](#).
- Nicht-standardmäßige Notenköpfe, absolute und allmähliche Tempomarkierungen, eine breitere Palette von Taktarten, Perkussionsinstrumente und -Kits sowie mehr Dynamikanweisungen als zuvor, darunter *mes*sa di voce-Gabeln mit spezifischen Linienstilen, werden jetzt beim Export von Projekten in MusicXML berücksichtigt. Siehe [MusicXML-Dateien exportieren](#).

Sofortige Druckvorschau

- Sie können in jedem Modus vorübergehend alle sichtbaren Elemente, die nicht gedruckt werden, ausblenden. Siehe [Nicht druckbare Elemente ausblenden](#).

Textobjekte ausblenden

- Sie können jetzt einzelne Textobjekte ausblenden, entweder nur im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverktettung oder in allen Layouts und Rahmenverktettungen. So können Sie zum Beispiel Textobjekte in Einzelstimmen-Layouts anzeigen, ohne dass sie auch in der Gesamtpartitur angezeigt werden. Siehe [Textobjekte ausblenden/anzeigen](#).

Bindebogen-Verbesserungen

- Sie können jetzt die Platzierung einzelner Längenartikulationen relativ zu Bindebogen-Endpunkten ändern. Siehe [Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern](#).
- Die Standarddarstellung, -position und -form von Bindebögen in verschiedenen Kontexten wurde verbessert, zum Beispiel wenn sie System-/Rahmenumbrüche überqueren oder Noten mit unterschiedlichen Halsrichtungen verbinden. Siehe [Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#), [Bindebogen-Endpunktpositionen](#) und [Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#).

Schlüssel-Transposition

- Sie können jetzt die Oktavtransposition einzelner Schlüssel ändern, um zum Beispiel unterschiedlichen Konventionen für die Transposition von Horn und Bassklarinetten gerecht zu werden. Siehe [Oktave von Schlüsseln ändern](#).

Zu guter Letzt

Wertefeld-Berechnungen

- Sie können jetzt Rechenoperationen in numerische Wertfelder eingeben, um Werte zu ändern. Beispiele dafür sind das Verdoppeln oder Halbieren der vorhandenen Werte. Siehe [Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#).

Benutzerdefinierte Stimmungen für Akkorddiagramme

- Für die Anzeige von Akkorddiagrammen über Notenzeilen und in Rastern mit verwendeten Akkorddiagrammen sind jetzt alle benutzerdefinierten Stimmungen von Bundeinstrumenten in Ihrem Projekt verfügbar. Siehe [Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#).

Vertikale Position von Atemzeichen

- Sie können jetzt festlegen, ob Atemzeichen entsprechend den Tonhöhen angrenzender Noten vertikal verschoben werden sollen oder nicht. Dazu zählt zum Beispiel eine höhere Positionierung von Atemzeichen, die sich zwischen hohen Noten befinden, um sie besser sichtbar zu machen. Siehe [Positionen von Fermaten und Pausen](#).

Wiedergabe von Jazz-Artikulationen

- Jazz-Artikulationen werden jetzt wiedergegeben, sofern Ihre Sound-Bibliothek entsprechende Samples enthält. Siehe [Jazz-Artikulationen](#).

Studierzeichen unter der untersten Notenzeile

- Sie können Studierzeichen neben ihren üblichen Systemobjekt-Positionen optional jetzt auch unter der untersten Notenzeile anzeigen. Siehe [Positionen von Systemobjekten ändern](#).

Einleitung

Vielen Dank, dass Sie Dorico SE 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 Musikern konzipiert, die Ihre Anforderungen genau verstehen und sich voll und ganz für die Entwicklung eines Tools einsetzen, das nicht nur intuitiv und benutzerfreundlich ist, sondern auch Ergebnisse von höchster Qualität 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 ein echter Musiker und es besitzt ein tieferes Verständnis für die musikalischen Elemente und ihre Interpretation als andere Notensatzprogramme. Sein einzigartiges Konzept ermöglicht ein ungekanntes Maß an Flexibilität bei der Eingabe und Bearbeitung von Noten und beim Partiturlayout sowie höchste rhythmische Freiheit und Vorteile in vielen anderen Bereichen.

Mit freundlichen Grüßen

Ihr Dorico-Team bei Steinberg

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.

Konventionen

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

Typographische Elemente

Diese typographischen Elemente weisen auf die folgenden Verwendungszwecke hin.

Voraussetzungen

Weist Sie darauf hin, dass Sie eine Aktion ausführen oder eine Bedingung erfüllen müssen, bevor Sie mit einem Vorgang beginnen können.

Vorgehensweise

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

Wichtig

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

Note

Informiert Sie über zu beachtende Punkte.

Tipp

Gibt weitere Informationen oder macht nützliche Vorschläge.

Beispiel

Gibt Ihnen ein Beispiel.

Ergebnis

Zeigt das Ergebnis der 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

Elemente der Benutzeroberfläche sind in der gesamten Dokumentation gekennzeichnet.

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

BEISPIEL

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

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

BEISPIEL

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

Dateinamen und Ordnerpfade werden in einer anderen Schriftart dargestellt.

BEISPIEL

`beispiel_datei.txt`

Tastaturbefehle

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

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

BEISPIEL

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

Tastaturbefehle in Dorico SE

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

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

Alternativ können Sie die Tastaturbefehle auch folgendermaßen in Erfahrung bringen:

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Interaktive Anzeige der Tastaturbefehle in Dorico](#) auf Seite 49

[Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen](#) auf Seite 50

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 50

So können Sie uns erreichen

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

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

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

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

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

Die eigentlichen Noten, die von der Gruppe in Ihrer Partitur gespielt werden, gehören einer oder mehreren Parteien an. Eine Partie ist ein eigenständiger Abschnitt von Noten, zum Beispiel ein ganzes Lied, ein Satz einer Sonate oder Sinfonie, eine Musicalnummer oder auch eine kurze Skalen- oder Blattspielübung. Spieler können in einer bestimmten Partie Noten zu spielen haben

oder auch nicht. Beispielsweise könnten alle Blechbläser aus dem langsamen zweiten Satz einer klassischen Sinfonie geschnitten werden oder bestimmte Spieler bei manchen Filmclues nichts zu spielen haben. All das ist kein Problem, da Sie Spieler innerhalb von Partien beliebig kombinieren können.

Doricos Design-Philosophie bietet viele Vorteile. Einer der wichtigsten ist die Möglichkeit, unterschiedliche Partitur-Layouts mit demselben Noteninhalte zu erstellen. So können Sie zum Beispiel im selben Projekt eine 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.

Projekte in Dorico

Ein Projekt ist eine einzelne Datei, die Sie innerhalb von Dorico SE 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 16

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 20

Modi in Dorico

Die Modi in Dorico SE 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 SE enthält die folgenden Modi:

Einrichtung

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 Elementen und die Tonhöhe von Noten ändern sowie Noten und Elemente löschen. Die verfügbaren Werkzeugfelder und Bereiche ermöglichen Ihnen die Eingabe aller gängigen Noten und Notationselemente.

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

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 81

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 150

[Drucken-Modus](#) auf Seite 558

[Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 443

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 SE zum Beispiel in der Lage, Tacet-Bögen für einzelne Instrumentalstimmen automatisch zu erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 95

[Partien](#) auf Seite 126

[Tacets](#) auf Seite 419

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 391

Spieler in Dorico

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

- Ein Solospieler steht für eine einzelne Person, die ein Instrument oder mehrere Instrumente spielen kann. Beispiele dafür sind ein Klarinettist, der 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 keine verschiedenen Instrumente übernehmen, aber divisi spielen. Das bedeutet, dass sie in kleinere Einheiten unterteilt werden können, was für Streicher häufig erforderlich ist.

Das Spieler-Konzept in Dorico SE 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 95

[Spieler](#) auf Seite 97

[Spielergruppen](#) auf Seite 124

[Divisi](#) auf Seite 986

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 637

Instrumente in Dorico

In Dorico SE 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 SE werden Instrumente von Spielern gehalten, ebenso wie echte Instrumente von menschlichen Spielern gehalten werden. Satzspieler können nur ein Instrument, Solospieler jedoch mehrere Instrumente halten. So lassen sich Instrumentenwechsel leichter umsetzen, etwa wenn ein Oboist, der 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 Spieler gehalten werden, in derselben Notenzeile angezeigt werden, solange es keine Überlappungen gibt.

Dorico SE 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 Schlüsseleinstellung 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 102

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 104

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 107

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 Elemente und Aufgaben verarbeiten, und es gibt spezifische Einblendfelder für unterschiedliche Zwecke.



Das Dynamikweisungen-Einblendfeld mit einer Beispieleingabe

Einer der Hauptvorteile von Einblendfeldern besteht darin, dass Sie sie während der Noteneingabe verwenden können: Wenn Sie die Position erreichen, an der Sie zum Beispiel eine neue Taktart eingeben möchten, können Sie das Taktarten-Einblendfeld anhand seines Tastaturbefehls 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 die Art von Einblendfeldern an den Symbolen, die auf ihrer linken Seite angezeigt werden. Es handelt sich bei ihnen um dieselben Symbole, die im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters verwendet werden. Dieser Notationselemente-Bereich ist eine andere Möglichkeit zur Eingabe von Notationselementen; hier erfolgt sie allerdings anhand der Maus.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Noteneingabe](#) auf Seite 165

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 223

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 159

[Notationselemente-Bereich](#) auf Seite 161

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 aktuellen 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 771
- [Haltebögen](#) auf Seite 1010
- [Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 945
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 633
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617
- [Eingabemarke](#) auf Seite 165
- [Noten eingeben](#) auf Seite 170
- [Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 181
- [Haltebögen eingeben](#) auf Seite 201

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 Elemente 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 633

[Balkengruppen](#) auf Seite 617

[Taktarten](#) auf Seite 1022

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 189

[Noten](#) auf Seite 771

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 164

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

Layouts in Dorico

Layouts verbinden musikalische Inhalte, welche durch Partien und Spieler dargestellt werden, mit Regeln für Seitenformatierung und Notensatz und ermöglichen es Ihnen, eine paginierte Musiknotation zu erstellen, die in verschiedenen Formaten gedruckt oder exportiert werden kann. Einzelstimmen-Layouts enthalten zum Beispiel nur die Noten für den jeweiligen Spieler, wohingegen Gesamtpartitur-Layouts alle Notenzeilen im Projekt enthalten.

Ein typisches Projekt für ein Ensemble enthält mehrere Layouts. Normalerweise enthalten Projekte mindestens ein Gesamtpartitur-Layout, das die Noten für alle Spieler enthält, sowie ein

Einzelstimmen-Layout für jeden Spieler, das nur seine Noten enthält. Sie können jedoch so viele Layouts wie nötig erstellen.

Wenn Sie einen Spieler zu einem Projekt hinzufügen, erstellt Dorico SE standardmäßig ein Gesamtpartitur-Layout und ein Einzelstimmen-Layout. Für alle folgenden Spieler, die Sie zum Projekt hinzufügen, erstellt Dorico SE ein Einzelstimmen-Layout für jeden Spieler und weist alle Einzelstimmen-Layouts dem vorhandenen Gesamtpartitur-Layout zu.

Layouts können alle Kombinationen aus Spielern und Partien enthalten.

Sie können praktisch jeden Aspekt der visuellen Darstellung von Noten in jedem Layout unabhängig einstellen, einschließlich Notenzeilengröße, Notenabständen und Systemformatierung. Außerdem kann jedes Layout auch unabhängige Seitenformatierungseinstellungen haben, zum Beispiel für Seitengröße, Ränder, Kopf- und Fußzeilen.

Die Standardformatierung von Seiten in Layouts wird durch Musterseiten bestimmt.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 95

[Seitenformatierung](#) auf Seite 394

Musterseiten in Dorico

Musterseiten in Dorico SE funktionieren wie Vorlagen und ermöglichen es Ihnen, dieselbe Formatierung auf mehrere unterschiedliche Seiten in verschiedenen Layouts anzuwenden.

Musterseiten enthalten bestimmte Anordnungen von Rahmen. Rahmen sind Kästen, in denen Sie Text, Noten und Grafiken anzeigen können. Die Standard-Musterseiten enthalten Textrahmen am oberen Seitenrand, in denen die Seitenzahl und laufende Kopfzeileninformationen angezeigt werden, sowie einen Notenrahmen, der einen Großteil der Seite einnimmt.

Alle Seiten in Ihrer Partitur und Ihren Einzelstimmen beziehen ihr Layout-Format von Musterseiten. In Dorico SE können Sie jedoch weder Musterseiten bearbeiten noch neue Musterseiten erstellen; dies ist nur in Dorico Pro möglich.

HINWEIS

Das Ändern einzelner Seiten in Layouts wird in Dorico SE als Abweichung von Musterseiten aufgefasst. Dazu zählt zum Beispiel das Bearbeiten des Titels oder der laufenden Kopfzeile im Schreiben-Modus. Seiten mit Musterseiten-Abweichungen werden nicht mehr automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts nun 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 Musterseiten-Abweichungen zu vermeiden. Der große Titel am oberen Rand der ersten Seite ist der Projekttitle, und die laufende Kopfzeile auf folgenden Seiten nutzt die Partie-Überschrift für die oberste Partie auf dieser Seite.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Musterseiten](#) auf Seite 390

[Rahmen](#) auf Seite 392

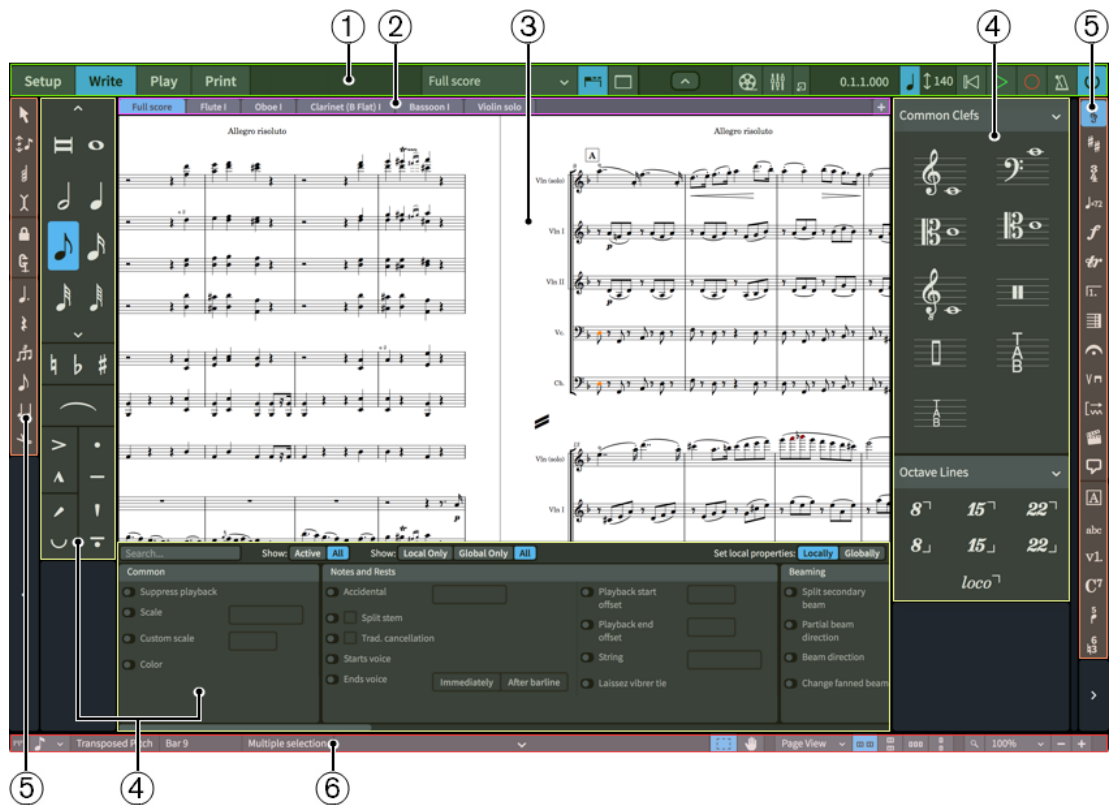
[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 90

Benutzeroberfläche

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

Projektfenster

Im Haupt-Projekt-Fenster von Dorico SE 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 besteht aus den folgenden Bereichen:

1 Werkzeugzeile

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

2 Registerkartenzeile

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

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

Der zentrale Teil des Projekt-Fensters, in dem Sie an Ihrem Projekt arbeiten. Wenn Sie ein neues, leeres Projekt erstellen, zeigt dieser Bereich im Einrichten- und Schreiben-Modus den Projekt-Startbereich, in dem Sie Ihre ersten Spieler einfügen können. Nachdem Sie einen

Spieler oder ein Ensemble hinzugefügt haben, wird dieser Bereich zum Notenbereich, in dem die Musik-Notation des aktuell ausgewählten Layouts angezeigt wird. Im Wiedergabe-Modus enthält dieser Bereich eine Event-Darstellung, in der die Auswirkungen der Bearbeitung der Wiedergabe Ihrer Partitur angezeigt werden. Im Drucken-Modus zeigt der Druckvorschaubereich eine Vorschau an, in der Sie erkennen können, wie Ihr Projekt aussehen wird, wenn es auf Papier gedruckt oder als Grafikdatei exportiert wird.

4 Bereiche

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

5 Werkzeugfeld

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

6 Statuszeile

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 54

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 41

[Mehrere Registerkarten im selben Projektfenster anzeigen](#) auf Seite 39

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 35

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 81

[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 150

[Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 443

[Projektfenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 558

Werkzeugzeile

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

- Sie können die Werkzeugzeile ausblenden/anzeigen, indem Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil über der Werkzeugzeile klicken oder **Strg-Taste/Befehlstaste-6** drücken.



Die Werkzeugzeile enthält die folgenden Elemente:

1 Modi

Auswählbare Arbeitsbereiche im Projektfenster, die in unterschiedlichen Phasen der Partiturerstellung verwendet werden. Wenn die Breite des Hauptprojektfensters entsprechend reduziert wird, bilden die Modus-Schaltflächen ein Menü.

2 Optionen der Arbeitsumgebung

Diese Optionen ermöglichen Ihnen die Auswahl verschiedener Layouts zum Öffnen im Notenbereich sowie Änderungen an der Arbeitsumgebung.

3 Video anzeigen

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

4 Mixer anzeigen

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

5 Mini-Transport

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

6 Projekt aktivieren

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Modi in Dorico](#) auf Seite 15

[Mini-Transport](#) auf Seite 24

[Videos](#) auf Seite 143

[Mixer](#) auf Seite 505

Optionen der Arbeitsumgebung

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

Layout-Auswahl



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

Registerkarten anzeigen

Blendet die Registerkartenzeile über dem Notenbereich ein oder aus.



Darstellung, wenn die Registerkartenzeile ausgeblendet ist



Darstellung, wenn die Registerkartenzeile eingeblendet ist

Bereiche ausblenden/wiederherstellen

Blendet alle offenen Bereiche ein oder aus.



Darstellung, wenn Bereiche eingeblendet sind



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

Mini-Transport

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

Transportleiste anzeigen



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

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

1.1.1.000

Zeitanzeige mit Takten und
Zählzeiten

00:00:00.000

Zeitanzeige mit Anzeige der
abgelaufenen Zeit

00:00:00:00


Zeitanzeige mit Anzeige des
Timecode

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

Modus »Festes Tempo«

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

Sie können den Tempomodus ändern, indem Sie auf die Zählzeiteinheit klicken. Sie können den im Modus »Festes Tempo« verwendeten Metronomangaben-Wert ändern, indem Sie auf die Nummer klicken und nach oben/unten ziehen.

 = 120

So sieht **Modus »Festes Tempo«** aus, wenn
»Festes Tempo« aktiv ist

  86

So sieht **Modus »Festes Tempo«** aus, wenn
»Tempo folgen« aktiv ist

Rücklauf zum Anfang der Partie



Setzt die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurück.

Wiedergabe

Startet/Stoppt die Wiedergabe an der vorherigen Abspielmarke.



Wiedergabe bei gestoppter Wiedergabe



Wiedergabe während Wiedergabe

Aufnehmen



Startet/Beendet die MIDI-Aufnahme.

Klick



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

Projekt aktivieren



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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transport-Fenster](#) auf Seite 507

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 493

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 492

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 498

[Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 509

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 217

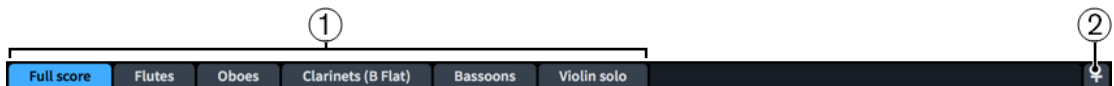
[Mixer](#) auf Seite 505

Registerkartenzeile

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

TIPP

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

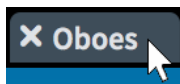


Die Registerkartenzeile enthält Folgendes:

1 Registerkarten

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

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

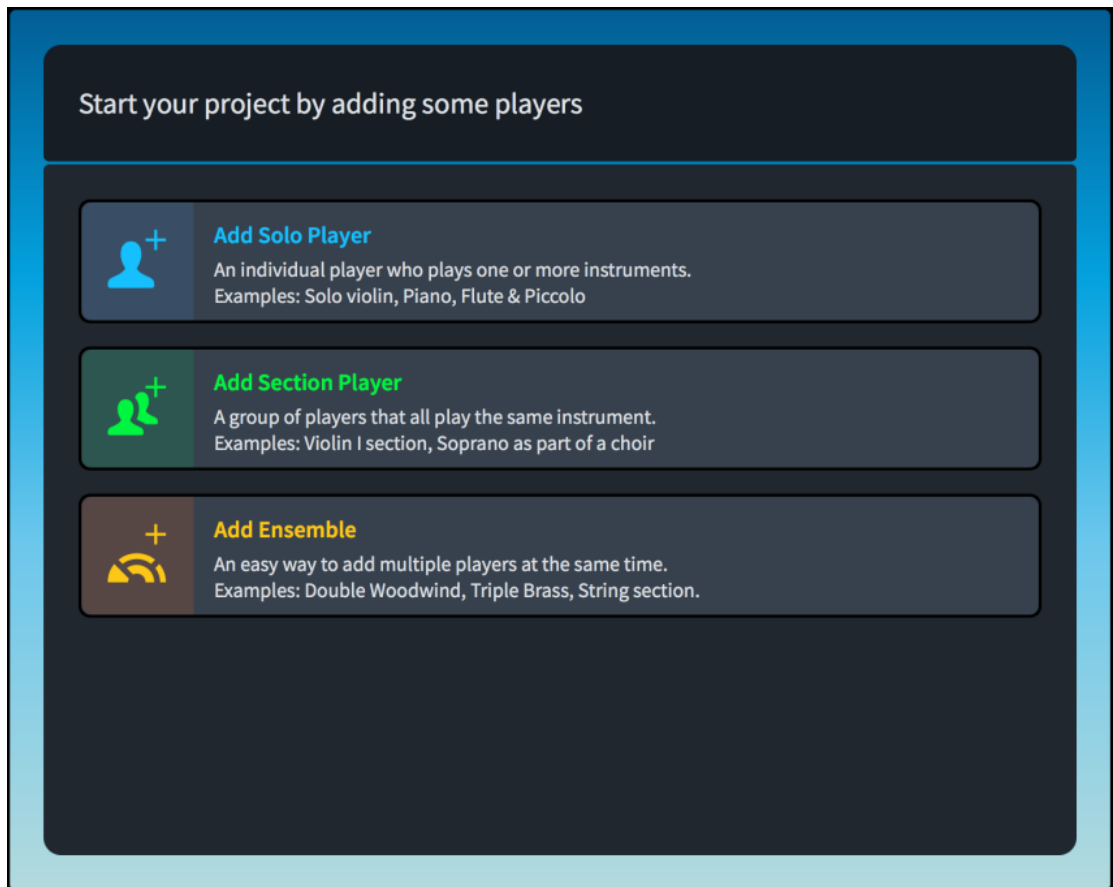


2 Neue Registerkarte

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

Projekt-Startbereich

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



Projekt-Startbereich

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

Solospieler hinzufügen

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

Satzspieler hinzufügen

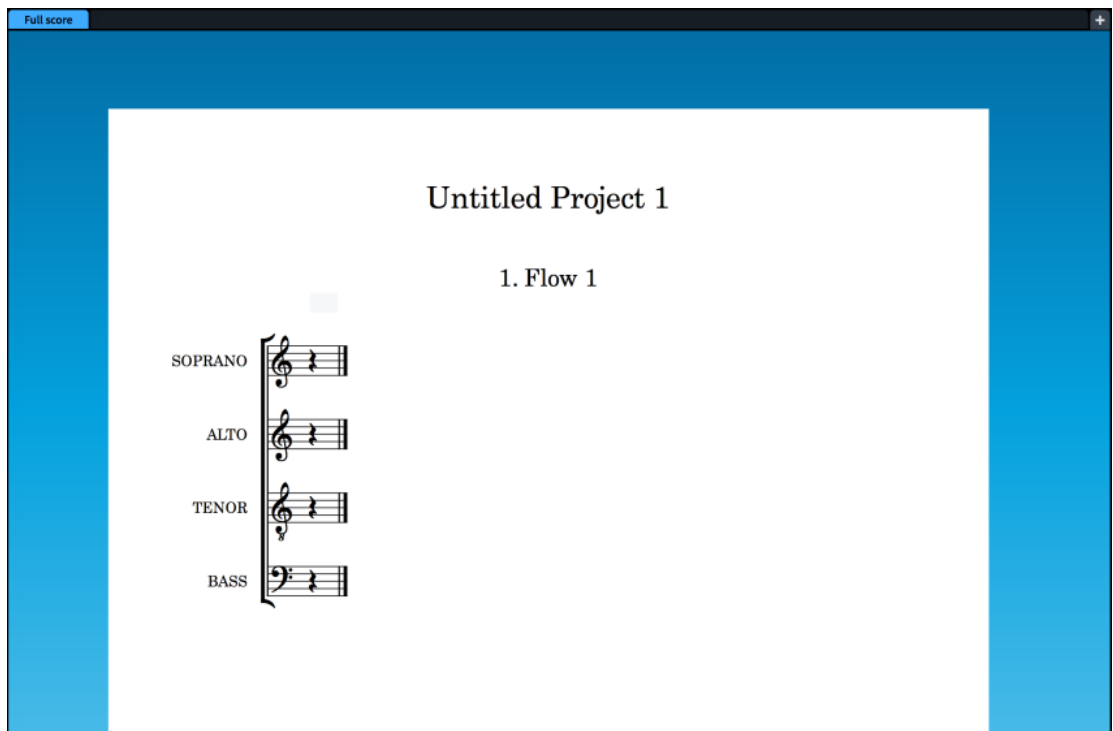
Fügt einen Spieler hinzu, der für mehrere Spieler steht, die alle dasselbe Instrument spielen.

Ensemble hinzufügen

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

Notenbereich

Im Einrichten- und Schreiben-Modus zeigt der Notenbereich die Musiknotation des aktuell ausgewählten Layouts an. Es ist der zentrale Teil des Projekt-Fensters, 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. 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 auch die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile nutzen, um andere Layouts im Notenbereich anzuzeigen.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 23

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 42

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 35

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 36

[Navigation](#) auf Seite 371

[Layouts](#) auf Seite 129

Druckvorschaubereich

Der Druckvorschaubereich ist der zentrale Teil des Projekt-Fensters 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 können Sie durch die angezeigten Seiten scrollen, aber keine Änderungen an Ihren 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.

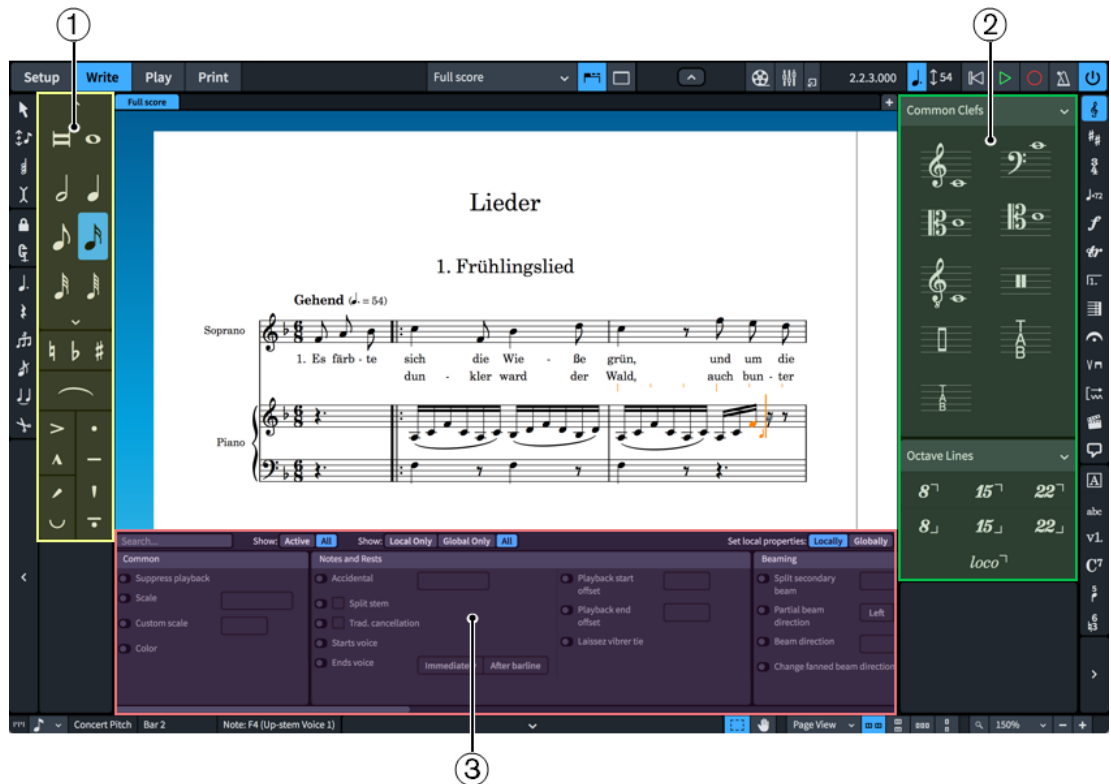
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 558

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

Bereiche

Die Bereiche im Projektfenster enthalten die Noten, Notationselemente und Funktionen, die Sie benötigen, um Ihre Noten einzurichten, zu schreiben, zu bearbeiten und zu formatieren. Sie befinden sich links, rechts und unten im Projekt-Fenster.



Bereiche im Schreiben-Modus

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

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

Modi und ihre Bereiche

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Modi in Dorico](#) auf Seite 15
- [Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 36
- [Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 81
- [Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 150
- [Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 443
- [Projektfenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 558

Werkzeugfelder

Werkzeugfelder stehen im Schreiben-Modus und Wiedergabe-Modus zur Verfügung. Sie enthalten je nach aktivem Modus verschiedene Werkzeuge und Optionen, aber im Allgemeinen können Sie mit ihnen Noten und Notationselemente eingeben und ändern. Das Notations-Werkzeugfeld legt außerdem fest, welche Optionen im Notationselemente-Bereich angezeigt werden.

Die folgenden Werkzeugfelder stehen in den verschiedenen Modi zur Verfügung:

Schreiben-Modus

- Noten-Werkzeugfeld auf der linken Seite des Projekt-Fensters
- Notationselemente-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Projekt-Fensters

Wiedergabe-Modus

- Wiedergabe-Werkzeugfeld auf der linken Seite des Projekt-Fensters

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Projektfenster](#) auf Seite 22
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151
- [Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 159
- [Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 444

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 Elemente verschoben werden.

2 Statusanzeige

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

- Transposition des ausgewählten Layouts
- Der Takt/Taktbereich der aktiven Auswahl

- Zusammenfassung der Auswahl, zum Beispiel die Tonhöhe und Stimme einer einzelnen ausgewählten Note oder der sich aus mehreren ausgewählten Noten ergebende Akkord

3 Ein-/Ausblenden-Pfeil

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

4 Auswahlwerkzeuge

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

5 Auswahl des Ansichtstyps

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

6 Seitenanordnungs-Optionen



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

7 Zoom-Optionen

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

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 SE 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 SE 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 164

[Ansichtstypen](#) auf Seite 33

[Seitenanordnungen für die Seitenansicht](#) auf Seite 34

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 34

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 217

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 493

Auswahlwerkzeuge

Die Statuszeile in Dorico SE enthält Auswahlwerkzeuge, die Sie verwenden können, um Elemente 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

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 360

[Seiten im Notenbereich ziehen](#) auf Seite 374

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

Ansichtstypen

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

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 Solospieler, 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

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

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

Seitenansicht

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

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 42

[Seitenformatierung](#) auf Seite 394

[Spieler](#) auf Seite 97

[Instrumente](#) auf Seite 102

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 42

Zoom-Optionen

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

Benutzerdefinierter Zoom

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

Zoom einstellen

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

Verkleinern

Verkleinert Noten und Notationselemente im Notenbereich.

Vergrößern

Vergrößert Noten und Notationselemente im Notenbereich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 374

Ein-/Ausblenden-Pfeile

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

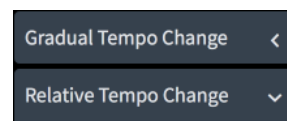
In Dorico SE werden Ein-/Ausblenden-Pfeile häufig verwendet, um Bereiche, Abschnitte und erweiterte Optionen auszublenden/anzuzeigen und Karten zu erweitern/einzuklappen, wie zum Beispiel Spielerkarten im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus.



Ein-/Ausblendenpfeil für den unteren Bereich



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



Ein-/Ausblendenpfeile für Abschnitte im Tempo-Bereich

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 36

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 82

[Instrumente](#) auf Seite 102

Arbeitsumgebung einrichten

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 36

[Navigation](#) auf Seite 371

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 54

Zwischen Layouts wechseln

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

HINWEIS

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

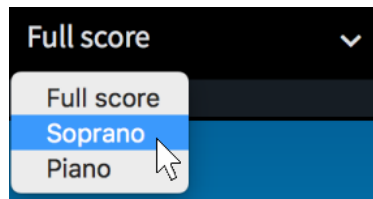
VORGEHENSWEISE

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

HINWEIS

Implizite Pausen sind keine Elemente.

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



ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 129

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 945

Bereiche ein-/ausblenden

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

VORGEHENSWEISE

- Sie können einzelne Bereiche oder alle Bereiche auf die folgenden Arten ausblenden:
 - So können Sie den linken Bereich ausblenden/anzeigen:
Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-7**.
Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am linken Rand des Hauptfensters.
Wählen Sie **Fenster > Linken Bereich anzeigen**.
 - So können Sie den rechten Bereich ausblenden/anzeigen:
Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9**.
Klicken Sie auf den Pfeil zum Ein-/Ausblenden am rechten Rand des Hauptfensters.
Wählen Sie **Fenster > Rechten Bereich anzeigen**.
 - So können Sie den unteren Bereich ausblenden/anzeigen:
Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-8**.
Klicken Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil am unteren Rand des Hauptfensters.
Wählen Sie **Fenster > Unteren Bereich anzeigen**.
 - So können Sie alle Bereiche ausblenden/anzeigen:
Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-0**.

Klicken Sie auf **Bereiche ausblenden/wiederherstellen** .

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

ERGEBNIS

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

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

BEISPIEL



Darstellung, wenn Bereiche eingeblendet sind




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

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.

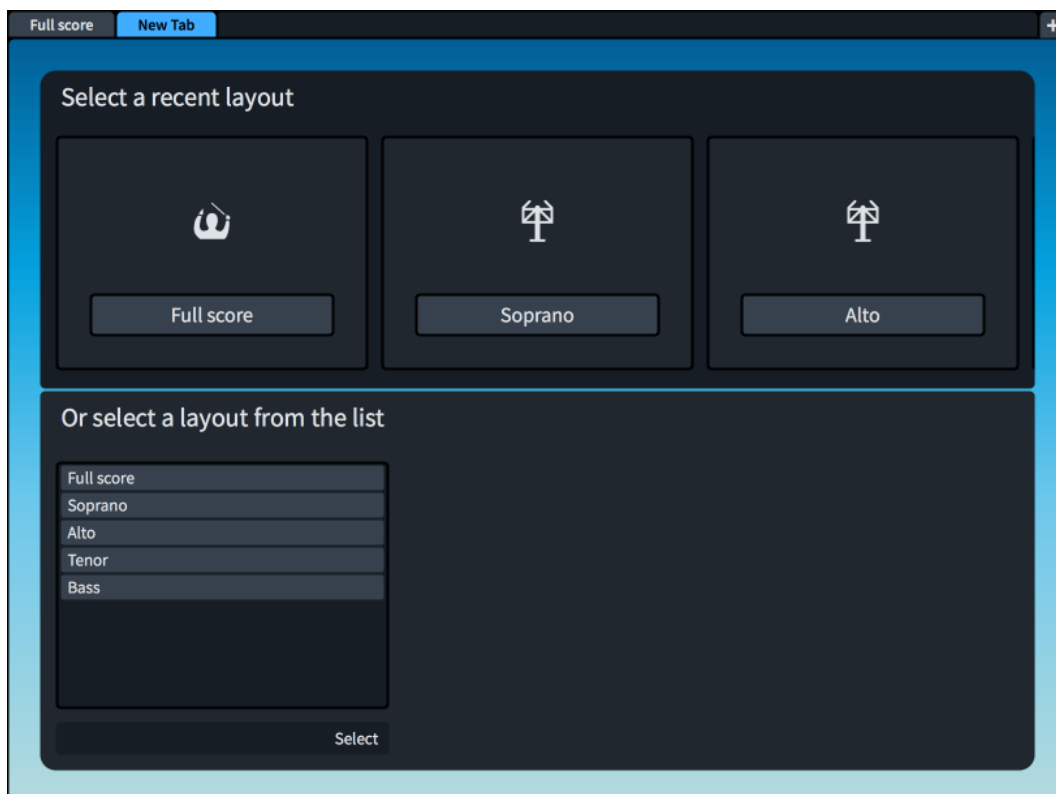
Sie finden die Registerkarten in der Registerkartenzeile – am oberen Rand des Notenbereichs unterhalb der Werkzeugzeile. Wenn Sie keine Registerkarten sehen, klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Registerkarten anzeigen** .

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie eine neue Registerkarte auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-T**.
- Klicken Sie auf der rechten Seite der Registerkartenzeile auf **Neue Registerkarte** .
- Wählen Sie **Fenster > Neue Registerkarte**.

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



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

ERGEBNIS

Das gewählte Layout wird in der aktiven Registerkarte geöffnet.

TIPP

Sie können auch zwischen verschiedenen Layouts innerhalb derselben Registerkarte wechseln.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Registerkartenzeile](#) auf Seite 26

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 23

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 35

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

Reihenfolge von Registerkarten ändern

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

VORGEHENSWEISE

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

Mehrere Registerkarten im selben Projektfenster anzeigen

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

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

Registerkarten in eine andere Registerkartengruppe verschieben

Sie können Registerkarten in andere Registerkartengruppen verschieben.

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 37

Registerkarten in andere Fenster verschieben

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

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie einen der folgenden Schritte aus:
 - Um ein neues Fenster innerhalb desselben Projekts zu erstellen und die Registerkarte in dieses Fenster einzufügen, klicken Sie eine Registerkarte an, ziehen Sie sie nach rechts oder links aus der Registerkartenzeile hinaus und lassen Sie die Maustaste los.

- Um die Registerkarte in die Registerkartenzeile eines anderen geöffneten Fensters innerhalb desselben Projekts einzufügen, klicken Sie die Registerkarte an und ziehen Sie sie in die gewünschte Registerkartenzeile.
 - Wählen Sie eine Registerkarte aus, klicken Sie mit der rechten Maustaste darauf und wählen Sie **Registerkarte in neues Fenster verschieben** aus dem Kontextmenü.
 - Wählen Sie eine Registerkarte aus und wählen Sie **Fenster > Registerkarte in neues Fenster verschieben**.
-

Mehrere Projektfenster öffnen

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

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abspielmarke](#) auf Seite 491

In den Vollbildmodus wechseln

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

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

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

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Vollbild**.
-

WEITERE SCHRITTE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 36

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 374

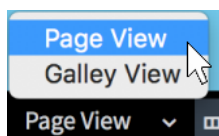
Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln

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

VORGEHENSWEISE

1. Wechseln Sie auf eine der folgenden Arten in die fortlaufende Ansicht oder die Seitenansicht:

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/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 Elementen angezeigt. Bei Spielern, die mehrere leere Instrumente innehaben, wird in der Gesamtpartitur nur das Hauptinstrument angezeigt.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ansichtstypen](#) auf Seite 33

[Seitenanordnungen für die Seitenansicht](#) auf Seite 34

[Notenzeilenspatierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 441

- [Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 374
- [Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 608
- [Spieler umbenennen](#) auf Seite 135
- [Notenbereich](#) auf Seite 27

Fenster-Farbthema ändern

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

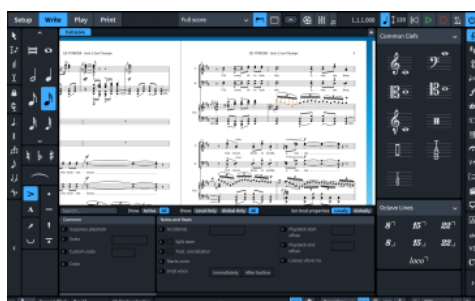
VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **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**.

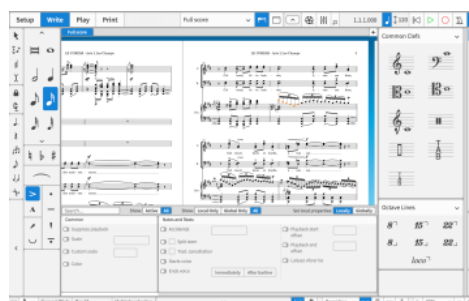
ERGEBNIS

Das in Dorico SE 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 **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.

2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
 3. Ändern Sie die Seitenfarbe für **Gesamtpartitur-Layouts**, **Einzelstimmen-Layouts** und/oder **Benutzerdefinierte Partitur-Layouts** im **Seitenfarben**-Unterbereich des **Ansicht**-Abschnitts auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie auf die entsprechende Farbvorschau und wählen Sie eine Farbe im Dialog **Farbe auswählen** (Windows)/**Farben** (macOS) 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 129

[Layouts drucken](#) auf Seite 563

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 567

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.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
 3. Wählen Sie im **Hintergrundfarben**-Unterbereich des **Ansicht**-Abschnitts eine der folgenden **Verwenden**-Optionen für den **Schreiben-Modus** aus:
 - **Farbverlauf**
 - **Einzelfarbe**
 4. Ändern Sie die Hintergrundfarbe 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 Dialog **Farbe auswählen** (Windows)/**Farben** (macOS) 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 Dialog **Farbe auswählen** (Windows)/**Farben** (macOS) 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.
-

Bevorzugte Maßeinheit ändern

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

VORGEHENSWEISE

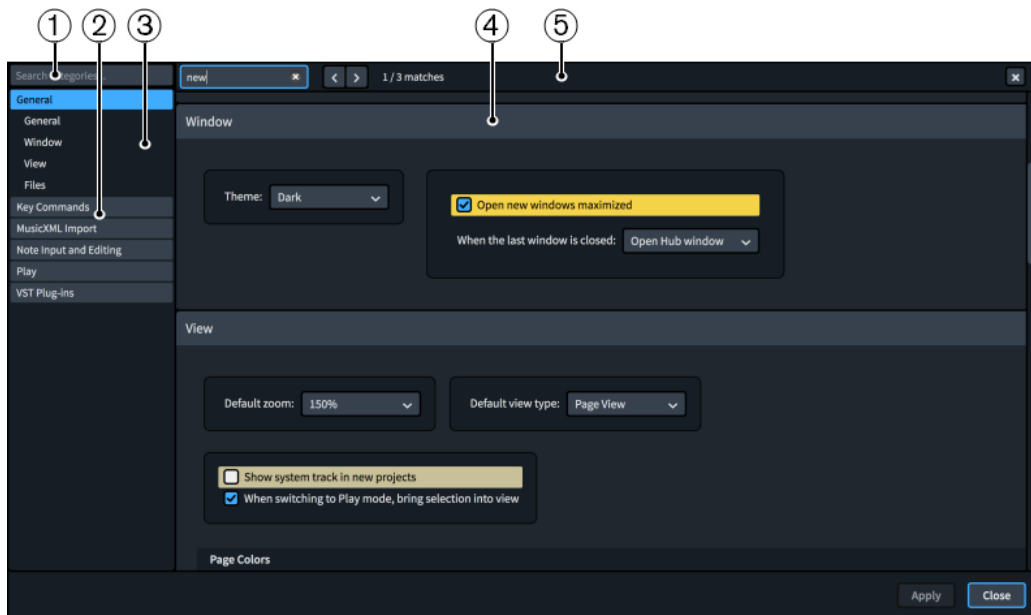
1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Allgemein**.
 3. Wählen Sie im Bereich **Allgemein** eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Bevorzugte Maßeinheit**:
 - **Punkte (pt)**
 - **Millimeter (mm)**
 -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

Programmeinstellungen-Dialog

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

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

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



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 ausgewählte Einstellung hervorgehoben.

HINWEIS

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

5 **Seitensuche-Leiste**

Hiermit können Sie die Abschnittsüberschriften und Optionen auf der aktuell ausgewählten Seite durchsuchen und die Suchergebnisse auswählen. 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ansichtstypen](#) auf Seite 33

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 34

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 32

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 92

[Tastaturbefehle](#) auf Seite 13

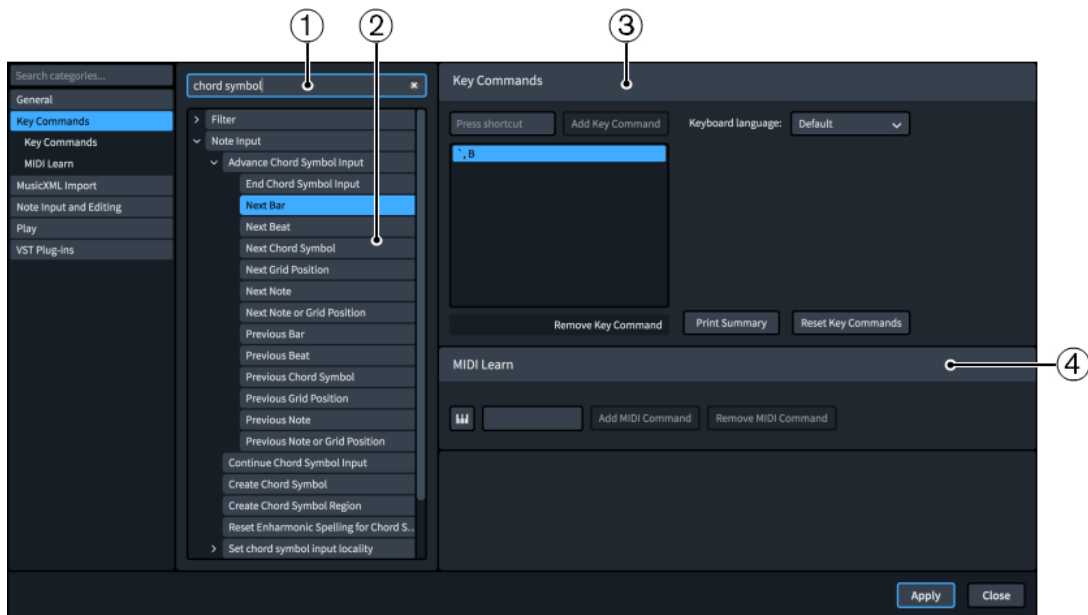
[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 158

Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog

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

Die meisten Hauptmenüs in Dorico SE haben Tastaturbefehle für bestimmte Menüelemente. Außerdem gibt es zahlreiche weitere Dorico SE-Funktionen, denen Tastaturbefehle zugeordnet werden können. Dies kann bei Elementen oder Aktionen hilfreich sein, die Sie regelmäßig ausführen, zum Beispiel beim Ändern des rhythmischen Rasters 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 Menüelementen und Funktionen suchen, um Tastaturbefehle anzuzeigen, zu ändern oder hinzuzufügen. Da es mehrere Ebenen von Ein-/Ausblenden-Pfeilen gibt, bevor Sie viele Menüelemente und Funktionen erreichen, ist dies oft der schnellste Weg, um zu finden, wonach Sie suchen.

2 Menüelemente und Funktionen

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

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

3 Tastaturbefehle-Abschnitt


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

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

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

4 MIDI Learn-Bereich

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

- **MIDI Learn** : Bereitet Dorico SE zum Empfang der MIDI-Eingangsdaten vor, die Sie als Befehl speichern möchten.
- **MIDI-Befehl hinzufügen**: Damit können Sie die geänderten oder gedrückten MIDI-Controller oder Noten dem ausgewählten Menüelement oder der ausgewählten Funktion hinzufügen.
- **MIDI-Befehl entfernen**: Damit können Sie den MIDI-Befehl von dem ausgewählten Menüelement oder der ausgewählten Funktion entfernen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 50

[MIDI-Befehle zuweisen](#) auf Seite 51

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



Die interaktive Anzeige der Tastaturbefehle bei Auswahl von English US

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

- Wählen Sie einen Kontext aus, um die verfügbaren Tastaturbefehle anzuzeigen. Der Kontext eines Tastaturbefehls gibt den Modus an, in dem er verwendet werden kann. Tastaturbefehle mit globalem Kontext funktionieren in allen Modi.
- Um anzuzeigen, welche Tasten in Kombination mit 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

[Tastaturbelegung ändern](#) auf Seite 51

Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen

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

VORGEHENSWEISE

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

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, 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: Klicken Sie auf **Tastaturbefehl entfernen**, falls der Funktion bereits ein Tastaturbefehl zugewiesen wurde.
Wenn Sie einen neuen Tastaturbefehl zuweisen, ohne den vorhandenen zu entfernen, können Sie beide Tastaturbefehle nutzen.
 5. Klicken Sie auf das Eingabefeld **Tastaturkürzel eingeben**.
 6. Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Tastenkombination, die Sie als Tastaturbefehl zuweisen möchten.
 7. Klicken Sie auf **Tastaturbefehl hinzufügen**.
Der Tastaturbefehl wird der Liste der zugewiesenen Tastaturbefehle hinzugefügt.
 8. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

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


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle zurücksetzen](#) auf Seite 52

MIDI-Befehle zuweisen

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

VORGEHENSWEISE

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

Tastaturbelegung ändern

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

Tastaturbefehle entfernen

Sie können einzelne Tastaturbefehle von einer Funktion entfernen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, 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 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 50

Tastaturbefehle zurücksetzen

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

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 54

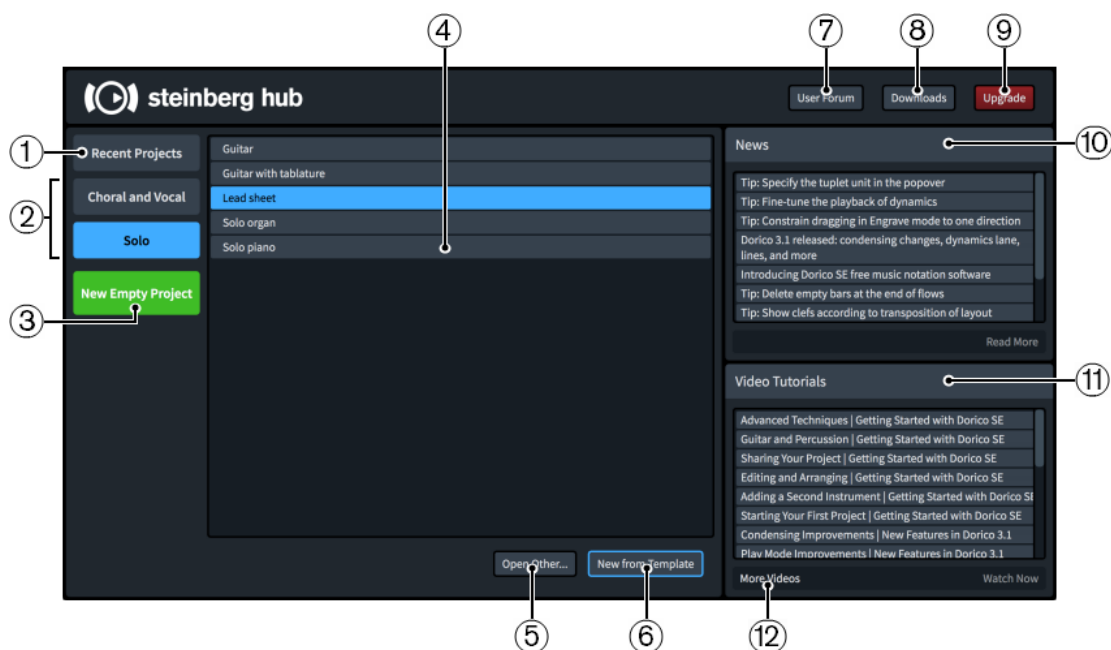
[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 59

[Automatisch speichern](#) auf Seite 77

[Projekt-Backups](#) auf Seite 80

Hub

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



Der Hub enthält Folgendes:

1 Letzte Projekte

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

2 Projektvorlage-Kategorien

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

3 Neues leeres Projekt

Beginnt ein neues Projekt ohne Spieler oder Partien.

4 Listen

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

5 Anderes öffnen

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

6 Neu aus Vorlage (Projektvorlage ausgewählt)

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

Ausgewähltes Projekt öffnen (letztes Projekt ausgewählt)

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

7 Benutzerforum

Leitet Sie zum Benutzerforum auf der Steinberg-Website.

8 Downloads

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

9 Upgrade

Bringt Sie in den Online-Shop von Steinberg und legt automatisch ein Upgrade für Dorico Elements in Ihren Einkaufswagen.

10 Neuigkeiten

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

11 Video-Tutorials

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.

12 Mehr Videos

Leitet Sie direkt zum YouTube-Kanal von Dorico weiter. Dort finden Sie Video-Tutorials und Informationen zu neuen Funktionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Letzte Projekte vom Hub aus öffnen](#) auf Seite 57

[Projektvorlage-Kategorien](#) auf Seite 55

Neue Projekte beginnen

Dorico SE bietet mehrere Möglichkeiten, neue Projekte zu beginnen.

VORGEHENSWEISE

- Beginnen Sie auf eine der folgenden Arten ein neues Projekt:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-N**.
 - Wählen Sie **Datei > Öffnen**.
 - Klicken Sie im Hub auf **Neues leeres Projekt**.
-

ERGEBNIS

Ein neues Projektfenster wird geöffnet.

Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen

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

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Die Projektvorlage wird in einem neuen Fenster geöffnet.

TIPP

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

WEITERE SCHRITTE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 637

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 98

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 108

[Spieler löschen](#) auf Seite 101

[Instrumente löschen](#) auf Seite 111

Projektvorlage-Kategorien

Dorico SE bietet eine Reihe von verschiedenen Projektvorlage-Kategorien. Projekte, die aus unterschiedlichen Projektvorlage-Kategorien begonnen werden, haben unterschiedliche Standardeinstellungen, die – je nach Art des Ensembles – auf bestimmten Konventionen für Aspekte wie Akkoladen oder Notenzeilenbeschriftungen basieren.

Orchestral

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

Band

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

Jazz

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

Kammermusik

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

Choral und Vokal

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

Solo

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 637

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

Projekte/Dateien öffnen

Sie können Dorico SE-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 **Anderes öffnen**.
 - 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**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dorico-Projekte werden geöffnet.

Wenn Sie MusicXML oder MIDI-Dateien geöffnet haben, erstellt Dorico SE 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 SE diese Werte. Andernfalls nimmt Dorico SE 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 SE können Sie in einem einzelnen Projekt maximal zwei Spieler haben. Wenn Sie ein Projekt mit mehr als zwei Spielern öffnen, wird es im Nur-Lesen-Modus geöffnet.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hub](#) auf Seite 53

[MusicXML-Dateien importieren](#) auf Seite 63

[MIDI importieren](#) auf Seite 66

Letzte Projekte vom Hub aus öffnen

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dorico-Projekte werden geöffnet.

HINWEIS

In Dorico SE können Sie in einem einzelnen Projekt maximal zwei Spieler haben. Wenn Sie ein Projekt mit mehr als zwei 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 SE einen Warnhinweis an, um Sie auf eventuelle Folgen hinzuweisen.

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

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

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

Sie können Warnhinweise zu Projekten aus anderen Versionen in Dorico SE im **Dateien**-Bereich der **Allgemein**-Seite unter **Programmeinstellungen** ausstellen. Im selben Bereich können Sie auch einstellen, dass Dorico SE 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.

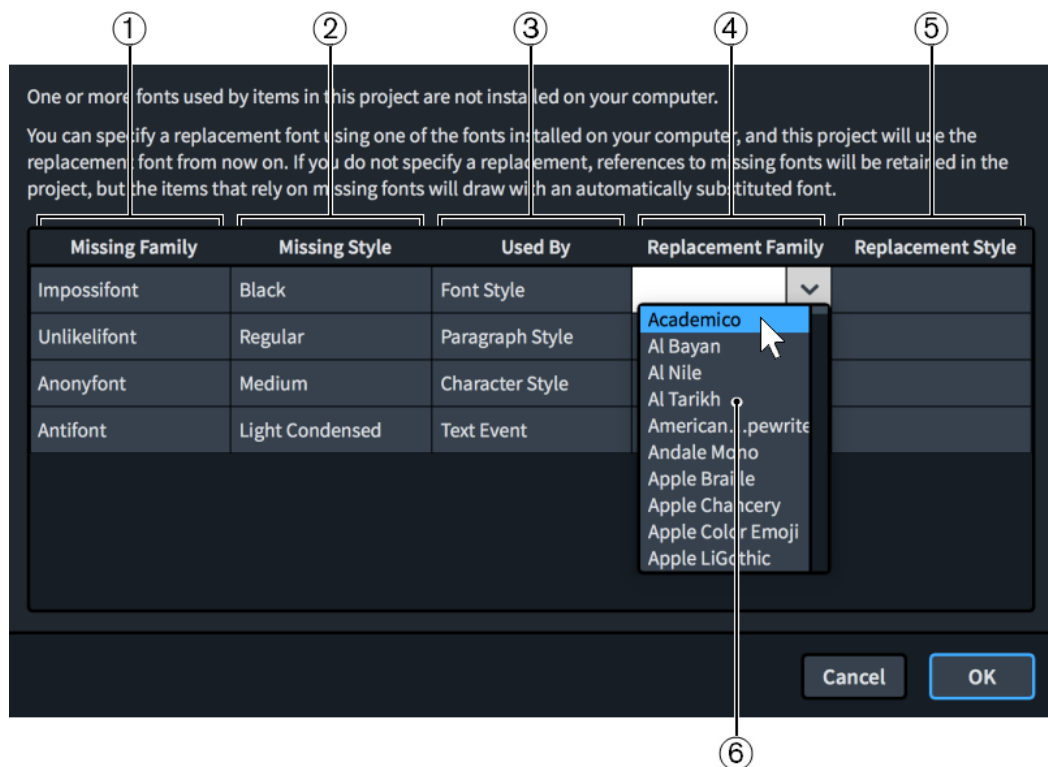
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

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. Nachdem Sie sie ausgewählt haben, werden ihre Namen im entsprechenden Eintrag angezeigt.

5 **Ersatzstil**

Hier können Sie einen der verfügbaren Stile innerhalb der entsprechenden Ersatz-Schriftfamilien 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 330

Datei-Import und -Export

Externe Dateien sind Dateien in von Dorico-Projekten abweichenden Formaten, wie MIDI, MusicXML oder Tempospuren. In Dorico SE 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 567

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.
6. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien zu importieren und den Dialog zu schließen.
7. Optional: Wenn Sie mehrere Projekte ausgewählt haben, aus denen Sie Partien importieren möchten, wiederholen Sie die Schritte 4 bis 6 für jedes Projekt. Der Dialog **Importoptionen für Partien** wird für jedes Projekt automatisch erneut geöffnet.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Partien werden in das Projekt importiert.

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

HINWEIS

- 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

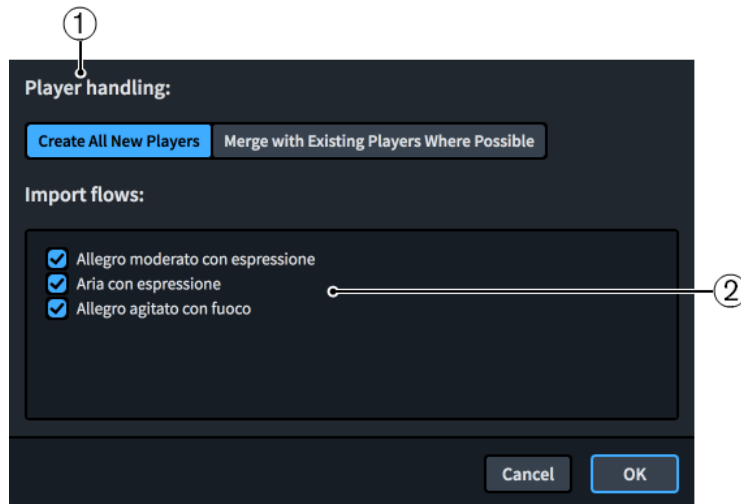
[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 56

[Partien](#) auf Seite 126

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.

Partien exportieren

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

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Export > Partien**, um den Dialog **Partien exportieren** zu öffnen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Dialog **Partien exportieren** die Option **Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**.
3. Aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Partien auswählen** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **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 **Ordner auswählen** (Windows)/**Öffnen** (macOS), um im Feld **Exportieren nach** den neuen Exportpfad anzugeben.
9. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.
10. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien und Layouts zu exportieren, und schließen Sie den Dialog.

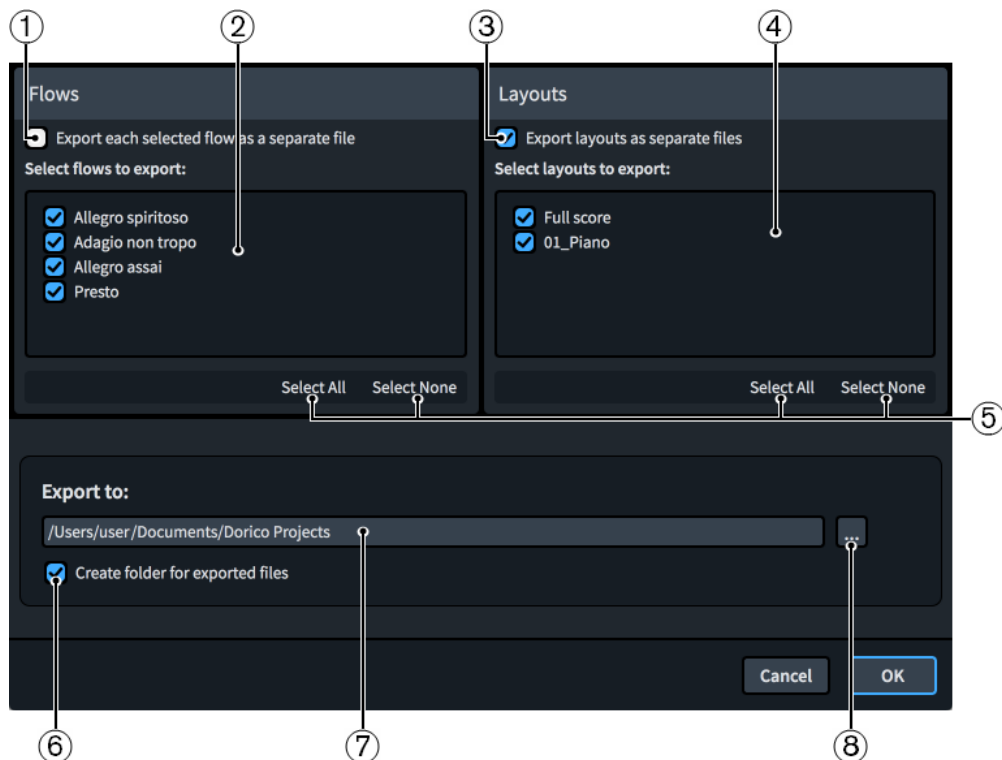
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Partien](#) auf Seite 126
- [MusicXML-Dateien exportieren](#) auf Seite 64
- [MIDI exportieren](#) auf Seite 70
- [Tempospuren exportieren](#) auf Seite 73
- [Audio exportieren](#) auf Seite 75

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 in einer einzigen Datei zu exportieren.

4 **Zu exportierende Layouts auswählen**

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

5 **Auswahl-Optionen**

Ermöglicht es Ihnen, alle 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 SE einen neuen Ordner für die ausgewählten Partien innerhalb des ausgewählten Exportpfades erstellt oder nicht. Der automatische Ordnername ist »Partien aus« gefolgt vom Projekt-Dateinamen, zum Beispiel »Partien von Smyth - Streichquartett«.

7 **Exportieren nach (Feld)**

Zeigt den aktuellen 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 SE-Projekte importieren, um z. B. an einem Stück weiterzuarbeiten, das Sie in einer anderen Notationssoftware begonnen haben.

VORGEHENSWEISE

1. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Datei > Importieren > MusicXML**.
2. Wählen Sie 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 SE diese Werte. Andernfalls nimmt Dorico SE 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, z. B. wenn Sie eine MusicXML-Datei mit einem Solo-Klavier in ein Projekt mit Klavier und Bratsche importiert haben, wird die importierte MusicXML-Datei dem bestehenden Klavierspieler hinzugefügt.

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Importoptionen für Partien \(Dialog\)](#) auf Seite 60

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 56

MusicXML-Dateien exportieren

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

VORGEHENSWEISE

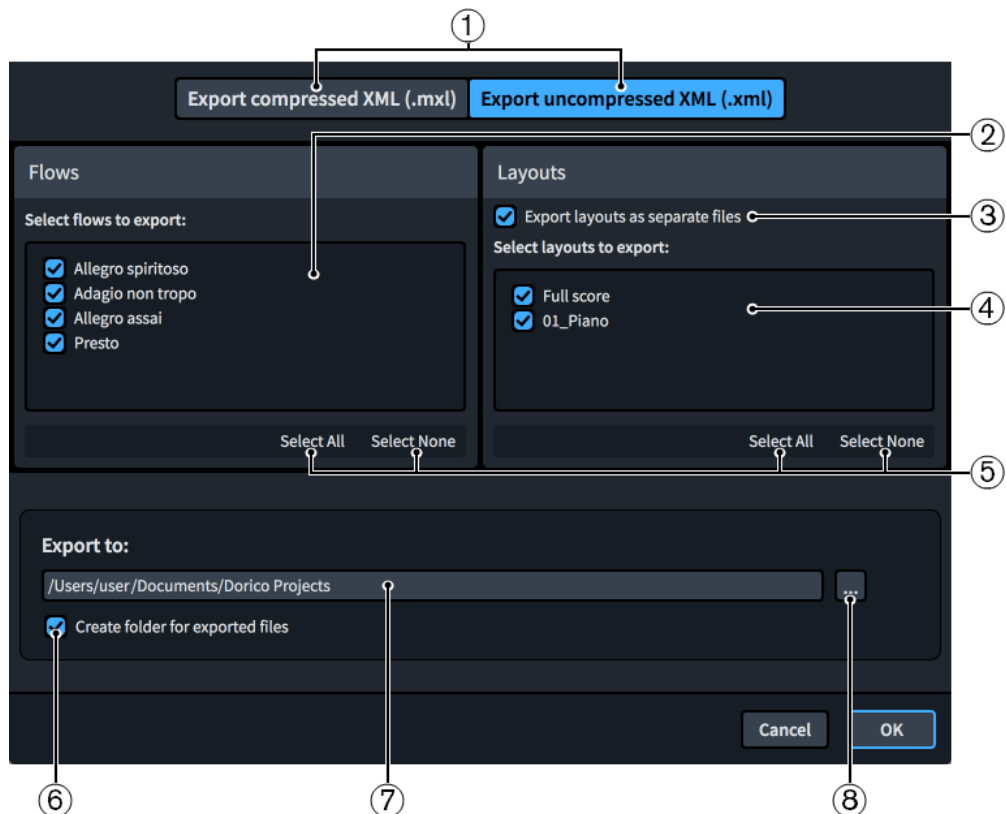
1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > MusicXML**, um den Dialog **MusicXML exportieren** zu öffnen.
2. Wählen Sie im Dialog **MusicXML exportieren** eine der folgenden Dateiformat-Optionen aus:
 - **Komprimiertes XML (.mxl) exportieren**
 - **Unkomprimiertes XML (.xml) exportieren**
3. Aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Partien auswählen** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **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 **Ordner auswählen** (Windows)/**Öffnen** (macOS), um im Feld **Exportieren nach** den neuen Exportpfad anzugeben.
9. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.

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

MusicXML exportieren (Dialog)

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

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



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

1 Dateiformat-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, das MusicXML-Format auszuwählen, das Sie exportieren möchten. Komprimierte MusicXML-Dateien enthalten die gleichen Informationen wie unkomprimierte MusicXML-Dateien, haben aber eine kleinere Dateigröße.

2 Zu exportierende Partien auswählen

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

3 Layouts als separate Dateien exportieren

Ermöglicht es Ihnen, jedes Layout im Projekt als separate Datei statt in einer einzigen Datei zu exportieren.

4 Zu exportierende Layouts auswählen

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

5 Auswahl-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, alle 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 SE einen neuen Ordner für die ausgewählten Partien innerhalb des ausgewählten Exportpfades erstellt oder nicht. Der automatische Ordnername ist »Partien aus« gefolgt vom Projekt-Dateinamen, zum Beispiel »Partien von Smyth - Streichquartett«.

7 Exportieren nach

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

8 Ordner auswählen

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

MIDI importieren

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 56

[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 220

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme/-Import ändern](#) auf Seite 222

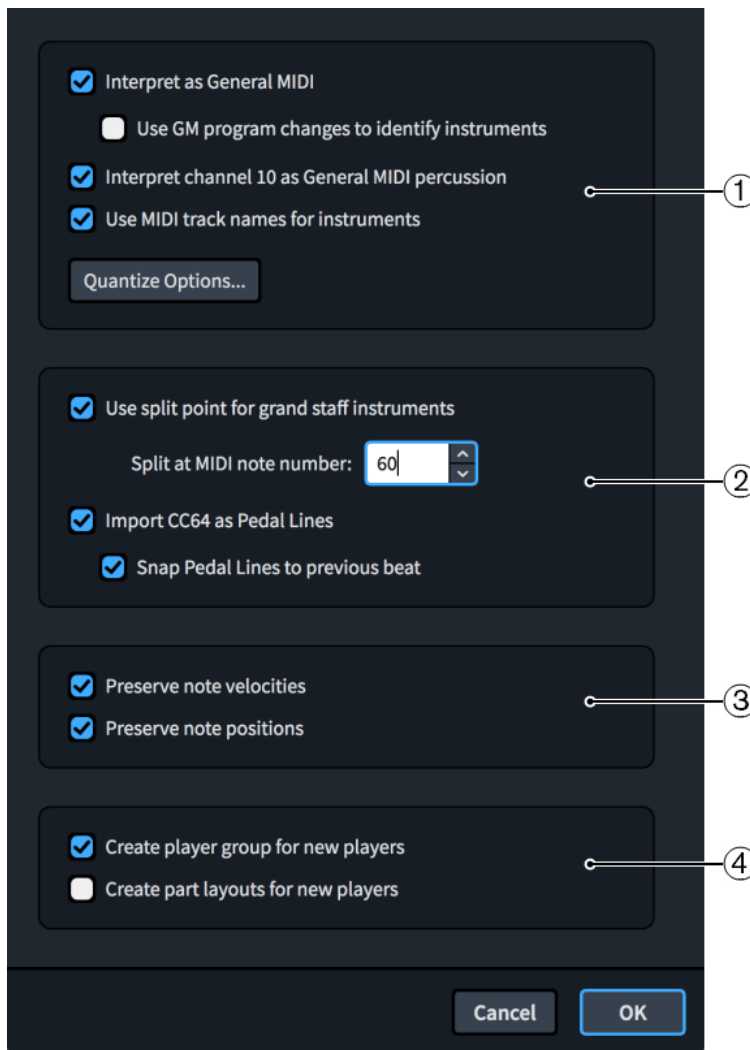
[Tempospuren importieren](#) auf Seite 71

[Tempospuren exportieren](#) auf Seite 73

MIDI-Importoptionen (Dialog)

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

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



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

1 Handhabung von Instrumenten

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

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

2 Handhabung des Keyboards

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

3 Beibehaltung der Ausführung

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

4 Handhabung von Spielern

Mit den Optionen in diesem Abschnitt können Sie die Spieler und Layouts bestimmen, denen Instrumente aus der MIDI-Datei zugeordnet werden. Wenn Sie zum Beispiel eine MIDI-Datei in ein bestehendes Projekt importieren, um es zu orchestrieren, können Sie die

Option **Spielergruppe für neue Spieler erstellen** aktivieren und die Option **Einzelstimmen-Layouts für neue Spieler erstellen** deaktivieren, um eine einzelne, separate Gruppe von Spielern hinzuzufügen, ohne zusätzliche Einzelstimmen-Layouts für sie zu erstellen.

MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog)

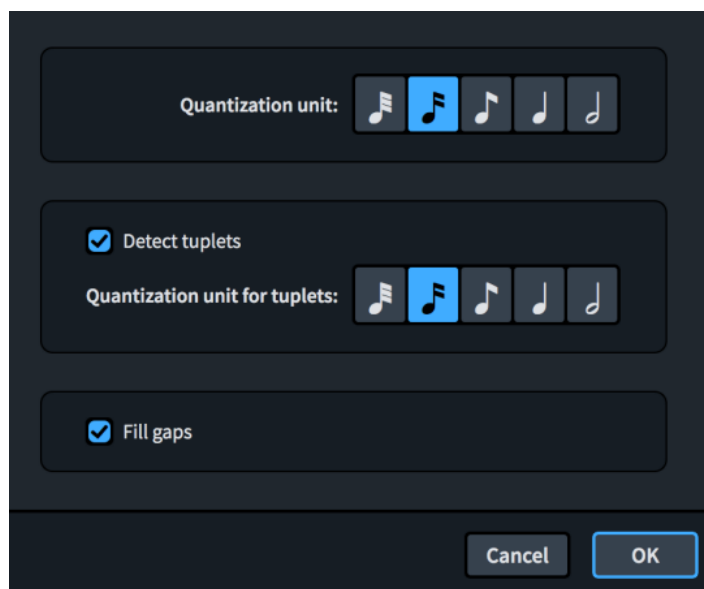
Im Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen** können Sie die Quantisierungseinstellungen anpassen, die Sie für importierte MIDI-Dateien und mit einem MIDI-Gerät eingegebene Noten verwenden möchten.

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

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

HINWEIS

Ihre Einstellungen sind zwischen beiden Zugriffsarten auf den Dialog verknüpft.



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

Quantisierungseinheit

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

Triolen/N-tolen erkennen

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

Quantisierungseinheit für Triolen/N-tolen

Ermöglicht es Ihnen, die kleinste Zählzeiteinheit einzustellen, mit der die Triolen/N-tolen quantisiert werden sollen. Wenn zum Beispiel der kleinste festgelegte Notenwert

für Triolen/N-tolen in Ihrer importierten Datei eine Viertelnote ist, stellen Sie die **Quantisierungseinheit für Triolen/N-tolen** auf Viertelnoten ein.

Lücken füllen

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 217


MIDI exportieren

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

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben ein Layout mit den Spielern, deren MIDI-Daten Sie exportieren möchten, oben im **Layouts**-Bereich des Einrichten-Modus positioniert.

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 **Ordner auswählen** (Windows)/**Öffnen** (macOS), um im Feld **Exportieren nach** den neuen Exportpfad anzugeben.
6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.
7. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien als 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 obersten Layout in der **Layouts**-Liste im Einrichten-Modus zugewiesen sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts sortieren](#) auf Seite 133

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 86

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 130

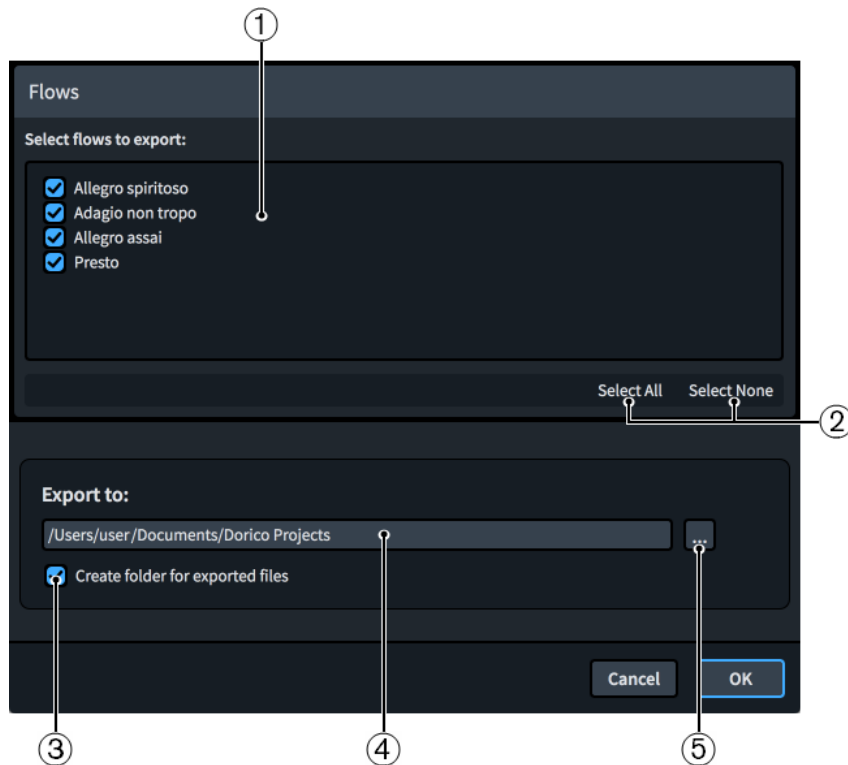
[Tempospuren importieren](#) auf Seite 71

[Tempospuren exportieren](#) auf Seite 73

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

4 Exportieren nach

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

5 Ordner auswählen

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

Tempospuren importieren

Sie können Tempospuren in einzelne Partien 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 Notationselemente 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**
 - **Systemtext**
7. Optional: Wenn Sie **Systemtext** unter **Marker als** ausgewählt haben, können Sie **Ränder um Systemtextmarker anzeigen** aktivieren/deaktivieren.
8. Klicken Sie auf **OK**, um die Tempospur zu importieren und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die Tempospur wird in die ausgewählte Partie importiert. 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 126

[Tempospuren exportieren](#) auf Seite 73

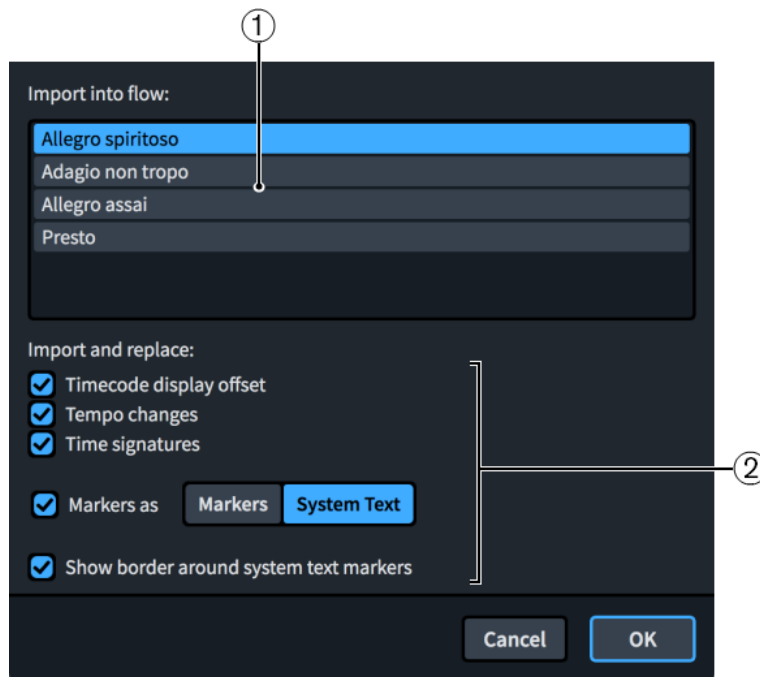
[MIDI importieren](#) auf Seite 66

[MIDI exportieren](#) auf Seite 70

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 **Systemtext**.
Der Import von Markern als **Marker** ersetzt alle vorhandenen Marker der Partie durch Marker aus der MIDI-Datei, wobei der Import von Markern als **Systemtext** keine vorhandenen Marker oder Systemtextobjekte ersetzt.
- Wenn Sie **Ränder um Systemtextmarker anzeigen** aktivieren, werden Markern, die als Systemtextobjekte importiert werden, Ränder hinzugefügt. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie **Systemtext** unter **Marker als** ausgewählt haben.

Tempospuren exportieren

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > Tempospur**, um den Dialog **Tempospur exportieren** zu öffnen.
 2. Aktivieren Sie im Dialog **Tempospur exportieren** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie als Tempospur exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **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 **Ordner auswählen (Windows)/Öffnen (macOS)**, um im Feld **Exportieren nach** den neuen Exportpfad anzugeben.
 6. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Ordner für exportierte Dateien erstellen**.
 7. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Parteien als Tempospuren zu exportieren und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempospuren importieren](#) auf Seite 71

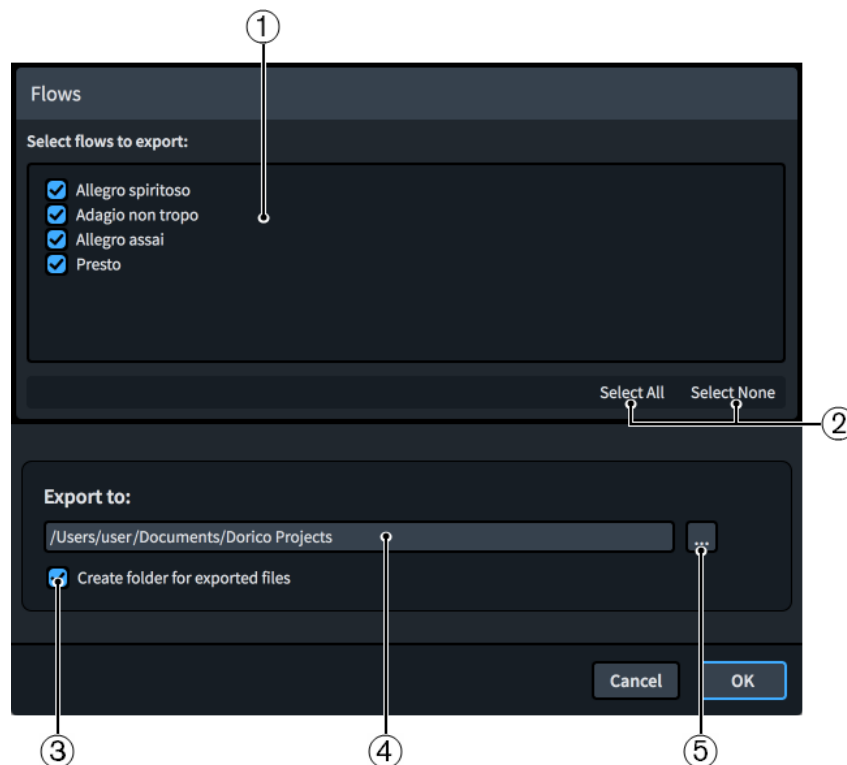
[MIDI importieren](#) auf Seite 66

[MIDI exportieren](#) auf Seite 70

Tempospur exportieren (Dialog)

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

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



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

4 Exportieren nach

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

5 Ordner auswählen

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


Audio exportieren

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

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben das Partitur-Layout, aus dem Sie Audiomaterial exportieren möchten, oben im **Layouts**-Bereich des Einrichten-Modus positioniert.

VORGEHENSWEISE

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

10. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählten Partien/Spieler im ausgewählten Audiodatei-Typ zu exportieren und den Dialog zu schließen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts sortieren](#) auf Seite 133

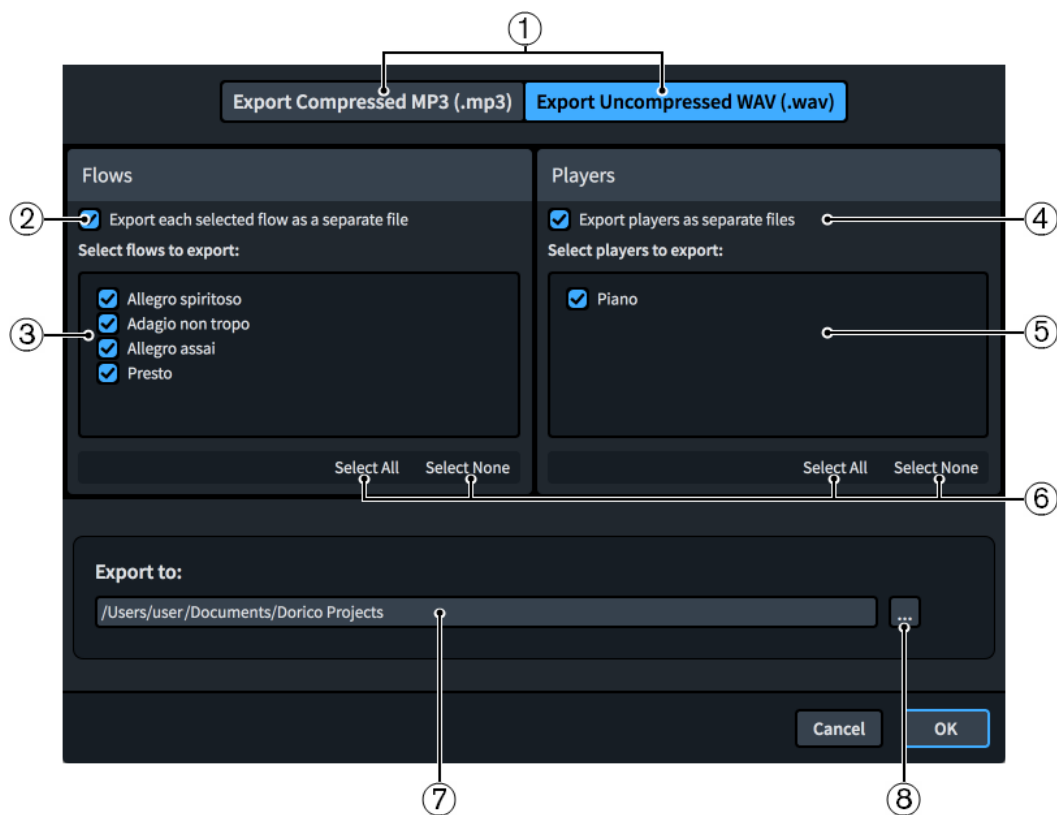
[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 86

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 130

Audio exportieren (Dialog)

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

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



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

1 Dateiformat-Optionen

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

2 Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren

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

3 Zu exportierende Partien auswählen

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

4 Spieler als separate Dateien exportieren

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

5 Zu exportierende Spieler auswählen

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

6 Auswahl-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, alle 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.

7 Exportieren nach (Feld)

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

8 Ordner auswählen

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

Automatisch speichern

Die Funktion zum automatischen Speichern speichert in regelmäßigen Abständen eine Version des aktiven Projekts, 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 SE oder Ihr Computer abstürzt.

Dorico SE 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 SE kurzzeitig langsamer reagiert, weil es mit dem automatischen Speichervorgang beschäftigt ist.

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 SE beenden. Sie finden gelöschte automatisch gespeicherte Projekte im Papierkorb auf Ihrem Computer. Dorico SE fügt automatisch »[AutoSave]« am Ende von Dateinamen von automatisch gespeicherten Projektdateien ein, damit Sie sie erkennen können.

WICHTIG

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

TIPP

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

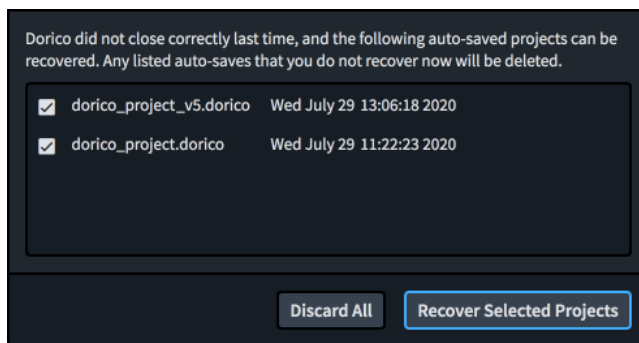
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Backups](#) auf Seite 80

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 23

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 SE oder 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 79

Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen

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

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie Dorico SE erneut.
2. Aktivieren Sie im Dialog **Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen**, der nach dem Dorico SE-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 SE automatisch gespeichert werden. Standardmäßig beträgt das Intervall der automatischen Speicherung des aktuell aktiven Projekts fünf Minuten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **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 **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 SE 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 SE für jedes Projekt gespeichert werden, z. B. wenn Sie einen größeren Umfang an Änderungen speichern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **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 SE automatisch gespeichert werden. Von Dorico SE wird standardmäßig der Ordner **Projekt-Backups anlegen** in Ihrem Ordner **Dorico-Projekte** verwendet, dessen standardmäßiger Speicherort der **Dokumente**-Ordner für Ihr Benutzerkonto ist.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, 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 SE erstellt.

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.

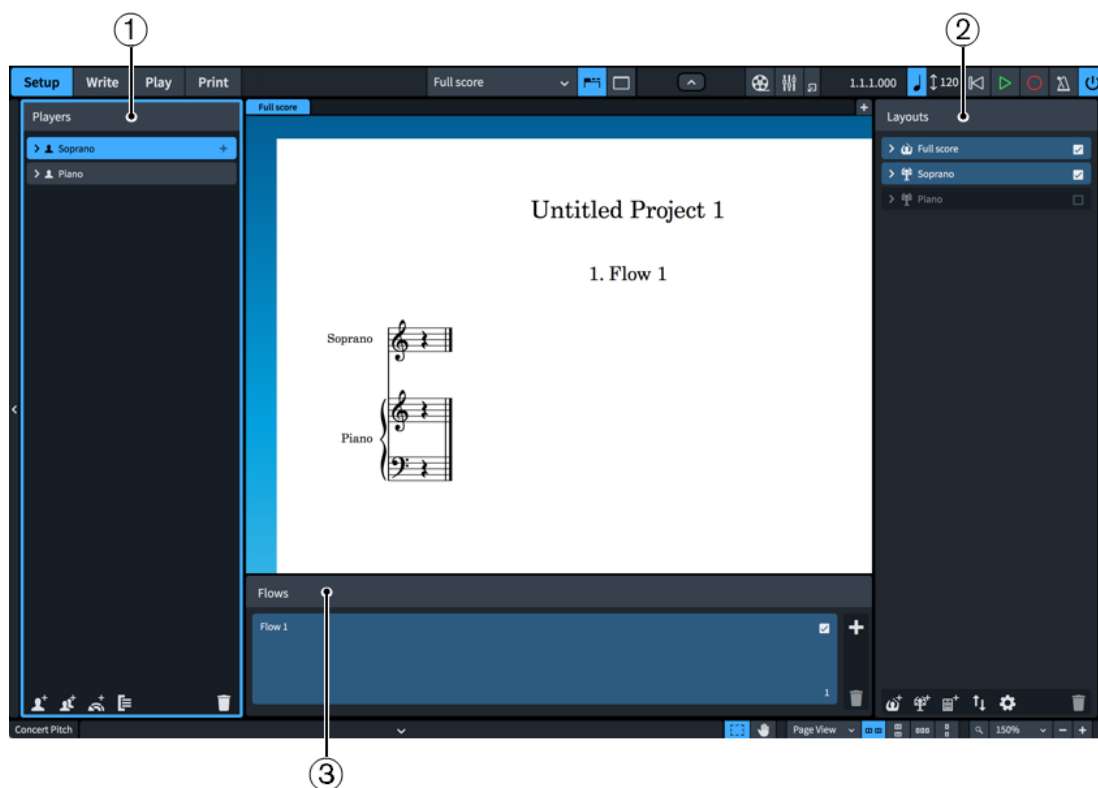
Sie können im Einrichten-Modus Noten im Notenbereich anzeigen und zwischen der Anzeige anderer Registerkarten und Layouts wechseln, aber keine Elemente im Notenbereich auswählen oder mit ihnen interagieren.

Projektfenster im Einrichten-Modus

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

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

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



Bereiche im Einrichten-Modus

Die folgenden Bereiche sind im Einrichtungsmodus verfügbar:

1 Spieler

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster](#) auf Seite 22

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 86

[Partien-Bereich](#) auf Seite 89

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 95

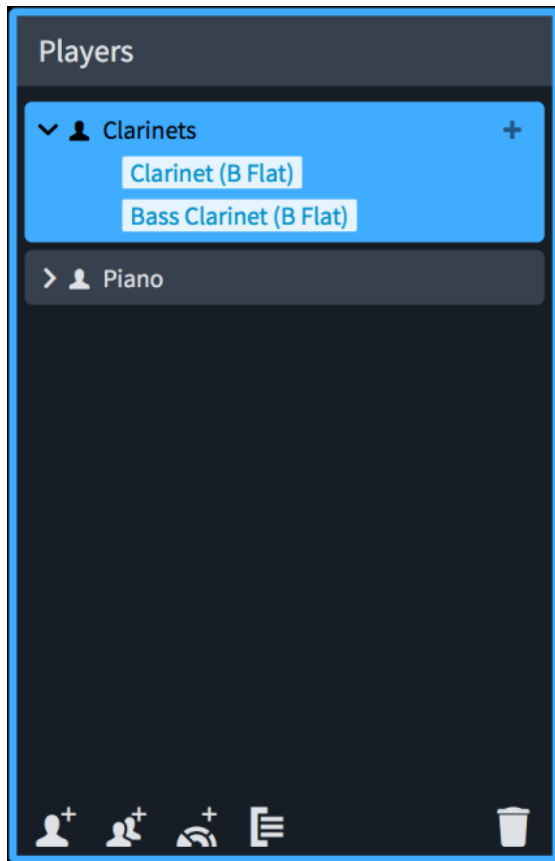
[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 54

Spieler-Bereich

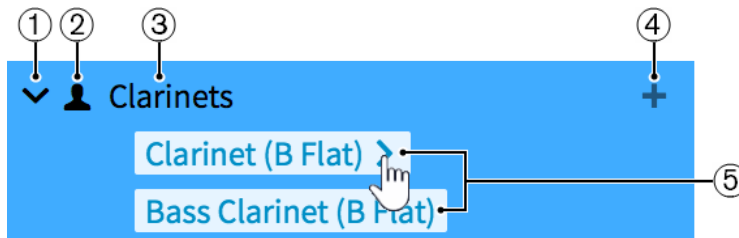
Im **Spieler**-Bereich werden alle Spieler und Gruppen im Projekt als Liste angezeigt. Sie finden ihn auf der linken Seite des Fensters im Einrichten-Modus.

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 > Linken Bereich anzeigen**.



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 aus den folgenden Optionen:

- Solospieler 
- Satzspieler 


3 Spielername

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

4 Instrumente hinzufügen (Symbol)

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

5 Instrumentenbeschriftungen

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

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

Solospieleler hinzufügen



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

Satzspieler hinzufügen



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

Ensemble hinzufügen



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

Gruppe hinzufügen



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

Spieler löschen



Löscht ausgewählte Spieler oder Gruppen aus dem 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.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 97

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 86

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 92

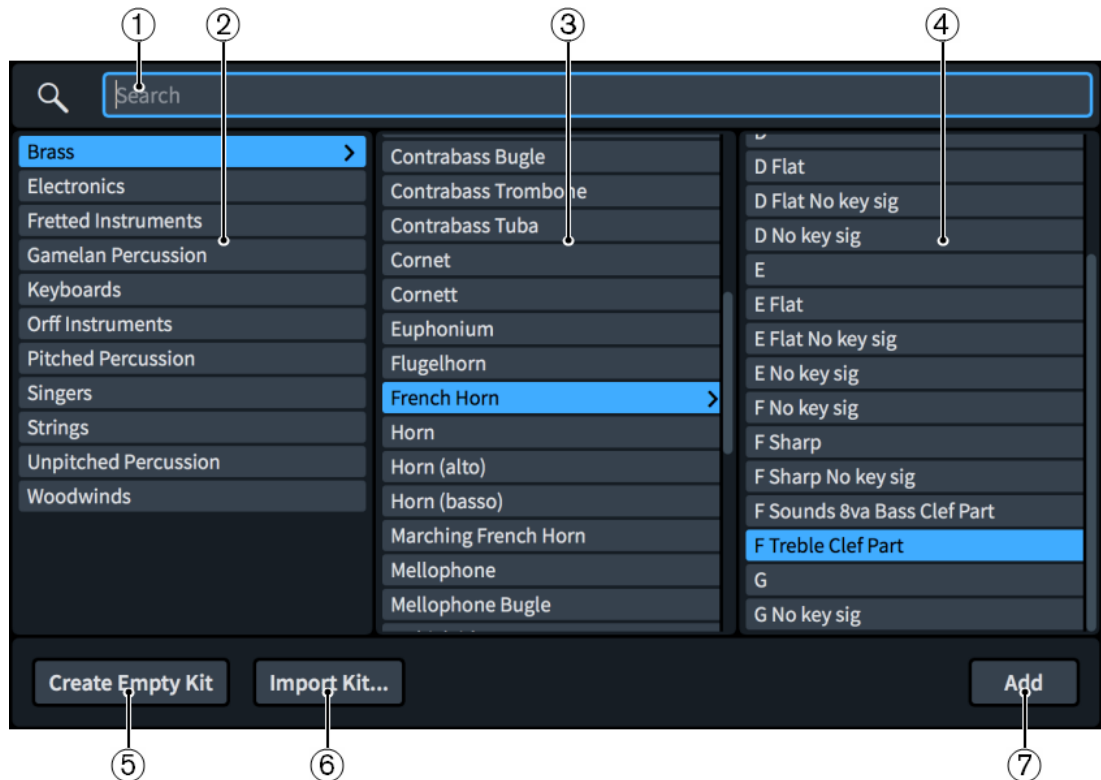
Instrumenten-Auswahl

Mit der Instrumenten-Auswahl können Sie Instrumente und Ensembles 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.

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

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



Instrumenten-Auswahl beim Hinzufügen eines Instruments

Die Instrumenten-Auswahl enthält die folgenden Bereiche und Optionen:

1 Suchen-Feld

Hier können Sie den Namen des gesuchten Instruments/Ensembles direkt eingeben. Sie können nur einen Teil des Instrumenten-/Ensemblenamens eingeben, zum Beispiel **Cello** für Violoncello.

2 Spalte für die Instrumentenfamilie

Enthält Instrumentenfamilien, um Ihnen zu helfen, Ihre Suche nach Instrumenten/Ensembles einzuschränken.

3 Spalte für Instrument/Ensemble

Enthält die in der ausgewählten Instrumentenfamilie verfügbaren Instrumente/Ensembles.

4 Spalte mit Instrument-Typ/Ensemble-Inhalt

Für Instrumente: 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.

Für Ensembles: Zeigt die im ausgewählten Ensemble enthaltenen Instrumente an.

5 Leeres Kit erzeugen

Fügt dem Spieler ein leeres Perkussions-Kit hinzu.

6 Kit importieren

Importiert ein bestehendes Perkussions-Kit, das zuvor als Library-Datei exportiert wurde.

7 Hinzufügen/Ensemble zu Partitur hinzufügen

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

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 107

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 98

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 102

[Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 109

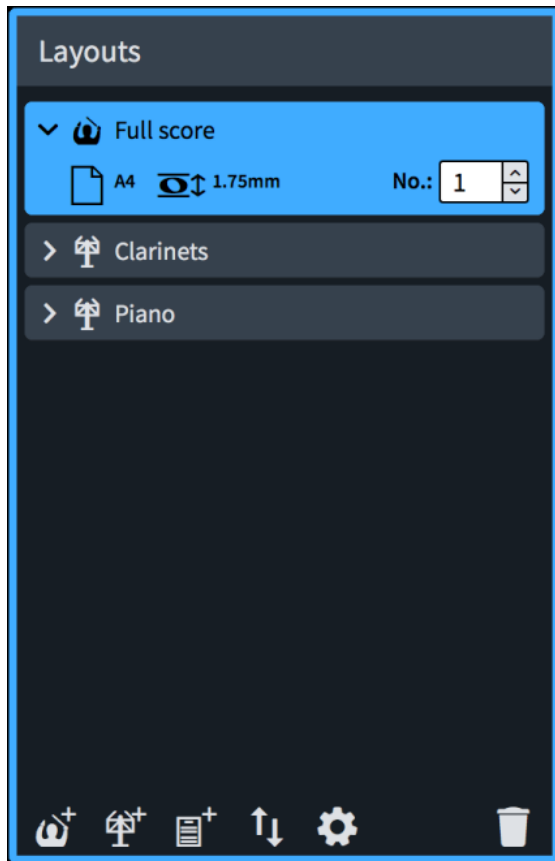
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1054

Layouts-Bereich (Einrichten-Modus)

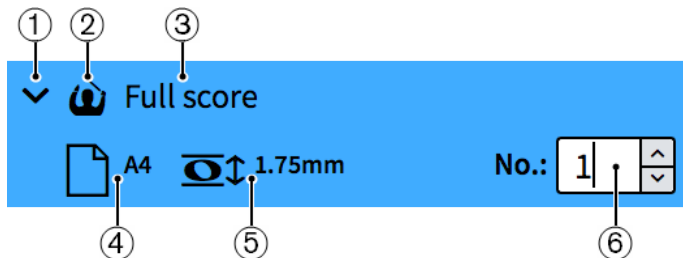
Der **Layouts**-Bereich zeigt alle Layouts im Projekt in einer Liste an. Im Einrichten-Modus befindet er sich rechts im Fenster.

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 > Rechten Bereich 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 SE 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** unter **Einrichten > Layout-Optionen** an.

5 Spatiumgröße

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.

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 hinzufügen. Standardmäßig enthält ein Einzelstimmen-Layout alle Partien, die in Ihrem Projekt enthalten sind.

Benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzufügen



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

Layouts sortieren



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

Layout-Optionen



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

Layout löschen



Löscht ausgewählte Layouts aus dem Projekt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 81

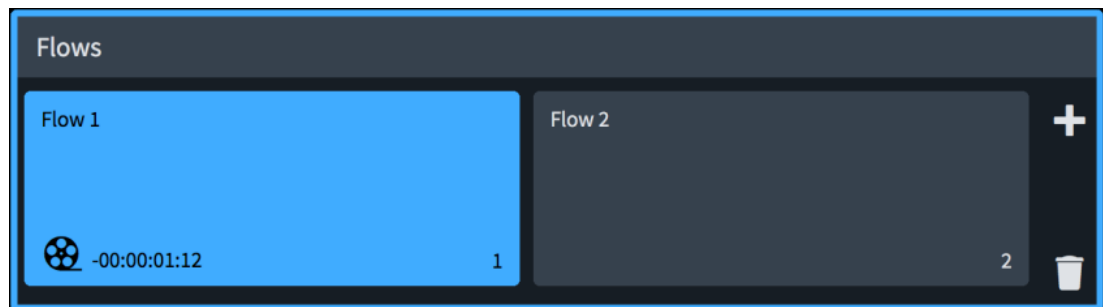
[Layouts](#) auf Seite 129
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 92
[Layouts-Bereich \(Drucken-Modus\)](#) auf Seite 559

Partien-Bereich

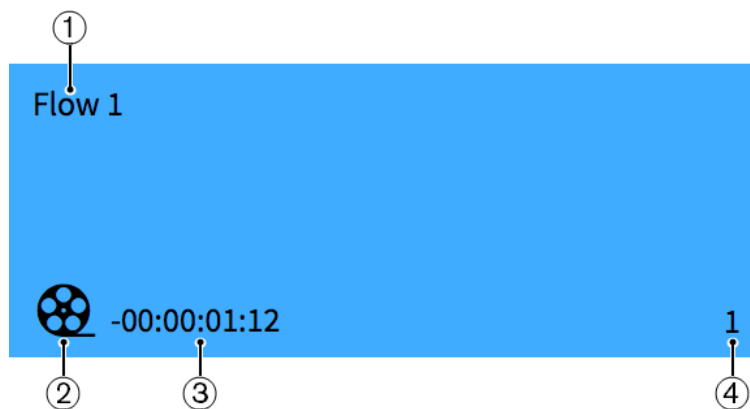
Der **Partien**-Bereich enthält alle Partien im Projekt und zeigt sie in einer horizontalen Liste an. Er befindet sich am unteren Rand des Fensters im Einrichten-Modus.

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 > Unteren Bereich 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. Diese Nummer gibt auch die Position der jeweiligen Partie in einem Layout an.

2 Filmrollensymbol

Zeigt an, dass die Partie ein angehängtes Video hat.

3 Timecode der Partie

Zeigt den Start-Timecode für die Partie an.

4 Nummer der Partie

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

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

Partie hinzufügen



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

Partie löschen



Löscht die ausgewählten Partien aus dem Projekt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 81

[Partien](#) auf Seite 126

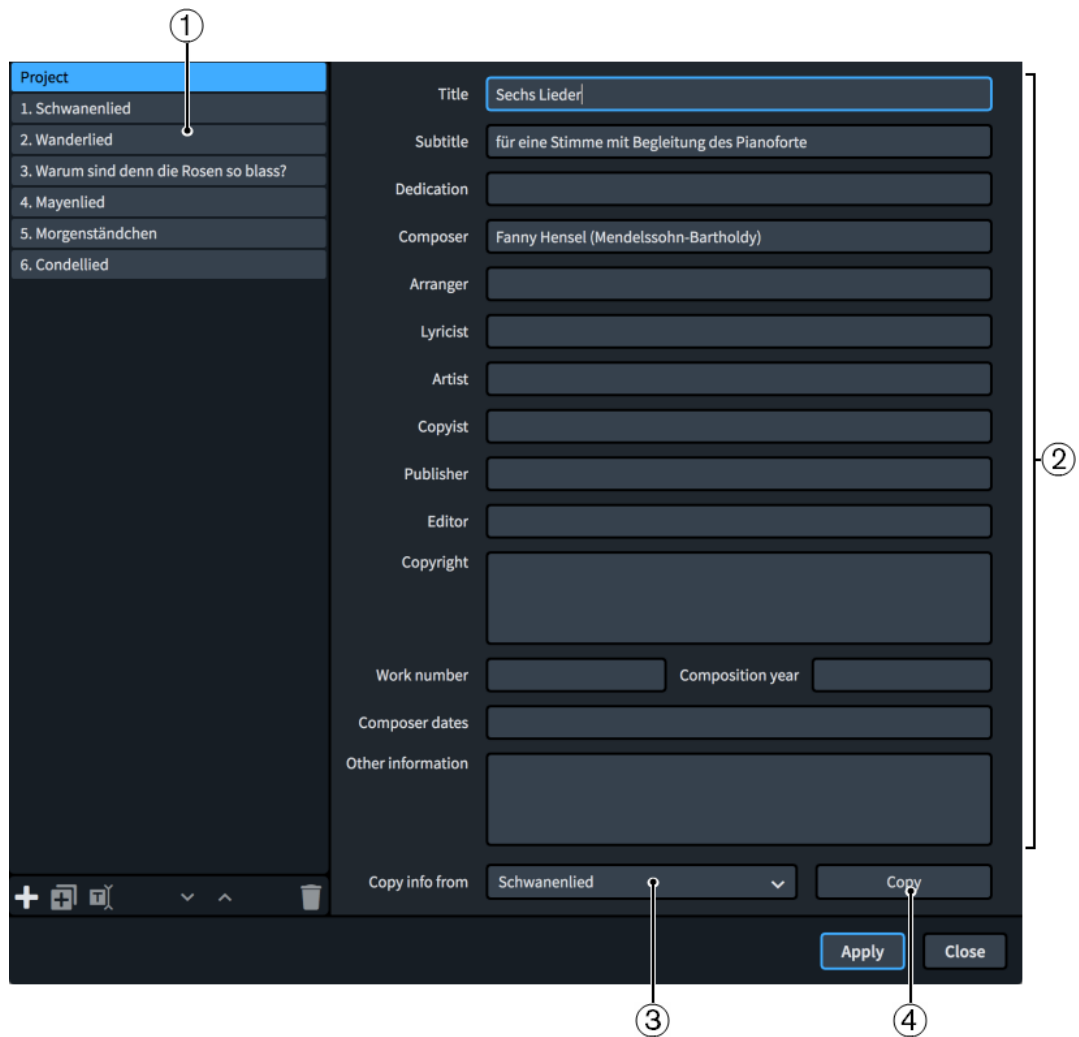
[Videos](#) auf Seite 143

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**.



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

2 Informationsfelder

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

3 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 Parteien enthält, die alle denselben Komponisten und Textdichter haben.

4 Kopieren

Kopiert alle Informationen aus der angegebenen Partie/dem angegebenen Projekt in die ausgewählten Parteien/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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Text-Token](#) auf Seite 427

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 141

[Neue Projekte beginnen](#) auf Seite 54

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** wirken sich nur auf die ausgewählten Layouts aus, gelten aber für alle Parteien in diesen Layouts.

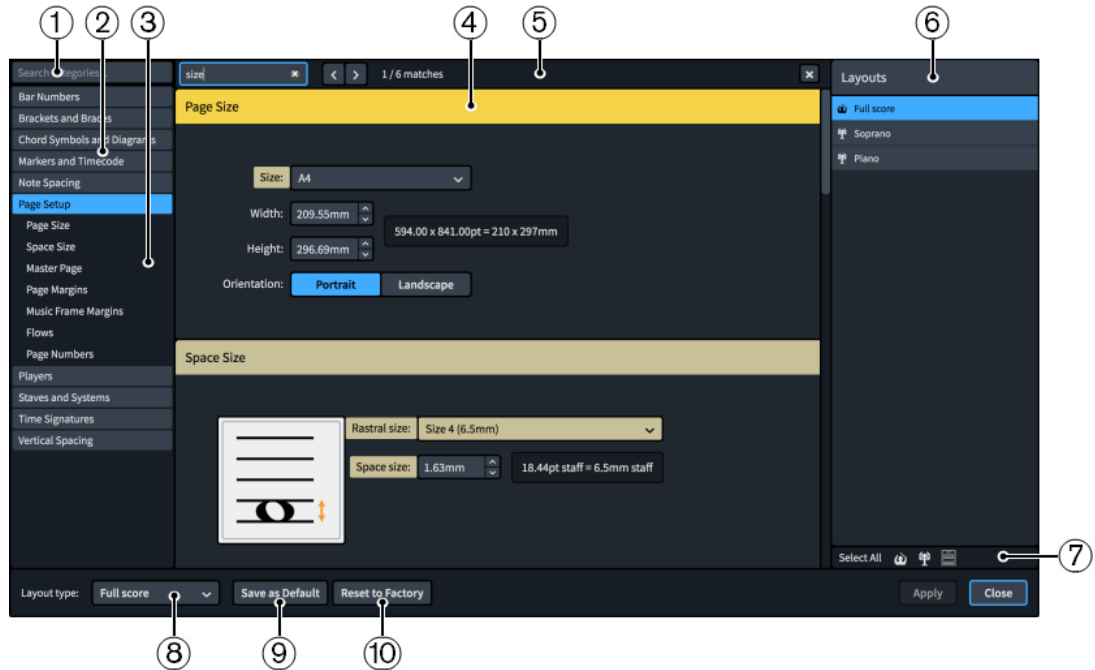
TIPP

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

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

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

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



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 ausgewählte 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.

7 Aktionsleiste

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

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

8 Layout-Typ

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

9 Als Standard speichern/Gespeicherte Standards entfernen

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

- **Als Standard speichern** speichert alle Optionen, die Sie im Dialog als Standard für die ausgewählten Layout-Typen in neuen Projekten eingestellt haben.

- **Gespeicherte Standards entfernen** löscht die zuvor gespeicherten Standardwerte, ohne die Optionen im ausgewählten Projekt zurückzusetzen. Nachdem die gespeicherten Standardwerte entfernt wurden, werden für alle Layouts des ausgewählten Layout-Typs für künftige Projekte zunächst die Werkseinstellungen festgelegt. Wenn Sie bereits gespeicherte Standardwerte festgelegt haben, können Sie **Gespeicherte Standards entfernen** aufrufen, indem Sie die **Strg-Taste (Windows) oder Opt-Taste (macOS)** drücken.

10 Auf Werkseinstellung zurücksetzen/Auf gespeicherte Standards zurücksetzen

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen](#) auf Seite 978

[Seitenformatierung](#) auf Seite 394

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 45

[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 158

Spieler, Layouts und Parteien

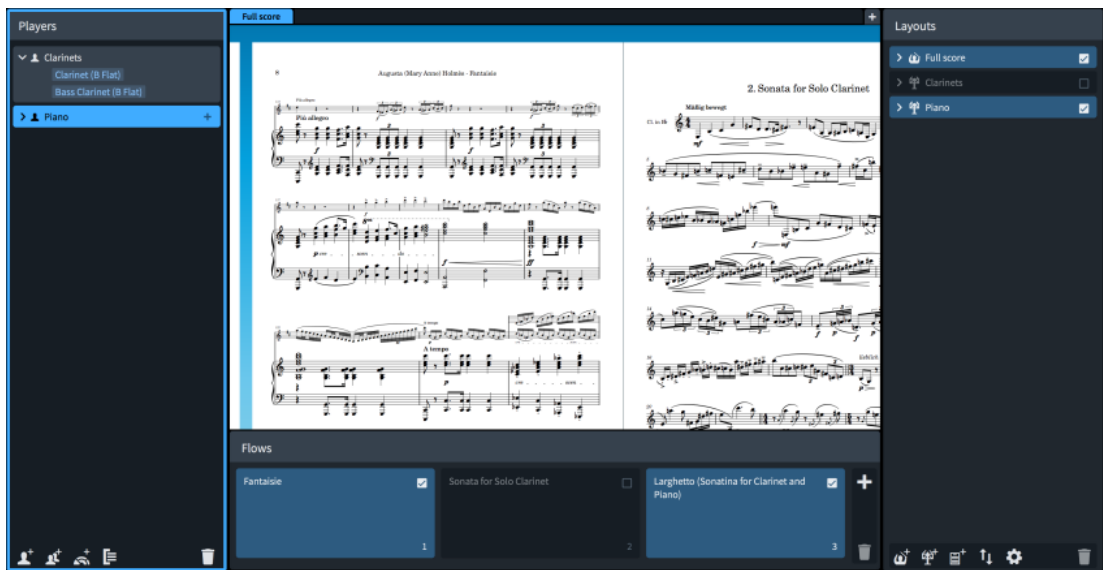
In Dorico SE sind Spieler, Layouts und Parteien alle miteinander verbunden. Da Spieler und Parteien nicht einer einzelnen Partitur, sondern dem übergeordneten Projekt zugeordnet werden, können Sie sie zum Beispiel im Projekt speichern, ohne dass sie in der Gesamtpartitur angezeigt werden.

- Spieler können jeder Kombination von Layouts und Parteien 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 Parteien, 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 Parteien enthalten. So können Sie zum Beispiel alle Sänger einem einzigen Einzelstimmen-Layout zuweisen und dann die Parteien entfernen, in denen sie nicht singen. Standardmäßig enthalten Layouts alle Parteien, und Gesamtpartitur-Layouts enthalten alle Spieler.
- Parteien können alle Kombinationen von Spielern enthalten. Sie können zu Layouts zugeordnet und aus diesen entfernt werden. Standardmäßig enthalten Parteien 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 eingblendet. Verbundene Karten werden hervorgehoben und ihre Kontrollkästchen werden aktiviert. Nicht verbundene Karten werden hingegen nicht hervorgehoben und ihre Kontrollkästchen bleiben deaktiviert. Wenn Sie im **Spieler**-Bereich zum Beispiel eine Karte für einen einzelnen Spieler auswählen, werden alle Partien, denen er zugeordnet ist, im **Partien**-Bereich hervorgehoben und aktiviert. Alle Layouts, denen der Spieler zugeordnet ist, werden im **Layouts**-Bereich hervorgehoben und aktiviert.



Ein im **Spieler**-Bereich ausgewählter 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 Solospieler für das Streichquartett, vier Satzspieler für den Chor und einen weiteren Solospieler 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 81

[Partien](#) auf Seite 126

[Layouts](#) auf Seite 129
[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 131
[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 130
[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 128
[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 59
[Tacetts](#) auf Seite 419
[Partie-Überschriften](#) auf Seite 391

Spieler

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

In Dorico SE gibt es die folgenden Arten von Spielern:

Solospiele

Steht für eine einzelne Person, die ein Instrument oder mehrere Instrumente spielen kann. Beispiele dafür sind ein Klarinetttist, der 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 keine verschiedenen Instrumente übernehmen.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 95
[Partien](#) auf Seite 126
[Layouts](#) auf Seite 129
[Instrumente](#) auf Seite 102
[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 99
[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134
[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 637
[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 103
[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 104





Solo-/Satzspieler hinzufügen

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

HINWEIS

In Dorico SE können Sie in einem einzelnen Projekt maximal zwei Spieler haben.

VORGEHENSWEISE

1. Fügen Sie einen Spieler ohne Instrument auf eine der folgenden Arten hinzu:
 - Um einen Solospieler hinzuzufügen, drücken Sie **Umschalttaste-P**.
 - Um einen Satzspieler hinzuzufügen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-P**.
 - Wenn Sie ein neues Projekt begonnen haben, klicken Sie auf **Solospieler hinzufügen**  im Projekt-Startbereich.
 - Wenn Sie ein neues Projekt begonnen haben, klicken Sie auf **Satzspieler hinzufügen**  im Projekt-Startbereich.
 - Klicken Sie in der Aktionsleiste des **Spieler**-Bereichs auf **Solospieler hinzufügen** .
 - Klicken Sie in der Aktionsleiste des **Spieler**-Bereichs 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.

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

ERGEBNIS

Der Solo-/Satzspieler wird hinzugefügt und automatisch nach dem ausgewählten Instrument benannt. Standardmäßig wird der Spieler unter vorhandenen Spielern im **Spieler**-Bereich angezeigt. Er wird seinem eigenen neuen Einzelstimmen-Layout, allen Gesamtpartitur-Layouts und allen im Projekt erzeugten Partien hinzugefügt.

Dorico SE 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 Solospieler hinzugefügt haben und möchten, dass dieser mehrere Instrumente spielt, können Sie dem Solospieler weitere Instrumente hinzufügen.
- 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 82
[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 84
[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 95
[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134
[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 103
[Layouts](#) auf Seite 129
[Spieler umbenennen](#) auf Seite 135
[Projekt-Startbereich](#) auf Seite 27
[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 108
[Ensembles einfügen](#) auf Seite 102
[Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen](#) auf Seite 55
[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 509
[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 59

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 SE können Sie in einem einzelnen Projekt maximal zwei Spieler haben.

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Ein neuer Spieler wird hinzugefügt, dem dieselben Instrumente zugewiesen sind wie dem ursprünglichen Spieler, 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. Vorhandene Noten, die zu dem ursprünglichen Spieler gehören, werden jedoch nicht dupliziert.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 82
[Spieler umbenennen](#) auf Seite 135
[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 95
[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 376
[Elemente kopieren und einfügen](#) auf Seite 377
[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 100

Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern

Sie können die Standardreihenfolge ändern, in der die Notenzeilen von Spielern in allen Layouts angezeigt werden. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie nach dem Hinzufügen aller anderen Spieler einen Solo-Violinspieler hinzugefügt haben, aber möchten, dass er über der Streicher-Sektion angezeigt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, dessen Standardposition Sie ändern möchten.
 2. Klicken und ziehen Sie die Spielerkarte im Bereich nach oben/unten.
Eine Einfügelinie zeigt an, wo der Spieler positioniert wird.
-

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 82

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 98

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 129

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 92

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 **Spieler**-Bereich die Spieler aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
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 82

[Instrumente löschen](#) auf Seite 111

Ensembles

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

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

HINWEIS

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



Ensembles einfügen

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

HINWEIS

In Dorico SE können Sie in einem einzelnen Projekt maximal zwei Spieler haben.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie die Instrumentenauswahl für Ensembles auf eine der folgenden Arten:
 - Wenn Sie ein neues Projekt begonnen haben, klicken Sie auf **Ensemble hinzufügen**  im Projekt-Startbereich.
 - Klicken Sie in der Aktionsleiste des **Spieler**-Bereichs auf **Ensemble hinzufügen** .
 2. Wählen Sie das gewünschte Ensemble in der Instrumenten-Auswahl aus.
 3. Klicken Sie auf **Ensemble zu Partitur hinzufügen**.
-

ERGEBNIS

Die Ensemble-Spieler werden zum **Spieler**-Bereich hinzugefügt, entweder als Solo- oder als Satzspieler. Sie werden allen Partien zugewiesen, die im Projekt erzeugt wurden.

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 82
- [Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 84
- [Spieler umbenennen](#) auf Seite 135
- [Projekt-Startbereich](#) auf Seite 27
- [Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen](#) auf Seite 55
- [Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 95
- [Datei-Import und -Export](#) auf Seite 59

Instrumente

In Dorico SE 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 SE werden Instrumente von Spielern gehalten, ebenso wie echte Instrumente von menschlichen Spielern gehalten werden. Satzspieler können nur ein Instrument, Solospieler jedoch mehrere Instrumente halten. So lassen sich Instrumentenwechsel leichter umsetzen, etwa wenn ein Oboist, der 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 Spieler gehalten werden, in derselben Notenzeile angezeigt werden, solange es keine Überlappungen gibt. Standardmäßig erlaubt Dorico SE 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 SE 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.

Sie können Instrumente jederzeit wechseln, zu Spielern hinzufügen bzw. von ihnen entfernen und zwischen Spielern verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 97

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 451

[Bereich für VST- und MIDI-Instrumente](#) auf Seite 445

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 108

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 969

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 637

[Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern](#) auf Seite 122

[Instrumente ändern](#) auf Seite 110

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 111

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 99

[Instrumente löschen](#) auf Seite 111

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 42

[Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 105

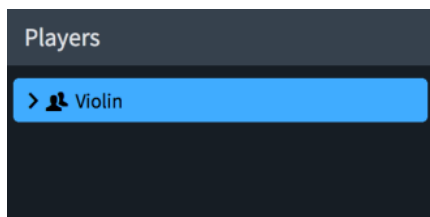
[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 401

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 112

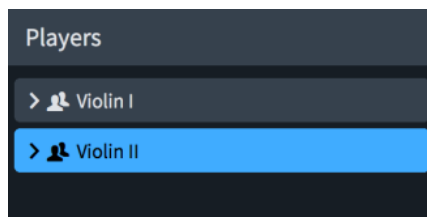
Nummerierung der Instrumente

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 SE 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 SE erzeugt automatisch Instrumentennummern für Spieler, wenn folgende Kriterien erfüllt sind:

- Es gibt mehrere Instrumente derselben Art im Projekt.
- Die Instrumentennamen sind identisch.
- Die Instrumente haben dieselbe Transposition.
- Die Spieler, die sie halten, sind vom selben Typ, entweder Solospieler oder Satzspieler.
- Die Spieler sind in derselben Gruppe.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 137

[Spielergruppen](#) auf Seite 124

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 973

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 111

[Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 970

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 107

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 angeben.

Dorico SE notiert Instrumentenwechsel automatisch und zeigt die entsprechenden Instrumentenwechsel-Hinweise an, wenn Sie Noten in Notenzeilen für mehrere vom selben Spieler gehaltene Instrumente eingegeben haben, es sei denn, die Noten überlappen einander.



Ein Instrumentenwechsel von Oboe zu Cor Anglais

In der fortlaufenden Ansicht können Sie Notenzeilen für alle Instrumente anzeigen, und Sie können Instrumentenwechsel in jedem einzelnen Layout erlauben bzw. nicht erlauben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 108

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 42

[Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden](#) auf Seite 974

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 vom selben Solospieler gehalten werden.

TIPP

Wenn Sie Noten für andere von Solospielern 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 102

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 401

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.

Wenn Sie benutzerdefinierte Präfixe/Suffixe verwenden, können Sie Beschriftungen für Instrumentenwechsel auch in einer anderen Sprache anzeigen, wenn Sie zum Beispiel eine französische Partitur nachbilden 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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**
 6. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefiniert** ausgewählt haben, geben Sie den gewünschten Text in die Felder **Eigenes Präfix** und/oder **Eigenes Suffix** ein.
 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 974
[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 969

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 SE 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 84
[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 103
[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 973
[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 133
[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 132
[Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen](#) auf Seite 665
[Instrumente ändern](#) auf Seite 110
[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 666
[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 667

Stimmung von Bundinstrumenten

Instrumente mit Bünden können unterschiedlich viele Saiten und Bündel haben. Um eine Tabulatur für Bundinstrumente in Dorico SE anzuzeigen, müssen Sie Angaben zur Stimmung der jeweiligen Instrumente machen.

Dorico SE benötigt die folgenden Informationen, um Tabulaturen anzuzeigen:

- Die Anzahl von Saiten am Instrument
- Die offene Tonhöhe jeder Saite
- Die Anzahl von Bündel
- Die Bündelnummer, an der jede Saite beginnt (zum Beispiel beginnt die fünfte Saite an einem Banjo erst an einem höheren Bündel)

- Das Tonhöhenintervall zwischen Bündeln

Wenn Sie ein Bündelinstrument einem Spieler zuweisen oder ein vorhandenes Instrument ändern, werden alle verfügbaren Stimmungen für das jeweilige Instrument in der Instrumenten-Auswahl angezeigt.

Außerdem können Sie alle Aspekte von Bündelinstrumenten im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** anpassen.

HINWEIS

Bündelinstrumenten in Projekten, die mit früheren Versionen von Dorico SE erstellt wurden, wird automatisch das mit dem jeweiligen Instrument verbundene Standard-Set von Saiten und Stimmungen zugewiesen, wenn das Projekt zum ersten Mal in Dorico SE 3 geöffnet wird. Die schnellste Methode zum Ändern der Stimmung besteht darin, die Instrumentenart in der Instrumenten-Auswahl zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 84

[Instrumente ändern](#) auf Seite 110

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 120

Instrumente zu Spielern hinzufügen

Sie können Instrumente zu Solo- und Satzspielern hinzufügen. Sie können mehrere Instrumente zu Solospielern hinzufügen, aber nur ein einzelnes Instrument zu Satzspielern.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben einen Solo- oder Satzspieler hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, zu dem Sie Instrumente hinzufügen möchten.

HINWEIS

Sie können Instrumente nur zu einem Spieler auf einmal hinzufügen.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-I**, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.
3. Wählen Sie das gewünschte Instrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das ausgewählte Instrument hinzuzufügen.
5. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 4, um mehrere Instrumente zu einem einzelnen Solospieler hinzuzufügen.

HINWEIS

Sie können nur ein einzelnes Instrument zu jedem Satzspieler hinzufügen.

ERGEBNIS

Das ausgewählte Instrument wird zu dem ausgewählten Spieler hinzugefügt. Dorico SE lädt gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch Sounds für das Instrument.

HINWEIS

- Bevor Sie Noten eingeben, wird nur das erste Instrument, das Solospielern zugeordnet ist, in der Seitenansicht in Gesamtpartituren angezeigt. Alle Instrumenten-Notenzeilen werden in der fortlaufenden Ansicht angezeigt. Wir empfehlen daher, zur fortlaufenden Ansicht zu wechseln, wenn Sie Noten für andere Instrumente eingeben wollen, die Solospielern zugeordnet sind.
 - Wenn Sie mehrere Spieler gleichzeitig zu Ihrem Projekt hinzufügen möchten, können Sie Ensembles hinzufügen oder eine Projekt-Vorlage verwenden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 82
- [Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 84
- [Ensembles einfügen](#) auf Seite 102
- [Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen](#) auf Seite 55
- [Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 42
- [Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 509
- [Instrumentenwechsel](#) auf Seite 104
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134
- [Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 137

Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen

Sie können leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen und danach ungestimmte Perkussionsinstrumente zu diesen Kits hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im **Spieler-Bereich** den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie einen Solo- oder Satzspieler, drücken Sie **Umschalttaste-I**, und klicken Sie auf **Leeres Kit erzeugen** in der Instrumenten-Auswahl.
 - Klicken Sie auf das Pluszeichen **+** rechts neben dem hinzugefügten Spieler ohne Instrument und klicken Sie auf **Leeres Kit erzeugen** in der Instrumenten-Auswahl.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Spieler und wählen Sie **Leeres Kit erzeugen** aus dem Kontextmenü.
 2. Fügen Sie das gewünschte Perkussionsinstrument zum Kit im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** hinzu.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 82
- [Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1052
- [Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 112
- [Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 84
- [Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren

Wenn einem Spieler eines oder mehrere einzelne Perkussionsinstrumente zugeordnet sind, können Sie diese in einem Perkussions-Kit kombinieren.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im **Spieler**-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Karte des Spielers, dessen Perkussionsinstrumente Sie zu einem Kit kombinieren möchten, und wählen Sie **Instrumente zu Kit kombinieren** aus dem Kontextmenü.
2. Bearbeiten Sie das Kit im folgenden Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten**.
Sie können zum Beispiel die Reihenfolge ändern, in der die Instrumente in einer Rasterdarstellung oder in einem fünfzeiligen Notensystem erscheinen.

ERGEBNIS

Ein neues Kit wird erstellt, das alle Instrumente enthält, die dem Spieler zugeordnet sind.

HINWEIS

Wenn dem Spieler bereits eines oder mehrere Kit-Instrumente zugeordnet sind, werden alle einzelnen Instrumente und alle weiteren Kits im ersten Kit kombiniert.

Instrumente ändern

Sie können die von Spielern gehaltenen Instrumente ändern. Dies hat keinen Einfluss auf Noten, die Sie bereits in Notenzeilen eingegeben haben. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn eine Klarinetten-Einzelstimme sehr tief ist und Sie sie auf Bassklarinetten ändern möchten oder wenn Sie die Stimmung einer Gitarre ändern möchten.

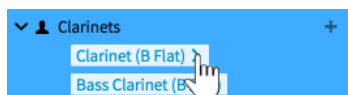
HINWEIS


- 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, der mitten in einer Partie stattfindet.
-

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dessen Instrument Sie ändern möchten.

Die Karte listet die Instrumente des Spielers auf.



2. Fahren Sie mit dem Mauszeiger über die Beschriftung des Instruments, das Sie ändern möchten. Klicken Sie auf den Pfeil , der erscheint, und wählen Sie **Instrument ändern**, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.
 3. Wählen Sie 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.

HINWEIS

Sofern erforderlich werden neue Schlüssel eingegeben. Dies bedeutet, dass Noten anders angezeigt werden können, so dass sie entsprechend dem neuen Schlüssel richtig notiert werden.

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 82

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 84

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 107

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 107

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 120

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 104

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 99


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 Solospieler 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 **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 es los.
 - Um Instrumente zu einem anderen Spieler zu verschieben, klicken Sie auf ein Instrument, ziehen Sie es über die Karte des Spielers, zu dem Sie es verschieben möchten, und lassen Sie es los.
 - Um Instrumente zu einem anderen Spieler zu verschieben, klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumentenbeschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Cursor darüber fahren, und wählen Sie **Instrument zu Spieler verschieben > [Spieler]**.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 82

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 98

[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 99


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 **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Instrument zugeordnet ist, das Sie löschen möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Instrument löschen**.
 3. Klicken Sie auf **OK**.
-

ERGEBNIS

Das Instrument wird aus dem Spieler gelöscht.

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 82

[Spieler löschen](#) auf Seite 101

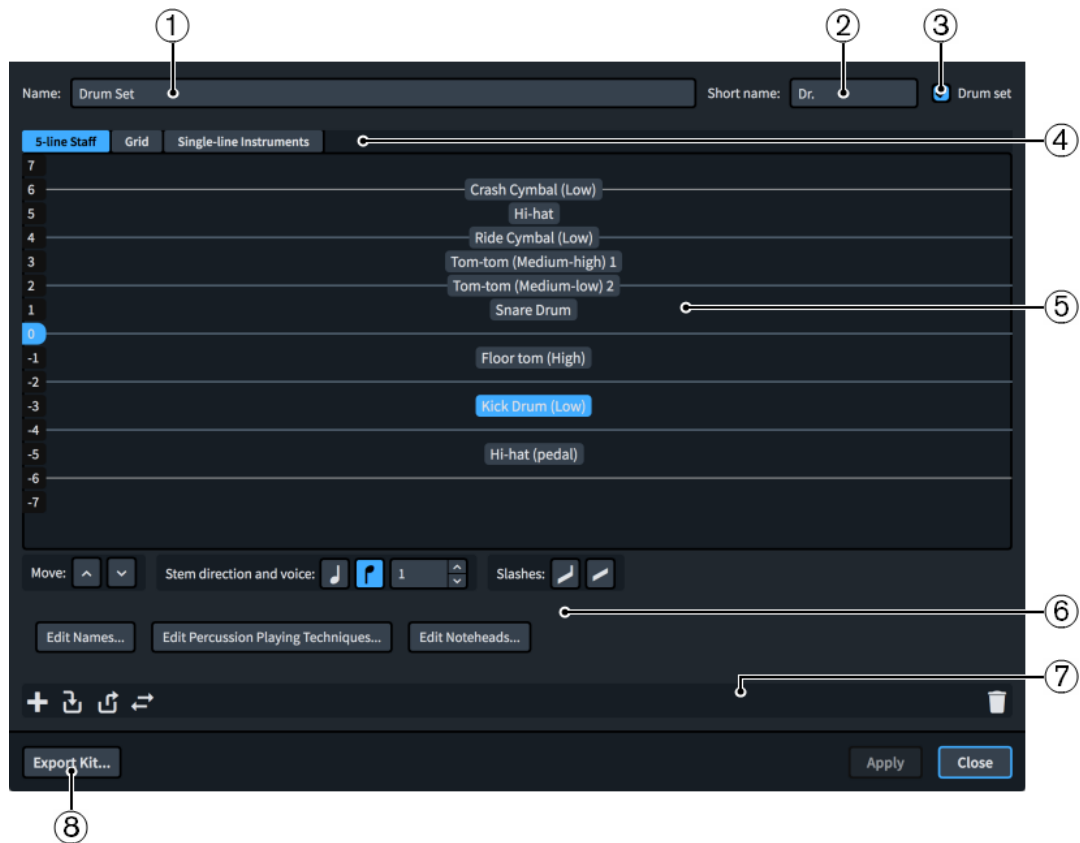
Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog)

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 den Pfeil in seiner Beschriftung klicken und **Perkussions-Kit bearbeiten** wählen.

HINWEIS

Die Instrumentenbeschriftungen für Perkussions-Kits werden im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus grün angezeigt.



1 Name

Hiermit können sie den vollen Namen für das Perkussions-Kit eingeben oder ändern. Dies wird in **vollständigen** Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits verwendet, die die fünfzeilige Notenzeilenansicht verwenden.

2 Kurzname

Hiermit können sie den abgekürzten Namen für das Perkussions-Kit eingeben oder ändern. Dies wird in **abgekürzten** Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits verwendet, die die fünfzeilige Notenzeilenansicht verwenden.

3 Schlagzeug

Perkussions-Kits werden als Schlagzeuge definiert, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist. Perkussions-Kits, die als Schlagzeuge definiert sind, haben abweichende Standardeinstellungen, einschließlich Voicing und Standard-Halsrichtungen.

4 Darstellungsarten

Ermöglicht Ihnen, einen Darstellungs-Typ für Perkussions-Kits zu wählen, um das ausgewählte Perkussions-Kit zu bearbeiten, das in diesem Darstellungs-Typ erscheint.

- **Fünfzeiliges Notensystem:** Kit-Instrumente werden in einem fünfzeiligen Notensystem angezeigt. Sie können bestimmen, welche Instrumente auf jeder Linie und in jedem leeren Bereich der Notenzeile angezeigt werden. Eine einzelne Notenzeilenbeschriftung mit dem Namen des Kits wird angezeigt.
- **Raster:** Kit-Instrumente werden in einem Raster angezeigt, wobei jedes Instrument seine eigene Linie hat. Sie können festlegen, wie groß die Lücken zwischen den einzelnen Linien sind. Notenzeilenbeschriftungen werden für jedes Instrument in einer kleineren Schrift als normale Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.
- **Einzeilige Instrumente:** Kit-Instrumente werden als einzelne Instrumente mit ihren eigenen Zeilen angezeigt. Notenzeilenbeschriftungen von normaler Größe werden für jedes Instrument angezeigt.

5 Editor

Zeigt die Anordnung der Instrumente im ausgewählten Präsentationstyp für Perkussions-Kits an. Mit den Steuerelementen können Sie die Anordnung der Instrumente ändern sowie die Layouts der Linien und Abstände in der Rasterdarstellung.

6 Steuerelemente

Hiermit können Sie die Anordnung und Halsrichtung von Instrumenten im ausgewählten Präsentationstyp für Perkussions-Kits ändern. Hiermit können Sie auch Stimmen mit Strichnotation zum Kit hinzufügen.

Sie können Dialoge aufrufen, um die Notenköpfe für jedes Instrument im Kit zu ändern, indem Sie auf **Notenköpfe bearbeiten** klicken. Sie können auch die Art und Weise ändern, in der Kombinationen von Notenköpfen, Artikulationen und Tremolos die Wiedergabe beeinflussen, indem Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** klicken.






Sie können auch die Namen einzelner Instrumente innerhalb des Perkussions-Kits ändern. Klicken Sie auf **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** zu öffnen.

HINWEIS

Damit ändern Sie das Erscheinungsbild der Namen von Perkussioninstrumenten in allen Darstellungen. Je nach der Darstellung von Perkussions-Kits können die Notenzeilenbeschriftungen andere Informationen als diese Instrumentennamen verwenden.

7 Aktionsleiste

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 1053

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 975

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

[Darstellungsart für Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 1059



[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1060

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1059

Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen

Im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** können Sie neue Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, zu dem Sie Instrumente hinzufügen möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen 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 82

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

Instrumente in Perkussions-Kits ändern

Sie können bestehende Instrumente in Perkussions-Kits ändern, während die Noten für dieses Instrument erhalten bleiben.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dem Sie Instrumente ändern möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen 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 nutzen in der Darstellung als fünfzeiliges Notensystem ein anderes Voicing als Perkussions-Kits.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, das Sie als Schlagzeug definieren möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen 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 den Standardeinstellungen für Schlagzeuge.

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 82


[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1060

Instrumentengruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung erstellen

Sie können Instrumentengruppen in Perkussions-Kits erzeugen, die die Rasterdarstellung für Perkussions-Kits nutzen, um einen besseren Überblick über die Instrumente im Kit zu erhalten.

In der Rasterdarstellung für Perkussions-Kits wird der Name jedes einzelnen Instruments in der Notenzeilenbeschriftung angezeigt. Sie können durch das Erzeugen von Gruppen die Notenzeilenbeschriftung für Perkussions-Kits vereinfachen, zum Beispiel, um einen Holzblock anzuzeigen, statt eines Holzblocks (hoch), eines Holzblocks (mittel) und eines Holzblocks (tief).

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dem Sie Gruppen in der Rasterdarstellung erzeugen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen 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 82

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung umbenennen

Gruppennamen werden als Instrumentenbeschriftungen angezeigt. Sie können die Gruppennamen in Perkussions-Kits mit der Rasterdarstellung ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Kit hält, in dem Sie die Namen von Gruppen in der Rasterdarstellung ändern möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** zu öffnen.
 3. 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 
Wood Block 3 
Tom 1 —
Tom 2 —
Kick Drum —

Rasterdarstellung für Perkussions-Kits, bei denen die Gruppierung aufgehoben ist

Ride Cymbal —
Hi-hat —
Wood blocks 
Tom 1 —
Tom 2 —
Kick Drum —

Rasterdarstellung für Perkussions-Kits mit gruppierten Holzblöcken



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 975

Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung löschen

Sie können Gruppen in Perkussions-Kits mit der Rasterdarstellung löschen, ohne die Instrumente in der Gruppe zu löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dessen Rasterdarstellung Sie Gruppen löschen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen 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 **Spieler**-Bereich die Karte der Spieler, die dem Kit zugeordnet sind, in dem Sie die Positionen von Instrumenten ändern möchten.

2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen 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 82

[Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 1055

Abstände zwischen Linien in Perkussions-Rastern ändern

Sie können die Größe der Abstände zwischen den Linien in Perkussions-Kits mit dem Rasterdarstellungstyp ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, in dessen Perkussions-Kit Sie die Größe der Abstände in der Rasterdarstellung ändern möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen 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, zum Beispiel wenn Sie ein Instrument aus einem Perkussions-Kit zu einem anderen Spieler verschieben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, aus dem Sie Instrumente entfernen möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen 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 erscheinen als einzelne Instrumente, demselben Spieler zugeordnet, aber getrennt vom Perkussions-Kit.

Sie können nun gegebenenfalls die Instrumente zu anderen Spielern verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

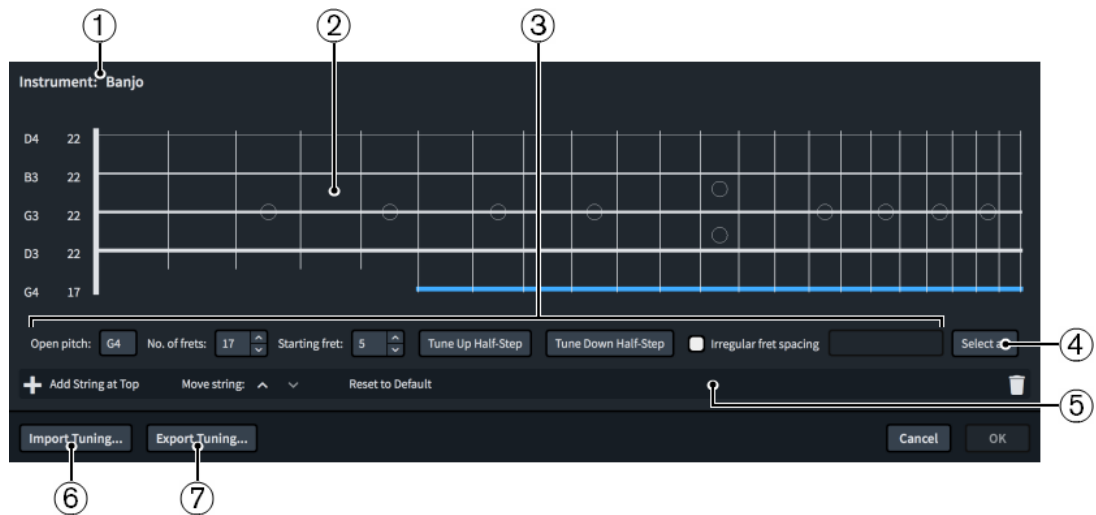
[Spieler-Bereich](#) auf Seite 82

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 111

Saiten und Stimmung bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** können Sie die Stimmung einzelner Bundinstrumente anpassen, indem Sie ihre Anzahl von Saiten und Bündeln, die Tonhöhen ihrer offenen Saiten sowie die Abstände zwischen ihren Bündeln 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 Bundinstrument hält, und dann auf den Pfeil in seiner Beschriftung klicken und **Saiten und Stimmung bearbeiten** wählen.



Der Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** besteht aus Folgendem:

1 Instrument

Zeigt den Namen des ausgewählten Bundinstruments an.

2 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 Bünden jeder Saite wird links von der vertikalen Linie angezeigt, die den Sattel darstellt.

3 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 Bünden:** Hiermit können Sie die Anzahl von Bünden 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.


4 Alles auswählen

Wählt alle Saiten auf einmal aus.

5 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.
- **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.

6 Stimmung importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.doricotuning`-Datei auswählen können, die Sie importieren und auf das Bundinstrument anwenden möchten.

7 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 82

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 653


[Tabulatur](#) auf Seite 987

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 107

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 **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, dessen offene Tonhöhen Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumentenbeschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, 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 82


[Akkorddiagramme](#) auf Seite 653

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 654

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 **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, auf das Sie eine importierte Stimmung anwenden möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumentenbeschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, 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 **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Bundinstrument hält, dessen Stimmung Sie exportieren möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumentenbeschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, 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.

Spielergruppen

Eine Gruppe entspricht einer Reihe von Musikern, 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 103

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 635

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 637


[Standardmäßige Spieler-Reihenfolge ändern](#) auf Seite 99

[Benutzerdefinierte Spieler-Reihenfolgen festlegen](#) auf Seite 100

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 aus.
2. Klicken Sie in der Aktionsleiste des **Spieler**-Bereichs 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 82

[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 125

[Spieler zwischen Gruppen verschieben](#) auf Seite 126

Spielergruppen umbenennen

Nach dem Hinzufügen können Sie Spielergruppen umbenennen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im **Spieler**-Bereich den Namen der Gruppe doppelt an.
 2. Geben Sie einen neuen Namen für die Gruppe ein oder bearbeiten Sie den bestehenden Namen.
 3. Drücken Sie **Eingabetaste**.
-

Spielergruppen löschen

Sie können Gruppen von Spielern löschen, zum Beispiel wenn Sie eine Gruppe von Spielern nicht mehr benötigen, die Sie zum Import von Midi-Dateien erstellt haben. Wenn Sie Gruppen von Spielern löschen, können Sie auswählen, ob Sie die darin enthaltenen Spieler behalten oder diese auch löschen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Spieler**-Bereich die Gruppe, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen im Warnhinweis aus, der sich öffnet:
 - **Spieler behalten:** Löscht die Gruppe, aber behält die Spieler.
 - **Spieler löschen:** Löscht die Gruppe zusammen mit den darin enthaltenen Spielern.
-

Spieler zu Gruppen hinzufügen

Sie können vorhandene oder neue Spieler zu Spielergruppen hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler, ein Ensemble oder eine Gruppe hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie im **Spieler**-Bereich einen der folgenden Schritte aus:
 - Wählen Sie einen oder mehrere Spieler aus, und klicken Sie auf **Gruppe hinzufügen**.
 - Wählen Sie eine Gruppe aus und klicken Sie auf **Solospieler hinzufügen, Satzspieler hinzufügen** oder **Ensemble hinzufügen**.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie auf **Gruppe hinzufügen** geklickt haben, wird eine neue Gruppe für die ausgewählten Spieler hinzugefügt.

Wenn Sie auf **Solospieler hinzufügen, Satzspieler hinzufügen** oder **Ensemble hinzufügen** geklickt haben, wird der ausgewählten Gruppe ein neuer Spieler oder ein neues Ensemble hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 98

Spieler zwischen Gruppen verschieben

Sie können Spieler aus einer Gruppe in eine andere verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Spieler**-Bereich die Spieler, die Sie in eine andere Gruppe verschieben möchten.
2. Klicken und ziehen Sie die ausgewählten Spieler zu der gewünschten Position in der anderen Gruppe.
Eine Einfügelinie zeigt an, wo die Spieler positioniert werden.

ERGEBNIS

Die Spieler werden in die andere Gruppe verschoben.

Spieler aus Gruppen entfernen

Sie können Spieler aus Gruppen entfernen.

VORGEHENSWEISE

- Entfernen Sie im **Spieler**-Bereich Spieler auf eine der folgenden Arten aus Gruppen:
 - Klicken Sie mehrere ausgewählte Spieler in der Gruppe an, ziehen Sie sie aus der Gruppe und lassen Sie die Maustaste los.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen einzelnen Spieler und wählen Sie **Spieler aus Gruppe entfernen** aus dem Kontextmenü.

HINWEIS

Sie können nur einen Spieler gleichzeitig aus einer Gruppe entfernen, wenn Sie das Kontextmenü verwenden.

ERGEBNIS

Die Spieler werden aus ihren Gruppen entfernt, bleiben aber als einzelne Spieler im Projekt bestehen.

Partien

Partien sind separate Abschnitte von Noten, 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 SE 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 SE 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 89
[Spieler](#) auf Seite 97
[Layouts](#) auf Seite 129
[Tacets](#) auf Seite 419
[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 95
[Partien importieren](#) auf Seite 59
[Partien exportieren](#) auf Seite 61
[Partie-Überschriften](#) auf Seite 391


Partien hinzufügen

Sie können eine beliebige Anzahl von neuen Partien zu Ihrem Projekt hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben mindestens einen Spieler zum Projekt hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im **Partien**-Bereich auf **Partie hinzufügen** .
 2. Optional: Wiederholen Sie dies für beliebig viele Partien.
-

ERGEBNIS

Jedes Mal, wenn Sie auf **Partie hinzufügen** klicken, wird eine neue Partie 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 auf die Partie-Karte doppelklicken, um die Partie umzubenennen. Außerdem können Sie die Spieler, die der Partie zugewiesen sind, sowie die Layouts, denen die Partie zugewiesen ist, ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 89
[Partien importieren](#) auf Seite 59
[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 98
[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 128
[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 131

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 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

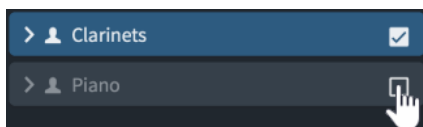
Standardmäßig sind alle Spieler in Ihrem Projekt allen Partien zugeordnet, die ursprünglich in dem Projekt erstellt wurden. Sie können Spieler manuell zuweisen und Spieler aus Partien entfernen, zum Beispiel, wenn die Solisten in einem Chorwerk nicht über die gesamte Partie hinweg singen.

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 **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.

3. Optional: Wiederholen Sie Schritte 1 und 2 für weitere Partien, deren zugewiesene Spieler Sie ändern möchten.

ERGEBNIS

Spieler werden der ausgewählten Partie zugeordnet, wenn das Kontrollkästchen in ihrer Spielerkarte aktiviert ist, und aus der Partie entfernt, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 89

[Tacets](#) auf Seite 419

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 131

[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 130

Partien löschen

Sie können nicht mehr benötigte Partien löschen. Dadurch löschen Sie alle Noten für alle Instrumente aller Spieler in den Partien.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Partien**-Bereich die Partien aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

Layouts

Layouts verbinden musikalische Inhalte, welche durch Partien und Spieler dargestellt werden, mit Regeln für Seitenformatierung und Notensatz und ermöglichen es Ihnen, eine paginierte Musiknotation zu erstellen, die in verschiedenen Formaten gedruckt oder exportiert werden kann. Einzelstimmen-Layouts enthalten zum Beispiel nur die Noten für den jeweiligen Spieler, wohingegen Gesamtpartitur-Layouts alle Notenzeilen im Projekt enthalten.

Sie können praktisch jeden Aspekt der visuellen Darstellung von Noten in jedem Layout unabhängig einstellen, einschließlich Notenzeilenlänge, Notenabständen und Systemformatierung. Außerdem kann jedes Layout unabhängige Seitenformatierungseinstellungen haben, zum Beispiel für Seitengröße, Ränder, Kopf- und Fußzeilen.

Dorico SE 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.

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.

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 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.

Sie können außerdem so viele Layouts wie nötig erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 394




[Partien](#) auf Seite 126

- [Spieler](#) auf Seite 97
- [Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 95
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134
- [Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 637
- [Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 156

Layouts erstellen

Sie können in jedem Projekt eine beliebige Anzahl von Gesamtpartitur-, benutzerdefinierten Partitur- und Einzelstimmen-Layouts erstellen. Standardmäßig erstellt Dorico SE ein einzelnes Gesamtpartitur-Layout und ein Einzelstimmen-Layout für jedes Instrument.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie in der Aktionsleiste des **Layouts**-Bereichs 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.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können Ihrem Layout Spieler und Partien zuweisen.
- Wenn Sie die Position des neuen Layouts in der Liste der Layouts ändern möchten, können Sie Layouts sortieren und neu nummerieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 86
- [Optionen der Arbeitsumgebung](#) auf Seite 24
- [Layouts sortieren](#) auf Seite 133
- [Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 134
- [Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 35
- [Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 37

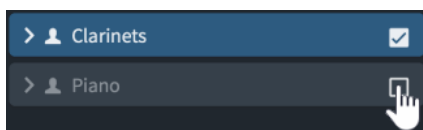
Layouts Spieler zuweisen

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 **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.

3. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für weitere Layouts, deren zugewiesene Spieler Sie ändern möchten.
-

ERGEBNIS

Spieler werden dem ausgewählten Layout zugeordnet, wenn das Kontrollkästchen in deren Spielerkarte aktiviert ist, und aus dem Layout entfernt, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist. Wenn Sie den Namen des Layout nicht geändert haben, wird es automatisch so aktualisiert, dass die Spieler, die in das Layout eingefügt sind, wiedergegeben werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 82

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 86

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134

[Layouts umbenennen](#) auf Seite 136

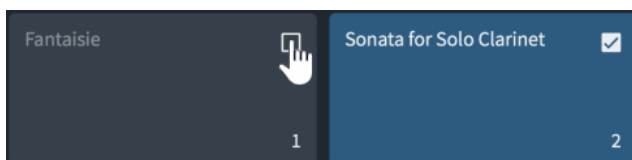
[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 128

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 **Layouts**-Bereich das Layout aus, dessen zugewiesene Partien Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im **Partien**-Bereich das Kontrollkästchen in der Partienkarte für jede Partie, die Sie dem Layout zuordnen möchten.



TIPP

Sie können bei gedrückter **Umschalttaste** klicken, um die Kontrollkästchen auf mehreren Partienkarten gleichzeitig zu aktivieren/deaktivieren.

3. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 und 2 für weitere Layouts, deren zugewiesene Partien Sie ändern möchten.
-

ERGEBNIS

Partien werden dem ausgewählten Layout zugeordnet, wenn das Kontrollkästchen in Ihrer Partie-Karte aktiviert ist, und aus dem Layout entfernt, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist.

Dorico SE erstellt automatisch genügend Seiten und Rahmen, um die Partien anzuzeigen, die dem Layout zugewiesen sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 86

[Partien-Bereich](#) auf Seite 89

Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen

Sie können für jedes Layout in Ihrem Projekt einstellen, ob es in transponierter oder klingender Notation angezeigt werden soll. In Dorico SE 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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, wenn Sie **Bearbeiten > Transponierte Notation** auswählen, und Sie können Layouts in klingender Notation anzeigen, wenn Sie **Bearbeiten > Klingende Notation** auswählen. Dadurch wird die Layout-Option automatisch aktualisiert, jedoch nur für das gerade im Notenbereich geöffnete Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 107

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 215

[Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen](#) auf Seite 665

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 666

Klingende und transponierte Notation

In den Layouts in Dorico SE 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 ein Klarinettist in $B\flat$ ein C in klingender Notation liest, muss er die Note D auf seinem Instrument spielen, um ein klingendes C zu erzeugen.

Transponierte Notation

Wenn Noten in transponierter Notation geschrieben sind, müssen die geschriebenen Noten vom jeweiligen Instrument gespielt werden, um die gewünschte Tonhöhe zu spielen. Wenn beispielsweise ein Klarinettist in $B\flat$ ein D in transponierte Notation liest, ist die Tonhöhe die das Instrument produziert ein C.

Transponierende Partituren und Einzelstimmen transponieren auch Tonarten gemäß der Transposition des Instruments.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonarten zusammen mit einer Notenauswahl transponieren](#) auf Seite 749

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 750

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 667

Layouts sortieren

Sie können die Reihenfolge ändern, in der die Layouts im **Layouts**-Bereich und im Layout-Wahlschalter angezeigt werden, wenn Sie zum Beispiel ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzugefügt haben und es oben neben dem Gesamtpartitur-Layout positionieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken und ziehen Sie im **Layouts**-Bereich eine Layout-Karte in eine andere Position.
Eine Einfügelinie zeigt an, wo die Spieler positioniert werden.
2. Lassen Sie die Maustaste los.

ERGEBNIS

Das Layout wird an der ausgewählten Position eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 86

Nummerierung von Layouts ändern

Im Einrichten-Modus können Sie die Nummerierung aller Layouts in ihrem jeweiligen Projekt entsprechend ihrer derzeitigen Position im **Layouts**-Bereich ändern – zum Beispiel, wenn Sie Layouts an eine andere Position gezogen haben.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im **Layouts**-Bereich mit der rechten Maustaste auf eine Layout-Karte und wählen Sie aus dem Kontextmenü **Nummerierung von Layouts ändern** aus.

ERGEBNIS

Alle Layouts werden entsprechend ihrer derzeitigen Position innerhalb des Bereichs umnummeriert. Gesamtpartitur-Layouts, Layouts für benutzerdefinierte Partituren und Einzelstimmen-Layouts werden jeweils separat nummeriert.

Layouts löschen

Sie können jedes Layout aus dem Projekt löschen, zum Beispiel wenn Sie nur eine kombinierte Einzelstimme für die erste und zweite Geige haben möchten, können Sie die beiden separaten Einzelstimmen löschen. Wenn Sie Layouts löschen, werden dadurch keine Noten aus dem Projekt gelöscht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 86
[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 95

Wiederherstellen von Standard-Layouts

Sie können alle Einzelstimmen-Layouts wiederherstellen, die Dorico SE standardmäßig anbietet, zum Beispiel wenn sie einige Einzelstimmen-Layouts versehentlich gelöscht haben.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Einrichten > Standard-Einzelstimmen-Layouts erzeugen**.

ERGEBNIS

Der Standard-Satz an Einzelstimmen-Layouts wird wiederhergestellt, wobei 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 SE, können Sie drei verschiedene Namen verwenden, um sich auf denselben Spieler in unterschiedlichen Kontexten zu beziehen. Auf diese Weise können Sie relevante Informationen an verschiedenen Stellen der Partitur anzeigen.

Die folgenden Namen beziehen sich auf Spieler und Instrumente:

Spielername

Der Name jedes Spielers im **Spieler**-Bereich. Spielernamen werden standardmäßig nicht in Layouts angezeigt. Sie können den Spielernamen stattdessen als Teil Ihres eigenen Workflows verwenden, unabhängig davon, wie die Instrumente und Spieler in den Notenzeilenbeschriftungen und Layout-Namen genannt werden.

Spielernamen werden automatisch generiert, wenn Sie Instrumente hinzufügen.

Name des Layouts

Der Name für jedes Layout im **Layouts**-Bereich. 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 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 ein Klarinettist auch die Bassklarinette doppelt, wird in der Notenzeilenbeschriftung, in der der Spieler die Klarinette spielt, automatisch **Klarinette** angezeigt, und in der Notenzeilenbeschriftung, in der der Spieler Bassklarinette spielt - **Bassklarinette**.

Für alle Instrumente in Dorico SE 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. 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 103

[Text-Token](#) auf Seite 427

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 969

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1065

[Spieler](#) auf Seite 97

[Layouts](#) auf Seite 129


[Layouts Spieler zuweisen](#) auf Seite 130

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 137

Spieler umbenennen

Sie können die Spielernamen von Spielern ändern und umbenannte Spieler auf ihre Standardnamen zurücksetzen. Spielernamen werden standardmäßig nicht in Layouts angezeigt. Sie werden jedoch verwendet, um Layoutnamen zu erzeugen, und werden in der fortlaufenden Ansicht in Hilfs-Instrumentenbeschriftungen für Spieler mit mehreren Instrumenten angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Spieler**-Bereich den Spieler aus, den Sie umbenennen möchten.
 2. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Textfeld für den Spielernamen zu öffnen.
 3. Geben Sie einen neuen Namen ein und klicken Sie auf **Auf Standard zurücksetzen** , um den Namen auf den Standardnamen zurückzusetzen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Spieler wird umbenannt bzw. wieder auf seinen Standardnamen zurückgesetzt.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf Notenzeilenbeschriftungen oder den Namen am oberen Rand von Einzelstimmen-Layouts. Sie können die in Notenzeilenbeschriftungen verwendeten Instrumentennamen im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** ändern und Layouts umbenennen, um den Namen zu ändern, der oben in Einzelstimmen-Layouts angezeigt wird.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134
- [Spieler-Bereich](#) auf Seite 82
- [Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 137
- [Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 138
- [Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 969
- [Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 42

Layouts umbenennen

Sie können Layouts umbenennen und umbenannte Layouts auf ihren Standardnamen zurücksetzen, um zum Beispiel in Layouts mit Transpositionsabweichungen die geeignete Instrumenten-Transposition einzuschließen. Layoutnamen werden standardmäßig oben in Einzelstimmen-Layouts angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich das Layout aus, das Sie umbenennen möchten.
2. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Textfeld für den Layoutnamen zu öffnen.
3. Geben Sie einen neuen Namen ein und klicken Sie auf **Auf Standard zurücksetzen** , um den Namen auf den Spielernamen zurückzusetzen.

TIPP

Wenn Sie ein Vorzeichen in die Instrumenten-Transposition einschließen möchten, können Sie das jeweilige Text-Token eingeben, zum Beispiel **{@flat@}** für b .

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

ERGEBNIS

Das ausgewählte Layout wird umbenannt bzw. wieder auf seinen Standardnamen zurückgesetzt.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf Notenzeilenbeschriftungen. Sie können die in Notenzeilenbeschriftungen verwendeten Instrumentennamen im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 86

[Text-Token](#) auf Seite 427

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 969


Instrumentennamen ändern

Instrumentennamen werden in Notenzeilenbeschriftungen und Beschriftungen für Instrumentenwechsel, die oberhalb der Notenzeile angezeigt werden, verwendet. Sie können die unterschiedlichen Instrumentennamen ändern, die für jedes einzelne Instrument verwendet werden. So können Sie sie zum Beispiel in einer anderen Sprache anzeigen.

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie 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 auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten** um den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** zu öffnen.
 3. Geben Sie neue Namen in eines der Namensfelder ein.
 4. Optional: Aktivieren Sie **Als Standard für Instrument speichern**.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Instrumentennamen für das ausgewählte Instrument werden geändert.

- Wenn Sie Ihre Änderungen nicht als Standard gespeichert haben, werden nur die Namen 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 82

[Instrumente](#) auf Seite 102

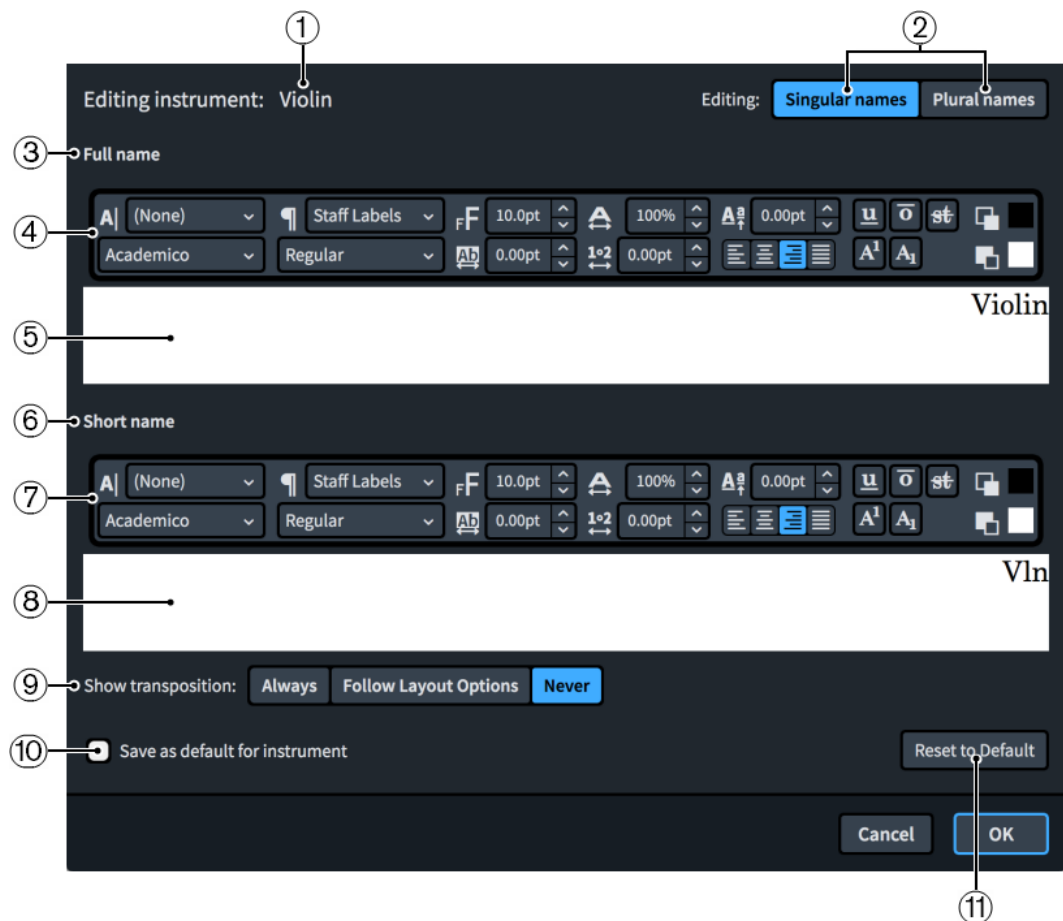
[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 104

[Standard-Text von Beschriftungen für Instrumentenwechsel bearbeiten](#) auf Seite 106

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

3 Vollständige Namenssektion

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

4 **Texteditor-Optionen für den vollständigen Namen**

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

HINWEIS

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

5 **Texteditor-Bereich für den vollständigen Namen**

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

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

HINWEIS

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

6 **Kurznamen-Abschnitt**

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

7 **Texteditor-Optionen für den Kurznamen**

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

HINWEIS

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

8 **Texteditor-Bereich für den Kurznamen**

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

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

HINWEIS

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

9 Transposition zeigen

Ermöglicht es Ihnen, auszuwählen, wann die Transposition im Instrumentennamen für das ausgewählte Instrument angezeigt wird. Es ist üblich, dass die Transposition angezeigt wird, die im Namen von transponierenden Instrumenten enthalten ist, zum Beispiel Klarinette in B \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** unter **Einrichten** > **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 nach Hinzufügen des Instruments geändert haben, werden beim Zurücksetzen Ihre neuen Standardnamen verwendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentennamen zurücksetzen](#) auf Seite 140

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 969

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 971


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

1. Klicken Sie 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.
2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten** um den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf **Auf Standardeinstellung zurücksetzen**.
4. 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 nach Hinzufügen des Instruments geändert haben, werden beim Zurücksetzen Ihre neuen Standardnamen 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 82

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

[Layouts umbenennen](#) auf Seite 136

Partienamen und Partietitel

Wenn Sie eine Partie zu einem Projekt hinzufügen, wird als Standardname dieser Partie **Partie** sowie eine aufsteigende Nummer angezeigt. In Dorico SE 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.

Wenn Sie Namen für Parteien in Partie-Karten im **Partien**-Bereich des Einrichten-Modus eingeben, werden diese Namen automatisch zum **Titel**-Feld für die entsprechende Partie im Dialog **Projekt-Info** hinzugefügt. Wenn Sie Parteien später im **Partien**-Bereich umbenennen, werden die entsprechenden Partietitel aktualisiert.

Indem Sie die Namen oder Titel von Parteien im Dialog **Projekt-Info** ändern, wird die Verbindung zwischen Titeln und Namen aufgehoben. Das bedeutet, dass bei Änderungen am Partienamen im Einrichten-Modus die entsprechenden Partietitel im Dialog **Projekt-Info** nicht mehr automatisch aktualisiert werden.

Titel, die in Partituren und Stimmen angezeigt werden, sind mit dem **Titel**-Feld für jede Partie 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

[Text-Token](#) auf Seite 427

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 90

[Partien-Bereich](#) auf Seite 89

Partien umbenennen

Sie können die Namen von Partien 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 **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus auf die Karte der Partie, die Sie umbenennen möchten, um das Partiename-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 Partien auch im Dialog **Projekt-Info** umbenennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 89

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 90

Videos

Dorico SE 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 SE 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 145

[Bildfrequenz](#) auf Seite 148

[Timecodes](#) auf Seite 912

[Marker](#) auf Seite 907

[Lautstärke der Audiospuren von Videos ändern](#) auf Seite 147

Unterstützte Videoformate

Dorico SE verwendet dieselbe Video-Engine, die 2017 bereits in Cubase und in Nuendo eingeführt wurde. Es unterstützt die verbreitesten 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 SE 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

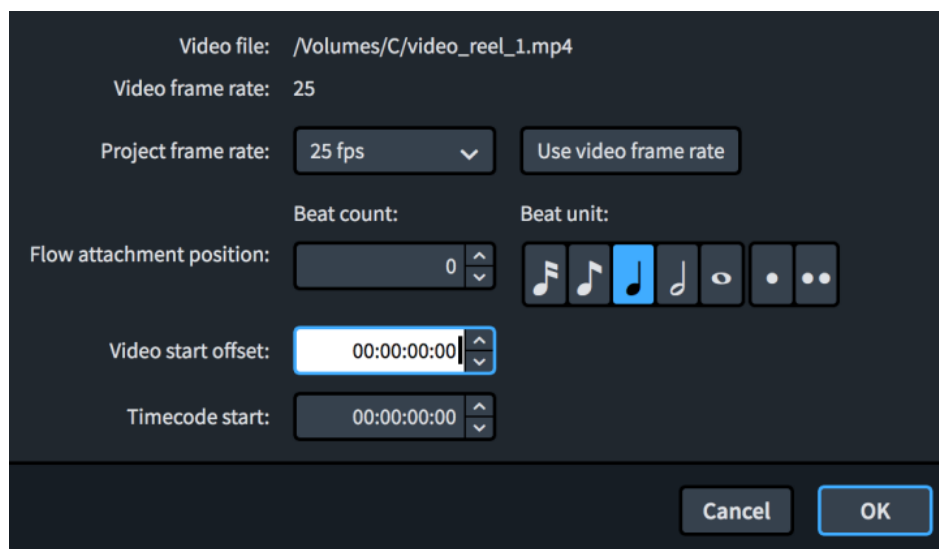
[Bildfrequenz](#) auf Seite 148

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.



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 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 912

[Partien-Bereich](#) auf Seite 89

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 SE 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 **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. Passen Sie im **Videoeigenschaften**-Dialog die Optionen den Anforderungen Ihres Projektes an.
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 89

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 98

[Timecodes](#) auf Seite 912

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 913

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 im **Videoeigenschaften**-Dialog die Werte für **Partie-Zuordnungsposition:** und/oder **Videobeginn Versatz**.
3. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte für **Partie-Zuordnungsposition** ändern, ändern sich auch die rhythmischen Positionen in den Noten, an denen das Video beginnt.

Wenn Sie die Werte für **Videobeginn Versatz** ändern, ändert sich auch die Position im Video, die in der **Partie-Zuordnungsposition** erscheint.

Wenn Sie zum Beispiel **Videobeginn Versatz** auf **00:00:05:00** ändern und die **Partie-Zuordnungsposition** auf **8**, fällt die fünfte Sekunde des Videos mit dem achten Takt im Notation zusammen.


HINWEIS

- Die rhythmische Ausgangsposition ist 0. Wenn also die **Partie-Zuordnungsposition** auf **8** eingestellt ist und die Taktart 4/4 ist, erfolgt die Partie-Zuordnung auf der ersten Zählzeit im dritten Takt.
- Das Ändern des **Videobeginn Versatz** ändert, welcher Teil des Videos mit der **Partie-Zuordnungsposition** zusammenfällt, aber dadurch wird das Video nicht vor diesem Punkt abgeschnitten. Vorhergehendes Videomaterial wird so lange gezeigt, wie es innerhalb der Partie geschieht.

Video-Fenster ein-/ausblenden

Sie können das **Video**-Fenster jederzeit und in jedem Modus ein-/ausblenden, wenn Sie zum Beispiel während der Arbeit an Noten im Notenbereich nicht in der Anzeige sehen möchten.

VORGEHENSWEISE

- Sie können das **Video**-Fenster auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden:
 - Drücken Sie **F4**.
 - Klicken Sie auf **Video anzeigen**  in der Werkzeugzeile.
 - Wählen Sie **Fenster > Video**.

ERGEBNIS

Das **Video**-Fenster wird ein-/ausgeblendet. Sie wird angezeigt, wenn im **Fenster**-Menü neben **Video** ein Häkchen erscheint und ausgeblendet, wenn kein Häkchen erscheint.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 23

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 SE speichert die neue Größe und Form und verwendet diese für alle Projekte, bis Sie die Größe wieder ändern.

Videos entfernen

Sie können Videos aus jeder Partie einzeln entfernen.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie im **Partien**-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Partie, aus der Sie ein Video entfernen möchten, und wählen Sie **Video > Abhängen** aus dem Kontextmenü.

ERGEBNIS

Das Video wird von der ausgewählten Partie entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien-Bereich](#) auf Seite 89

Lautstärke der Audiospuren von Videos ändern

Jede Audiodatei, die Teil eines Videos ist, das Sie hinzugefügt haben, wird synchron zur Musik im Projekt abgespielt. Sie können die Videolautstärke manuell ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Das Mixer-Fenster wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn der **Video**-Kanal im Mixer-Fenster nicht angezeigt wird, klicken Sie auf **Video** in der Mixer-Werkzeugzeile.
2. Ändern Sie die Lautstärke im **Video**-Kanal auf eine der folgenden Arten:

- Klicken und ziehen Sie den **Video**-Kanal-Fader nach oben/unten.
 - Klicken Sie auf **Stumm** am oberen Rand des **Video**-Kanals.
-

ERGEBNIS

Die Lautstärke der Audiospuren aus Videos in Ihrem Projekt wurde geändert. Wenn Sie auf **Stumm** geklickt haben, wird keine Audiospur aus den Videos in der Wiedergabe abgespielt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 507

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 SE unterstützt eine Bildfrequenz von 23.976 fps bis 60 fps. Der US-amerikanische und kanadische Sendestandard NTSC verwendet zum Beispiel 29.97 fps.

Die Bildfrequenzen sind eng mit den Zeitcodes verknüpft, da die Zeitcodes sowohl die Zeit als auch die aktuelle Bildposition anzeigen.

Alle gängigen Bildfrequenzen, wie zum Beispiel 23.976, 24, 24.975, 25, 29.97 und 30 Bilder pro Sekunde werden in Dorico SE voll unterstützt.

Standardmäßig nutzt Dorico SE dieselbe Bildfrequenz für das Projekt wie für die Videodatei, aber Sie können manuell eine andere Bildfrequenz auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecodes](#) auf Seite 912

Die Projekt-Framerate ändern

Standardmäßig nutzt Dorico SE 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 im **Videoeigenschaften**-Dialog die für das Projekt gewünschte Bildfrequenz aus dem **Projekt-Framerate**-Menü aus.

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

ERGEBNIS

Die Projekt-Framerate wird geändert.

Schreiben-Modus

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

Sie können Noten und Elemente 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 die Standard-Werkzeugzeile, den Notenbereich und die Statuszeile. Es bietet Werkzeugfelder und Bereiche mit den Werkzeugen und Funktionen, die Sie zum Schreiben Ihrer Noten benötigen.

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

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



Werkzeugfelder und Bereiche im Schreiben-Modus

Die folgenden Bereiche und Werkzeugfelder sind im Schreiben-Modus verfügbar:

1 Noten-Werkzeugfeld

Enthält Werkzeuge, die die Noteneingabe beeinflussen.

2 Noten-Bereich

Enthält die Notenwerte, Vorzeichen und Artikulationen, die bei der Noteneingabe am häufigsten verwendet werden.

3 Notationselemente-Bereich

Enthält Notationselemente wie Dynamik und Spielanweisungen, die Sie Ihren Noten hinzufügen können, unterteilt in verschiedene Kategorien. Ihre derzeitige Auswahl im Notations-Werkzeugfeld bestimmt, welche Notationselemente angezeigt werden.

4 Notations-Werkzeugfeld

Das Feld ermöglicht Ihnen, festzulegen, welche Notationselemente im Notations-Bereich angezeigt werden und außerdem bestimmte Elemente direkt einzugeben, zum Beispiel Studierzeichen, Akkordsymbole und Fingersätze.

5 Eigenschaften-Bereich

Enthält Eigenschaften, mit denen Sie an den derzeit ausgewählten Noten und Notationen spezifische Modifikationen vornehmen können.

HINWEIS

Wenn der Gültigkeitsbereich der Eigenschaft auf **Lokal** eingestellt ist, wirken sich Änderungen an den lokalen Eigenschaften nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus. Sie können den Gültigkeitsbereich der Eigenschaft auf **Global** einstellen, wenn Sie möchten, dass folgende Änderungen an lokalen Eigenschaften sich auf alle Layouts und Rahmenverkettungen auswirken. Sie können außerdem Änderungen an Eigenschaften später in andere Layouts und Rahmenverkettungen kopieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Eigenschaften-Bereich \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 155

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 159

[Notationselemente-Bereich](#) auf Seite 161

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Noten-Werkzeugfeld

Mit den Werkzeugen im Noten-Werkzeugfeld können Sie Noten anpassen und die Art der Noten ändern, die Sie eingeben. Das Noten-Werkzeugfeld findet sich links im Fenster im Schreiben-Modus.

Auswählen



Aktiviert/Deaktiviert die Mauseingabe. Wenn die Mauseingabe deaktiviert ist, können Sie keine Noten durch Klicken in die Notenzeile eingeben.

TIPP

Sie können der Option **Mauseingabe deaktivieren** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Tonhöhe vor Notenwert



Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie die Tonhöhe auswählen, bevor Sie den Notenwert festlegen und die Note eingeben. 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



Wenn diese Option aktiviert ist, geben Sie mehrere Noten an derselben rhythmischen Position ein, um einen Akkord zu erstellen. Diese Funktion verhindert, dass die Eingabemarke nach einer Noteneingabe automatisch weiterbewegt wird. Außerdem ermöglicht sie Ihnen, Noten und Elemente zu kopieren, ohne dabei andere vorhandene Noten oder Elemente zu überschreiben.

Alternativ können Sie die Akkordeingabe beginnen/beenden, indem Sie **Q** drücken.

Einfügen



Wenn diese Option aktiviert ist, werden Ihre eingegebenen Noten vor bereits vorhandenen Noten in der aktuellen Stimme hinter der Eingabemarke eingefügt, anstatt diese zu überschreiben. Der Einfügen-Modus hat auch Auswirkungen auf Bearbeitungen, die Sie außerhalb der Noteneingabe machen, 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. Dies gilt nur für die ausgewählte Stimme.

Wenn Sie Taktarten eingeben oder ändern, fügt Dorico SE im Einfügen-Modus zusätzliche Zählzeiten hinzu, um Takte aufzufüllen.

Alternativ können Sie den Einfügen-Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie **I** drücken.

Notenwert folgen



Wenn diese Option aktiviert ist, werden für die eingegebenen Noten die Werte der bestehenden Noten verwendet. Dieses Werkzeug hilft Ihnen, die Tonhöhe von Noten zu ändern und dabei ihren Notenwert beizubehalten.

Alternativ können Sie **Notenwert folgen** aktivieren/deaktivieren, indem Sie **L** drücken.

Notenwert erzwingen



Wenn diese Option aktiviert ist, ermöglicht Dorico SE Ihnen die Eingabe von Noten/ Pausen mit der exakten Dauer, die Sie gewählt haben. Sie können **Notenwert erzwingen** zum Beispiel aktivieren, um die Eingabe einer punktierten Viertelnote auf dem zweiten Viertelschlag eines 4/4-Takts zu erzwingen, wo Dorico SE die Note normalerweise mit Hilfe eines Haltebogens teilt.

WICHTIG

Sie können unerwartete Ergebnisse erzielen, wenn Sie Notenwerte erzwingen und später zum Beispiel die Taktart ändern oder Taktstriche bewegen.

Wenn Sie **Notenwert erzwingen** während der Eingabe aktiviert haben, können Sie die Einschränkungen der Notation in Dorico SE umgehen, indem Sie die betroffene Notenpassage auswählen und **Bearbeiten > Darstellung zurücksetzen** wählen.

Alternativ können Sie **Notenwert erzwingen** aktivieren/deaktivieren, indem Sie **O** drücken.

Punktierte Noten



Während der Noteneingabe gibt dieses Werkzeug auf Basis des aktuell ausgewählten Notenwerts punktierte Noten, Pausen oder Akkorde ein. Wenn Sie vorhandene Noten bearbeiten, können Sie dieses Werkzeug nutzen, um Punktierungen von vorhandenen Noten, Pausen und Akkorden zu entfernen bzw. zu ihnen hinzuzufügen.

Alternativ können Sie **Punktierte Noten** aktivieren/deaktivieren, indem Sie **.** drücken. Sie können die Anzahl von Punktierungen an Noten erhöhen, indem Sie **Alt/Opt-Taste-** drücken.

Pausen



Wenn diese Option aktiviert ist, geben Sie anstelle von Noten Pausen der derzeit ausgewählten Länge ein.

Alternativ können Sie die Pauseneingabe beginnen/beenden, indem Sie **,** drücken.

Triolen und N-tolen



Durch Klicken auf diese Option wird eine Triolenklammer und eine entsprechende Anzahl von Pausen an der festgelegten rhythmischen Position eingegeben. Wenn die Noten verbalkt sind, werden keine Klammern verwendet.

Sie können andere Arten von Triolen und N-tolen, zum Beispiel Quintolen, mit dem entsprechenden Einblendfeld eingeben.

Vorschläge



Wenn diese Option aktiviert ist, geben Sie an der derzeitigen rhythmischen Position Vorschläge anstelle von normalen Noten ein.

Alternativ können Sie die Eingabe von Vorschlägen beginnen/beenden, indem Sie **-** drücken.

Haltebogen



Bei der Noteneingabe bindet diese Option die einzugebende Note an die vorige Note mit derselben Tonhöhe. Wenn Sie vorhandene Noten bearbeiten, 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



Während der Noteneingabe teilt dieses Werkzeug Noten, Akkorde und explizite Pausen an der Position der Eingabemarke. Wenn Sie bereits vorhandene Noten bearbeiten, werden alle Haltebögen in Haltebogenketten gelöscht.

Sie können **Schneiden** auch aktivieren, indem Sie **U** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 182

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 204

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 207

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 203

[Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 178

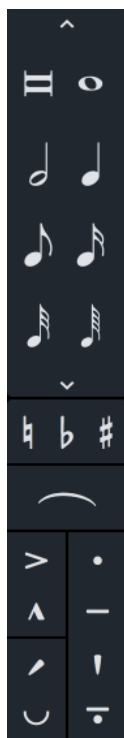
[Eingabemethoden für Taktangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

Noten-Bereich

Der Noten-Bereich enthält Schalter, mit denen Sie Noten- und Pausenwerte auswählen und Vorzeichen, Bindebögen und Artikulationen eingeben können. Sie finden es auf der linken Seite des Fensters im Schreiben-Modus.

Sie können den Noten-Bereich auf eine der folgenden Arten ein- und ausblenden:

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



Der obere Teil des Noten-Bereichs enthält Notenwerte, die Sie für die Eingabe auswählen können oder um die Dauer bestehender Noten zu ändern. Standardmäßig werden nur die gängigsten Notenwerte angezeigt. Um alle Notenwerte anzuzeigen, klicken Sie auf die Ein-/Ausblenden-Pfeile **Alle Noten anzeigen/ausblenden** am oberen und unteren Rand des Bereichs.

Im mittleren Teil des Noten-Bereichs können Sie Vorzeichen aktivieren/deaktivieren und Bindebögen aktivieren. Bindebögen können Sie nicht deaktivieren, Sie müssen sie löschen.

Am unteren Rand des Noten-Bereichs können Sie Artikulationen aktivieren/deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 150

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 197

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 223

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 225

Eigenschaften-Bereich (Schreiben-Modus)

Der Eigenschaften-Bereich im Schreiben-Modus ermöglicht schnellen Zugriff auf Eigenschaften, mit denen Sie Noten und Notationselemente während der Noteneingabe oder im Nachhinein ändern können. Der Bereich befindet sich am unteren Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

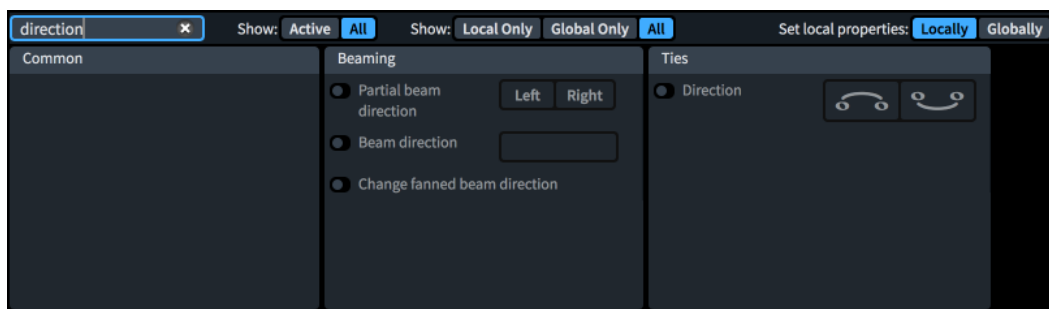
Sie können den Eigenschaften-Bereich im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:

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

Der Eigenschaften-Bereich enthält eine Gruppe von Eigenschaften für jedes Notationselement. Wenn Sie eine Note oder ein Notationselement im Notenbereich auswählen, werden im Eigenschaften-Bereich die Gruppen und Optionen angezeigt, die Sie zur Bearbeitung der ausgewählten Note oder des ausgewählten Elements benötigen. Wenn mehr Gruppen verfügbar sind als gleichzeitig im Bereich angezeigt werden können, können Sie nach rechts/links scrollen, um alle Gruppen anzuzeigen.

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 Rahmenverkettung aus. Sie können den Gültigkeitsbereich der Eigenschaft auf **Global** einstellen, wenn Sie möchten, dass folgende Änderungen an lokalen Eigenschaften sich auf alle Layouts und Rahmenverkettungen auswirken. Sie können außerdem Änderungen an Eigenschaften später in andere Layouts und Rahmenverkettungen kopieren.
 - Sie können nur die Eigenschaften ganzer Noten und Elemente ändern. Zum Beispiel können Sie nur den Linienstil von gesamten Pedallinien ändern, selbst wenn sie sich über mehrere Systeme erstrecken.
-



Eigenschaften-Bereich im Schreiben-Modus, nach einem Suchbegriff gefiltert

Oben im Eigenschaften-Bereich gibt es 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 150

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 45

[Werte in numerischen Wertefeldern ändern](#) auf Seite 158

[Darstellung von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 370

[Positionen von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 370

Lokale und globale Eigenschaften

Eigenschaften können sich nur auf Elemente im aktuellen Layout und in der aktuellen Rahmenverkettung oder auf Elemente in allen Layouts und Rahmenverkettungen auswirken. So können Sie festlegen, dass dieselben Elemente 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 Element in einem

Layout keine Auswirkungen auf dasselbe Element in anderen Layouts oder anderen Rahmenverkettungen.

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 Elemente alle lokalen Einstellungen, die in anderen Layouts für die betreffenden Eigenschaften festgelegt sind.

Globale Eigenschaften

Globale Eigenschaften wirken sich auf Elemente 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 129

[Notenrahmenverkettungen](#) auf Seite 393

[Eigenschaften-Bereich \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 155

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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.

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 Rahmenverkettung angewandt, wenn Sie **Lokal** auswählen, oder auf alle Layouts und Rahmenverkettungen, wenn Sie **Global** auswählen.

HINWEIS

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 Rahmenverkettungen kopieren.

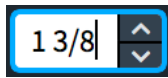
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 SE 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 direkt eine Zahl 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

[Eigenschaften-Bereich \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 155

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 92

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 45

Notations-Werkzeugfeld

Mit den Optionen in den Notations-Werkzeugen können Sie festlegen, welche Notationselemente im Notationselemente-Bereich verfügbar sind. Das Notations-Werkzeugfeld befindet sich auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus.

Schlüssel



Blendet den Schlüssel-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für die verschiedenen Schlüssel und Oktavzeichen enthält, die Sie eingeben können.

Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen



Blendet den Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen ein/aus, welcher Abschnitte für die verschiedenen Tonarten, tonalen Systeme und Vorzeichen enthält, die Sie eingeben können. Sie können in diesem Feld auch benutzerdefinierte tonale Systeme erstellen und bearbeiten.

Taktartangaben (Metrum)



Blendet den Taktbezeichnungen-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Taktarten enthält, die Sie eingeben können, einschließlich eines Abschnitts, in dem Sie benutzerdefinierte Taktarten erstellen können, zum Beispiel wechselnde Taktarten und Taktarten mit Auftakten.

Tempo



Blendet den Tempo-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Tempoänderungen enthält, die Sie eingeben können, darunter auch allmähliche Tempoänderungen, Metronomangaben und Tempogleichungen.

Dynamik



Blendet den Dynamik-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für die verschiedenen Dynamikanweisungen enthält, die Sie eingeben können, darunter auch sofortige, allmähliche und benutzerdefinierte kombinierte Dynamikanweisungen.

Ornamente



Blendet den Ornamente-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für die verschiedenen Ornamente und Glissandolinien enthält, die Sie eingeben können.

Wiederholungszeichen



Blendet den Wiederholungszeichen-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Arten von Wiederholungszeichen enthält, darunter auch Wiederholungsenden und -abschnitte, Wiederholungsmarker, Einzel-Noten-Tremolos

oder Tremolos mit mehreren Noten, Taktwiederholungen und Regionen mit Strichnotation.

Takte und Taktstriche



Blendet den Bereich für Takte und Taktstriche ein/aus, mit dem Sie Takte und verschiedene Arten von Taktstrichen eingeben können.

Fermaten und Pausen



Blendet den Bereich Fermaten und Pausen ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Arten von Fermaten, Atemzeichen und Zäsuren enthält, die Sie eingeben können.

Spielanweisungen



Blendet den Spielanweisungen-Bereich ein/aus, der Abschnitte für die verschiedenen Instrumentenfamilien enthält. Jeder Abschnitt enthält Spielanweisungen für die entsprechende Instrumentenfamilie.

Linien



Blendet den Linien-Bereich aus/ein, welcher Abschnitte für die verschiedenen Arten von Linien enthält, die Sie eingeben können.

Cues



Blendet den Cues-Bereich ein/aus, mit dem Sie geeignete Positionen für Cues finden und Cues eingeben können.

Video



Blendet den Videobereich ein/aus, mit dem Sie den **Videoeigenschaften**-Dialog öffnen und Marker in der derzeitigen Partie anzeigen und bearbeiten können.

Studierzeichen



Fügt an der ausgewählten rhythmischen Position ein Studierzeichen ein.

Text



Öffnet den Texteditor, mit dem Sie Text an der ausgewählten rhythmischen Position eingeben können.

Liedtext



Öffnet über der ausgewählten Note auf der Notenzeile das Liedtext-Einblendfeld, mit dem Sie Liedtexte eingeben können.

Akkordsymbole



Öffnet über der in der Notenzeile ausgewählten Note das Akkordsymbole-Einblendfeld, mit dem Sie Akkordsymbole eingeben können.

Fingersätze



Öffnet über der in der Notenzeile ausgewählten Note das Fingersätze-Einblendfeld, mit dem Sie Fingersätze eingeben können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 150

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 223

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 330

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 144

Notationselemente-Bereich

Der Notationselemente-Bereich enthält verschiedene Notationselemente für Ihre Noten, die von Ihrer Auswahl im Notations-Werkzeugfeld abhängen. Das Notations-Werkzeugfeld befindet sich auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus.

Sie können den Notationselemente-Bereich jederzeit ein-/ausblenden, zum Beispiel, wenn Sie ein Notationselement für die Eingabe suchen, dann aber die Größe des Notenbereichs ändern möchten, nachdem Sie es eingegeben haben. Sie können den Notationselemente-Bereich auf eine der folgenden Arten ein- und ausblenden:

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Schreiben-Modus](#) auf Seite 150

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 36

[Schlüssel-Bereich](#) auf Seite 276

[Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 231

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 237

[Tempo-Bereich](#) auf Seite 247

[Dynamikanweisungen-Bereich](#) auf Seite 262

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 289

[Wiederholungszeichen-Bereich](#) auf Seite 348

[Bereich für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 254

[Fermaten und Pausen \(Bereich\)](#) auf Seite 282

[Spielanweisungen-Bereich](#) auf Seite 315

[Linien-Bereich](#) auf Seite 327

[Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich](#) auf Seite 343

[Kommentare-Bereich](#) auf Seite 385

Eingeben und Bearbeiten

Dorico SE unterscheidet zwischen den Verfahren für das Eingeben und Bearbeiten von Noten.

Eingeben

Wenn Sie die Eingabemarke sehen können, sind Sie gerade dabei, neue Noten einzugeben. Um Noten und Notationen einzugeben, muss die Eingabemarke aktiviert sein. Ist die Eingabemarke aktiviert, wirkt sich die Auswahl von Werkzeugen oder Elementen im Noten-Werkzeugfeld und im Noten-Bereich auf die Note oder den Akkord aus, den Sie eingeben, da Sie Notenwert, Punktierung, Vorzeichen und Artikulation festlegen können. Danach legen Sie die Tonhöhe fest, indem Sie die Note in die Partitur eingeben: Geben Sie dazu den Buchstaben der gewünschten Note auf Ihrer Computertastatur ein oder spielen Sie die Note oder den Akkord auf Ihrem MIDI-Keyboard.

Wenn die Eingabemarke aktiviert ist, werden Noten und Notationen an der Position der Eingabemarke eingegeben.

Wenn im Notenbereich keine Noten oder Akkorde ausgewählt sind und Sie einen Notenwert auswählen, entweder, indem Sie den entsprechenden Tastaturbefehl ausführen oder indem Sie im Noten-Bereich darauf klicken, wird die Mauseingabe aktiviert. Wenn Sie mit dem Mauszeiger über die Notenzeile fahren, wird eine Voransicht angezeigt, so dass Sie erkennen können, wo die Note eingefügt wird, sobald Sie klicken.

HINWEIS

Wenn die Mauseingabe deaktiviert ist, hält dies Dorico SE davon ab, unter diesen Umständen die Mauseingabe zu starten.

Bearbeiten

Wenn Sie die Eingabemarke nicht sehen können, können Sie bereits bestehende Noten bearbeiten. Das Bearbeiten von Noten beinhaltet das Löschen von Noten und Notationen. Dies können Sie nur im Schreiben-Modus tun; zwar können Sie im Wiedergabe-Modus auch Noten löschen, aber keine Notationen. Sie können jederzeit zwischen Eingeben und Bearbeiten wechseln.

Wenn die Eingabemarke nicht aktiviert ist, werden neue Elemente an der Position des ersten ausgewählten Elements im Notenbereich eingegeben. Wenn es keine Auswahl gibt, wird der Mauszeiger mit dem neuen Element geladen. Das Element wird dann an der Stelle erstellt, auf die Sie klicken.

Um vorhandene Noten und Notationen zu bearbeiten, müssen Sie sie im Notenbereich auswählen. Auf diese Art können Sie die ausgewählten Noten oder Elemente aktualisieren, wenn Sie zum Beispiel neue Notenwerte, Vorzeichen oder Artikulationen im Notenbereich auswählen.

Wir empfehlen Ihnen, sich einen Moment Zeit zu nehmen, um zu verstehen, wie sich Dorico SE verhält, wenn die Eingabemarke sichtbar bzw. nicht sichtbar ist. Im letzteren Fall werden alle Bearbeitungsfunktionen auf die Elemente angewandt, die im Notenbereich ausgewählt sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bearbeiten und auswählen](#) auf Seite 359

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Noteneingabe](#) auf Seite 165

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 223

Einstellungen für die Mauseingabe

Es gibt eine Reihe von unterschiedlichen Einstellungen, aus denen Sie wählen können, um festzulegen, wie die Mauseingabe bei Dorico SE 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:** Elemente werden an der Position ausgewählter Elemente oder Noten im Notenbereich eingegeben.
- **Zeiger mit Element laden:** Elemente werden auf den Mauszeiger geladen, so dass Sie an die Stelle im Notenbereich klicken können, an der Sie das Element 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 45

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 **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 223

Rhythmisches Raster

Das rhythmische Raster ist eine rhythmische Längeneinheit, deren Wert bestimmte Aspekte der Eingabe und Bearbeitung beeinflussen, zum Beispiel, wie sehr Elemente sich bewegen. Es steuert jedoch nicht die Dauer der von Ihnen eingegebenen Noten und Elemente.



Auf Achtelnoten eingestelltes rhythmisches Raster über der Notenzeile

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. Im Wiedergabe-Modus wird das rhythmische Raster durch die Häufigkeit der vertikalen Linien in den Spuren und im Lineal oben auf der Event-Darstellung angezeigt.

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 Elemente 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 Elemente verlängert/gekürzt werden.
- Um welchen Wert Noten und Elemente verschoben werden.

Sie können die Auflösung des rhythmischen Rasters jederzeit ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmische Position](#) auf Seite 20

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 170

[Event-Darstellung](#) auf Seite 450

[Spuren](#) auf Seite 458

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

Auflösung des rhythmischen Rasters ändern

Sie können die Auflösung des rhythmischen Rasters ändern. Die Auflösung wird vom Notenwertsymbol in der Statusleiste und von den Zählzeitunterteilungen 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:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste+**, um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu verringern.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Ü**, um die Auflösung des rhythmischen Rasters zu erhöhen.

- Wählen Sie **Schreiben > Rhythmisches Raster > Rasterauflösung verringern**.
 - Wählen Sie **Schreiben > Rhythmisches Raster > Rasterauflösung erhöhen**.
 - Wählen Sie **Schreiben > Rhythmisches Raster > [Zählzeitunterteilung]**.
 - Wählen Sie einen Wert aus dem Auswahlnenü **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 31

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 50

Noteneingabe

Sie können in Dorico SE Noten nur während der Noteneingabe (wenn die Eingabemarke aktiviert ist) eingeben. Damit lassen sich Notationen an der Position der Eingabemarke gleichzeitig mit der Noteneingabe eingeben, was auch das Risiko reduziert, versehentlich Noten in Notenzeilen einzufügen.

Sie können Noten auf verschiedene Arten mit jedem der folgenden Geräte eingeben und auch jederzeit zwischen ihnen wechseln:

- MIDI-Keyboard
- Computertastatur
- Maus oder Touchpad

TIPP

Die schnellste Methode zur Noteneingabe ist ein MIDI-Keyboard.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten](#) auf Seite 771

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 199

Eingabemarke

In Dorico SE ist die Eingabemarke eine vertikale Linie, die oben und unten aus fünfzeiligen Notenzeilen herausragt, in Perkussionsnotenzeilen und Tabulaturen aber kürzer wirkt. Sie zeigt die rhythmische Position an, an der Noten, Akkorde oder Notationselemente eingegeben werden.

Eine Eingabemarke ist eine Marke, die häufig beim Korrekturlesen veröffentlichter Texte verwendet wird, um die Position zu markieren, an der etwas eingefügt oder hinzugefügt werden soll, zum Beispiel ein fehlender Buchstabe oder ein fehlendes Wort. In Software zeigt die Eingabemarke die Stelle an, an der etwas eingefügt wird. 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 Plussymbol.



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-Keyboards 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. Im Einfügen-Modus verschieben eingefügte Noten alle Noten in der aktuellen Stimme, die sich hinter der Eingabemarke befinden, um die eingefügte Dauer nach hinten, anstatt sie zu ersetzen. Auch die Verkürzung des Notenwerts bei aktiviertem Einfügen-Modus zieht sie näher zusammen, ohne Pausen zwischen den Noten zu hinterlassen.



Die Eingabemarke im Einfügen-Modus

Akkorde

Oben links zeigt die Eingabemarke ein Plussymbol an. Bei der Akkordeingabe können Sie mehrere Noten an derselben rhythmischen Position eingeben.



Die Eingabemarke, wenn Akkorde eingegeben werden

Notenwert folgen

Die Eingabemarke ist gestrichelt. **Notenwert folgen** ermöglicht Ihnen, die Tonhöhe von Noten zu ändern, ohne ihre Dauer oder ihren Rhythmus zu beeinflussen.



Die Eingabemarke, wenn **Notenwert folgen** aktiviert ist

Vorschläge

Die Eingabemarke ist kürzer als normal. Mit ihr können Sie an der Position der Eingabemarke Vorschläge eingeben.



Die Eingabemarke, wenn Vorschläge eingegeben werden

Stimmen

Wenn Sie mehrere Stimmen eingeben, zeigt die Eingabemarke Folgendes an:

- Ein Plussymbol unten links
- Die Nummer der Stimme, in die Sie Noten eingeben
- Ein Hals-aufwärts- oder Hals-abwärts-Notensymbol, das die Halsrichtung der Stimme anzeigt



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue Hals-abwärts-Stimme eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue, zweite Hals-aufwärts-Stimme eingeben

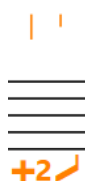
Stimmen mit Strichnotation

Die Note neben der Eingabemarke zeigt einen Notenkopf mit Strichnotation an. Wenn Sie mehrere Stimmen mit Strichnotation eingeben, zeigt die Eingabemarke Folgendes an:

- Ein 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 Notenhäse hat oder nicht



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue, zweite Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue halslose Stimme mit Strichnotation eingeben

Perkussions-Kits

Bei der Notenerfassung in Perkussions-Kits erscheint die Eingabemarke deutlich kleiner als üblich. Über dem rhythmischen Raster wird der Name des Kit-Instruments angezeigt, in das Sie Noten eingeben.



Die Eingabemarke bei der Noteneingabe in Perkussions-Kits

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

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 189

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 204

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 215

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 203

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 184

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 191

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 196

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 die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie ein Element aus und drücken Sie **Umschalttaste-N**.
 - Doppelklicken Sie auf eine rhythmische Position in einer Notenzeile.
2. Deaktivieren Sie die Eingabemarke 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.
 - Wechseln Sie in einen anderen Modus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 170

[Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 178

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 223

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 die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie ein Element aus und drücken Sie **Umschalttaste-N**.

- 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 und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben](#) auf Seite 188

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, wird die Eingabemarke zum Beispiel nicht automatisch verschoben.

VORGEHENSWEISE

- Verschieben Sie die Eingabemarke 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 zu verschieben.
 - Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke abhängig vom derzeit ausgewählten Notenwert zu verschieben.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke in den nächsten/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 204

Noten eingeben

Sie können Noten während der Noteneingabe (wenn die Eingabemarke aktiviert ist) in Ihr Projekt eingeben. Sie können Noten mit einer Computertastatur, mit der Maus oder durch das Spielen von Noten mit einem 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 diese Elemente jedoch auch festlegen, nachdem Sie die Noten eingegeben haben. 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 SE implizite Pausen mit den entsprechenden Werten automatisch zwischen den von Ihnen eingegebenen Noten anzeigt. Entsprechend müssen Sie auch keine Haltebögen eingeben, da Dorico SE 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 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 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

Wenn Sie ein Notationselement wie z. B. eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

- 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.
 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 SE 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 die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
8. Optional: Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts zu bewegen, ohne Noten einzugeben.

TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

-
9. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

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 SE werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der derzeitigen 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 SE die Lücken zwischen Noten mit impliziten Pausen vom erforderlichen Wert.

Wenn Sie Noten in Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln eingeben, weist Dorico SE 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.

TIPP

Sie können 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

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 174

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 178

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 177

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 42

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 199

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 164

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 179

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 182

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 197

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 223

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 204

[Pausen eingeben](#) auf Seite 199

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 207

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 210

[Noten rhythmisch verschieben](#) auf Seite 778

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 625

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 633

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 223

[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 367

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 990

[MIDI-Eingabegeräte deaktivieren](#) auf Seite 223

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 945

[Haltebögen](#) auf Seite 1010

[Tonarten](#) auf Seite 744

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 376

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 781

Registerauswahl während der Noteneingabe

Dorico SE 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 SE 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 SE 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 212

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 199

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, mit der Maus oder durch das Spielen von Noten mit einem MIDI-Keyboard eingeben.

Standardmäßig müssen Sie in Dorico SE 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 SE.
- Diese Schritte beschreiben die Auswahl von Punktierungen, Artikulationen und Vorzeichen außerhalb der vorliegenden Tonart vor der Noteneingabe. Sie können diese Elemente jedoch auch festlegen, nachdem Sie die Noten eingegeben haben. 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 SE implizite Pausen mit den entsprechenden Werten automatisch zwischen den von Ihnen eingegebenen Noten anzeigt. Entsprechend müssen Sie auch keine Haltebögen eingeben, da Dorico SE 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 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 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

Wenn Sie ein Notationselement wie z. B. eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

- 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 SE 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 eingegeben wird.

- 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.

9. Optional: Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts zu bewegen, ohne Noten einzugeben.

TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

10. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.

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 SE werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der derzeitigen 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 SE die Lücken zwischen Noten mit impliziten Pausen vom erforderlichen Wert.

Wenn Sie Noten in Notenzeilen für Instrumente mit Bündeln eingeben, weist Dorico SE 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.

TIPP

- 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.
 - Sie können 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 178

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 177

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 173

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 199

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 42

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 164

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 223

[MIDI-Eingabegeräte deaktivieren](#) auf Seite 223

Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern

Sie können Noten entweder in klingender oder in notierter Tonhöhe nach dem aktiven Layout eingeben und aufnehmen, z. B. wenn Sie Noten in ihrer klingenden Tonhöhe in transponierenden Einzelstimmen-Layouts aufnehmen wollen.

Bei Konzertstimmung-Layouts sind notierte Tonhöhe und klingende Tonhöhe identisch.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie eine der folgenden Einstellungen zum Eingeben der Tonhöhe aus:
 - Wählen Sie zum Eingeben/Aufnehmen von Noten in ihrer notierten Tonhöhe **Schreiben > Tonhöhe eingeben > Notierte Tonhöhe** aus.
 - Wählen Sie zum Eingeben/Aufnehmen von Noten in ihrer klingenden Tonhöhe **Schreiben > Tonhöhe eingeben > Klingende Tonhöhe** aus.
-

ERGEBNIS

Die resultierende Tonhöhe, die notiert oder aufgenommen wird, wird geändert. Wenn Sie zum Beispiel ein C für ein Horn in F im transponierenden Einzelstimmen-Layout mit auf **Klingende Tonhöhe** eingestellter Option „Tonhöhe eingeben“ eingeben, wird die Note als G notiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Mit MIDI-Aufnahme Noten eingeben](#) auf Seite 218

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 132

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 **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 170

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 174

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 197

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 182

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 223



Mauseingabe aktivieren/deaktivieren

Sie können die Mauseingabe aktivieren/deaktivieren, zum Beispiel, wenn Sie nur über Ihre Computertastatur oder mit einem MIDI-Gerät Noten eingeben möchten. Wenn Sie die Mauseingabe deaktivieren, können Sie auch auf andere Elemente klicken, um die Noteneingabe zu stoppen.

VORGEHENSWEISE

- Aktivieren/Deaktivieren Sie im Noten-Werkzeugfeld die **Auswählen**-Option .

ERGEBNIS

Die Mauseingabe wird im derzeitigen Projekt aktiviert, wenn **Auswählen**  deaktiviert 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 151

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

Noten-/Pausenwerte auswählen

Sie können verschiedene Werte für Noten/Pausen entweder im Noten-Bereich auswählen oder indem Sie einen der zugewiesenen Tastaturbefehle verwenden. Die Werte können sowohl zu bestehenden Noten/Pausen als auch während der Noteneingabe hinzugefügt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie einen Notenwert auswählen möchten, die im Noten-Bereich nicht angezeigt wird, klicken Sie oben und unten in der Notenliste auf die Ein-/Ausblenden-Pfeile für **Alle Noten anzeigen/ausblenden**, um weitere Notenwerte anzuzeigen.
 2. Auf eine der folgenden Arten können Sie einen Noten-/Pausenwert auswählen:
 - Drücken Sie 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.
 3. Optional: Fügen Sie dem Wert auf eine der folgenden Arten Punktierungen hinzu:
 - Drücken Sie für eine einzelne Punktierung **.**
 - Drücken Sie für mehrere Punktierungen so häufig wie gewünscht **Alt/Opt-Taste-.** Sie können bis zu vier Punktierungen angeben.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Tastaturbefehle in Dorico SE](#) auf Seite 13

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

Notenwerte ändern

Sie können Notenwerte nach der Eingabe erhöhen oder verkürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie 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.
- 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 Auswahlende 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 SE notiert und verbalkt sie automatisch entsprechend ihren neuen Werten, der derzeitigen 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 154

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 190

[Akkordmodus](#) auf Seite 206

Noten-/Pausenwerte erzwingen



In Dorico SE werden Noten/Pausen je nach ihrer Position im Takt und der derzeitigen Taktart automatisch passend notiert und verbalkt. Sie können die Werte von Noten/Pausen erzwingen, um ihre Notation festzulegen.

Wenn Sie zum Beispiel zu Beginn eines 6/8-Taktes eine halbe Note eingeben, wird diese als punktierte Viertelnote notiert, verbunden mit einer Achtelnote. Das liegt daran, dass 6/8-Takte üblicherweise in zwei Gruppen mit je drei Achtelnoten aufgeteilt sind. Damit dies auch bei einer halben Note (vier Achtelnoten) funktioniert, teilt Dorico SE 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 bestehende Noten aus, deren Dauer Sie erzwingen möchten.
2. 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** .
3. Aktivieren Sie **Notenwert erzwingen** auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **O**.
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Notenwert erzwingen** .
4. Wählen Sie den gewünschten Noten-/Pausenwert aus.

TIPP

Wenn Sie die Notenwerte von vorhandenen, als Haltebogenketten notierten Noten erzwingen möchten, müssen Sie ihren Notenwert zuerst verringern und dann auf den gewünschten Wert vergrößern.

5. Optional: Geben Sie bei der Eingabe von Noten oder Pausen die gewünschten Noten oder Pausen ein.
-

ERGEBNIS

Alle eingegebenen Noten werden bei der Noten- oder Pauseneingabe mit ihrem ganzen rhythmischen Wert erfasst, unabhängig von ihrer Position im Takt. Wenn Sie sie später verschieben, behalten die Noten die Notation bei. Pausen werden als explizite Pausen eingegeben. Noten, die über Taktstriche hinausgehen, werden als verbundene Noten notiert. Wenn Sie die Dauer bestehender Noten oder Pausen erzwingen, bleibt ihre ausgewählte Dauer oder die Dauer, auf die Sie sie später ändern, erhalten.

TIPP

Position und Dauer erzwingen in der Gruppe **Noten und Pausen** im Eigenschaften-Bereich wird für die Eingabe von Pausen mit erzwungenen Werten automatisch aktiviert. Sie können diese Eigenschaft auch verwenden, um die Dauer und Position von Pausen zu erzwingen.

BEISPIEL



Standardnotierung von Noten im 6/8-Takt



Noten in der Hals-abwärts-Stimme, die mit erzwungenen Notenwerten eingegeben werden

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 945
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151
- [Noten-Bereich](#) auf Seite 154
- [Eingabemarke](#) auf Seite 165
- [Noten eingeben](#) auf Seite 170
- [Pausen eingeben](#) auf Seite 199
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 179
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617
- [Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 633
- [Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 947




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.
-

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.
 4. Aktivieren Sie **Punktierte Noten** auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **.**
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Punktierte Noten** .
 5. Optional: Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-**, um die Anzahl der Punktierungen zu ändern. Im Noten-Werkzeugfeld wird **Punktierte Noten** aktualisiert, um die derzeitige Punktierungsanzahl anzuzeigen. Sie können Noten mit bis zu vier Punktierungen eingeben.
 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 verbundene 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. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

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 SE 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 633

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 190

[Akkordmodus](#) auf Seite 206

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 179

[Eingabemarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 169

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 189

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 178

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. Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Stimme auswählen, in die Sie Noten eingeben möchten:

- Um Noten in eine neue Stimme einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-V**, um eine neue Stimme zu 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 Noten in eine vorhandene Stimme einzugeben, drücken Sie **V**, bis Sie die gewünschte Stimme erreichen.
4. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
 5. Optional: Drücken Sie **V**, um zwischen allen aktiven Stimmen in der Notenzeile zu wechseln.
 6. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.

ERGEBNIS

Noten werden in neue Stimmen eingegeben, wie von der Eingabemarke angezeigt. Sie werden an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingegeben. Wenn Sie in einer Notenzeile, die bereits Noten in einer anderen Stimme enthält, Noten eingeben, wird die Halsrichtung bestehender Noten an denselben rhythmischen Positionen automatisch verändert, soweit notwendig.

Das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke ändert sich, um anzuzeigen, welche Stimme derzeit ausgewählt ist. Alle eingegebenen Noten werden in die mit diesem Symbol gekennzeichnete Stimme eingegeben.

Sie können beliebig oft zwischen den Stimmen wechseln.

HINWEIS

- Wenn Sie drei oder mehr Stimmen 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.
- Sie können Stimmfarben anzeigen, um zu verdeutlichen, welche Noten zu welcher Stimme gehören. Sie können Stimmen auch erkennen, indem Sie einzelne Noten auswählen und sich die Anzeige in der Statuszeile anschauen.

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 165

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 164

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 174

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 200

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 210

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 380

[Stimmen](#) auf Seite 1073

[Statuszeile](#) auf Seite 31

[Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen](#) auf Seite 936

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1073

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. Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Stimme mit Strichnotation auswählen, in die Sie Noten eingeben möchten:
 - Um Noten in eine neue Stimme mit Strichnotation einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V**, um eine neue Stimme mit Strichnotation zu erzeugen. 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 Noten in eine vorhandene Stimme mit Strichnotation einzugeben, drücken Sie **V**, bis Sie die gewünschte Stimme mit Strichnotation erreichen.
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. Optional: Drücken Sie **V**, um zwischen allen aktiven Stimmen in der Notenzeile zu wechseln.
 6. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.

ERGEBNIS

Noten werden in neue Stimmen mit Strichnotation eingegeben, wie von der Eingabemarke angezeigt. Das Strichnotationsnotensymbol neben der Eingabemarke ändert sich, um anzuzeigen, welche Stimme derzeit ausgewählt ist und wo Noten eingegeben werden.

Sie können beliebig oft zwischen den Stimmen wechseln.

HINWEIS

- Wenn Sie in einer Notenzeile, die bereits Noten in anderen Stimmen/Strichnotationsstimmen enthält, Noten eingeben, werden die Halsrichtung bestehender Noten und die Zeilenpositionen von Stimmen mit Strichnotation an denselben rhythmischen Positionen automatisch verändert, soweit notwendig.
- Wenn Sie drei oder mehr Stimmen jeglicher Art 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

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1078

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 933

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 357

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 380

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. Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
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. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

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 Klavier-Notenzeilen umfasst, werden Noten entweder in die obere oder in die untere Notenzeile eingegeben, je nach ihrer Tonhöhe und dem Trennpunkt, den Sie auf der **Wiedergabe**-Seite in den **Programmeinstellungen** festgelegt haben.

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 165

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 204

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 174

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 223

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45


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. Optional: Drücken Sie **V**, um die Stimme auszuwählen, in die Sie Noten einfügen möchten.
3. 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.



4. Optional: Wenn Sie Noten im Einfügen-Modus in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 5. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
 6. Optional: Drücken Sie **I** erneut oder klicken Sie erneut auf **Einfügen** , um den Einfügen-Modus zu deaktivieren und zur normalen Noteneingabe zurückzukehren.
 7. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

Noten werden vor vorhandenen Noten in die Stimme eingegeben, die durch die Eingabemarke angezeigt wird, ohne dass vorhandene Noten in derselben Stimme auf rhythmischen Positionen nach der Eingabemarke überschrieben werden. Sie werden an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingegeben. Alle bereits vorhandenen Noten in derselben Stimme nach der Eingabemarke werden vorwärts zu den darauffolgenden rhythmischen Positionen verschoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 164
- [Noten eingeben](#) auf Seite 170
- [Akkorde eingeben](#) auf Seite 204
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 170

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 in derselben Stimme 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.

- Sie können den Einfügen-Modus im Schreiben-Modus aktivieren/deaktivieren, indem Sie **I** drücken oder im Noten-Werkzeugfeld auf **Einfügen**  klicken.

HINWEIS

- Der Einfügen-Modus gilt nur für die ausgewählten Stimmen.
 - Sie können nicht den Einfügen-Modus und den Akkordmodus gleichzeitig aktiviert haben.
-

Wenn der Einfügen-Modus nicht aktiviert ist, fügt Dorico SE keine zusätzlichen Zählzeiten vor einer vorhandenen Taktartangabe ein, wenn Sie eine vorherige Taktartangabe ändern. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, fügt Dorico SE 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

[Akkordmodus](#) auf Seite 206

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Elemente kopieren und einfügen](#) auf Seite 377

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 179

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 182

[Noten und Elemente löschen](#) auf Seite 377

Noten für ungestimmte Perkussion eingeben

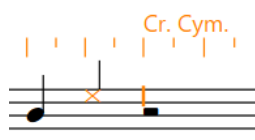
Sie können Noten für einzelne ungestimmte Perkussionsinstrumente und für alle Perkussionsinstrumente in Perkussions-Kits mit beliebiger Darstellungsart eingeben. Dies schließt auch die Auswahl von Spielanweisungen, wie etwa Spielanweisungs-spezifischen Notenköpfen, für einzelne Instrumente mit ein.

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 Perkussionsinstrumentes 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 Darstellung 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 Spielanweisungen für Instrumente im Kit verwenden möchten, haben Sie diese Anweisungen im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** definiert.

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 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

Wenn Sie ein Notationselement wie z. B. eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

- 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:
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**, um die Marke nach oben zu verschieben.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Marke nach unten zu verschieben.
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.
5. Wählen Sie eine für das derzeit von der Eingabemarke ausgewählte Instrument passende Spielanweisung aus, bevor Sie Noten eingeben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um aufwärts durch die Spielanweisungen zu rotieren.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-unten-Taste**, um abwärts durch die Spielanweisungen zu rotieren.
 - Spielen Sie die Tonhöhe für die gewünschte Spielanweisung auf einem MIDI-Keyboard ein.

HINWEIS

Sie können MIDI-Tonhöhen für Spielanweisungen auf der **Noteneingabe und Bearbeitung**-Seite unter **Programmeinstellungen** festlegen.

6. Auf eine der folgenden Arten können Sie Noten eingeben:
 - 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: Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke um den aktuell ausgewählten Notenwert vorwärts zu bewegen, ohne Noten einzugeben.

TIPP

Sie können die Eingabemarke auf unterschiedliche Arten und in unterschiedlich großen Schritten verschieben.

-
8. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.

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 SE werden Noten gemäß ihrem Wert, ihrer Position im Takt und der derzeitigen 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 SE die Lücken zwischen Noten mit impliziten Pausen vom erforderlichen Wert.

HINWEIS

- Sie können benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen innerhalb von eigenen Taktarten festlegen.
- Sie können Pausen von ungestimmten Perkussionsinstrumenten nicht löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1052

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1053

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1059

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1060
[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsnoten ändern](#) auf Seite 1063
[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 174
[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 633
[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617
[Noten eingeben](#) auf Seite 170

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 45

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 112

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 191

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsnoten ändern](#) auf Seite 1063

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 SE entweder die untere oder obere mögliche Notenzeilenposition aus, je nachdem, welche näher an der derzeitigen Position der Eingabemarke liegt.

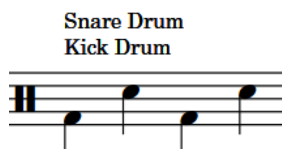
Wenn man aber Noten für Perkussions-Kits eingibt, wählt Dorico SE die Notenzeilenposition der Note mit derselben Halsrichtung wie die letzte eingegebene Note und nicht die Notenzeilenposition, die der derzeitigen Position der Eingabemarke am nächsten ist. Dies erleichtert die Eingabe von Notenmustern, die üblicherweise in Perkussions-Kits verwendet werden.

So ist es zum Beispiel üblich, Kick- und Snaredrumnoten auf einem normalen Schlagzeug einzugeben. Die Kickdrum ist in der unteren Position, die Snaredrum 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 Snaredrum drücken.

Das Standardverhalten für die Änderung der Halsrichtung für die Noteneingabe in Kits in Dorico SE bedeutet für Sie, dass Sie zwischen **F** und **C** wechseln können und dadurch Noten an den Positionen von Kick- und Snaredrum eingefügt werden, auch wenn die oberste Zeile nach der Eingabe einer Snaredrumnote näher wäre.

Dies liegt daran, dass die Kickdrum dieselbe Halsrichtung und damit auch dieselbe Stimme wie die Snaredrum verwendet.



HINWEIS

Dorico SE 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 992

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. Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
3. Wählen Sie auf eine der folgenden Arten einen Notenwert aus:
 - Um den nächsthöheren Notenwert auszuwählen, drücken Sie **?**.
 - Um den nächstniedrigeren Notenwert auszuwählen, drücken Sie **B**.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich 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 SE automatisch die Oktave, die auf der jeweiligen Saite dem Sattel am nächsten ist.

- 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:
- Drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**, um die Marke nach oben zu verschieben.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Marke nach unten zu verschieben.
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.
 - Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke abhängig vom derzeit ausgewählten Notenwert zu verschieben.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke in den nächsten/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 165

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 170

[Tabulatur](#) auf Seite 987

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 988

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 990

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 174

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 vorherrschenden 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** 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:
 - Drücken Sie **B** für ein Be.
 - Drücken Sie **?** für ein Kreuz.
 - Drücken Sie **0** für ein Auflösungszeichen.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf das gewünschte Vorzeichen.

TIPP

Im **Vorzeichen**-Abschnitt im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen auf der rechten Seite des Fensters finden Sie seltene Vorzeichen wie Doppelkreuze/Doppel-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 SE werden nachfolgende Vorzeichen für dieselbe Note im selben Register nicht im selben Takt angezeigt.
 - Wenn Sie Noten mit einem MIDI-Gerät eingeben, zeigt Dorico SE 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

[Vorzeichen](#) auf Seite 583

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 178

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 212

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 588

[Noten umdeuten](#) auf Seite 213

Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen

Dorico SE legt MIDI-Daten aus, um Vorzeichen zu erstellen, und setzt die Notenschreibung automatisch anhand vordefinierter Regeln fest.

Dorico SE 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 SE eher Kreuze in einer Kreuz-Tonart und eher Bes in einer Be-Tonart. Wenn Sie die Schreibung eines Vorzeichens ändern, folgt Dorico SE 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 SE 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 SE 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 SE 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 ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Pausen eingeben möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
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. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

Pausen mit dem ausgewählten Wert werden eingegeben. Wenn **Notenwert erzwingen** nicht aktiviert ist, kombiniert Dorico SE benachbarte Pausen automatisch, soweit dies für ihre Position in Bezug auf Noten und innerhalb des vorliegenden Metrums angemessen ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen](#) auf Seite 944

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 945

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 179

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 181

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 174

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. Drücken Sie **Umschalttaste-B**, um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.

4. Geben Sie im Einblendfeld **rest** ein, um eine Taktpause einzufügen.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 6. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um die Eingabemarke an den Beginn des nächsten Takts nach der Taktpause einzufügen.
 7. Optional: Wenn Sie Taktpausen für die ausgewählte Stimme in mehreren Takten anzeigen möchten, wiederholen Sie Schritte 3 bis 6 so oft wie nötig.
-

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 595

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 252

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 184

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 949

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 SE 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 SE 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.

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 SE 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 aktuellen Taktart und der Position des Anfangs der Note im Takt 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 SE notiert die von Ihnen eingegebenen Noten dann mit den festgelegten rhythmischen Längen, solange sie in den Takt passen.
-

BEISPIEL



Aufgebauter Akkord mit Haltebögen zwischen allen angrenzenden Noten



Aufgebauter Akkord mit Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten eingeben](#) auf Seite 170
- [Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 181
- [Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151
- [Haltebögen](#) auf Seite 1010
- [Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 1013
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 633
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617



Vorschläge eingeben

Vorschläge werden genau wie normale Noten eingegeben und können jede Art von rhythmischen Rasterwert, Vorzeichen und Artikulation haben. Sie können Vorschläge nur während der Noteneingabe eingeben.

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.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Vorschläge eingeben möchten.
- Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
- Optional: Wenn Sie Vorschläge in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
- Beginnen Sie die Vorschlagseingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **.**
 - Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Vorschläge** .
- Drücken Sie die Nummer für den gewünschten Notenwert. Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelvorschläge.
- Optional: Drücken Sie **Alt/Opt-Taste--**, um zwischen durchgestrichenen und nicht durchgestrichenen Vorschlägen zu wechseln.
Wenn Sie nicht durchgestrichene Vorschläge eingeben, werden **Vorschläge**  im Noten-Werkzeugfeld anhand einer nicht durchgestrichenen Note angezeigt.
- 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 anders behandelt.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge](#) auf Seite 733

[Vorschläge bei der Wiedergabe](#) auf Seite 737

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 179

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 197

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 223

[Art von Vorschlägen ändern](#) auf Seite 736

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 174

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, mit der Maus oder durch das Spielen von Noten mit einem 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.
-


VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Akkorde eingeben möchten.
2. Beginnen Sie die Noteneingabe 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

Wenn Sie ein Notationselement wie z. B. eine Dynamikanweisung auswählen, öffnen Sie durch Drücken der **Eingabetaste** das entsprechende Einblendfeld, statt die Noteneingabe zu starten.

- Doppelklicken Sie auf die Notenzeile, in die Sie Noten eingeben möchten.
3. Starten Sie die Akkordeingabe auf eine der folgenden Arten:
- Drücken Sie **Q**.
 - Wählen Sie im Noten-Werkzeugfeld die Option **Akkorde** .

Bei der Akkordeingabe erscheint ein Pluszeichen über der Eingabemarke. 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.
6. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen auf eine der folgenden Arten ein:
- Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Tastatur.

TIPP

Dorico SE 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 eingegeben wird.
 - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
7. Optional: Bewegen Sie die Eingabemarke vorwärts, um Akkorde an anderen rhythmischen Positionen einzugeben.

Bei der Akkordeingabe werden Noten an derselben rhythmischen Position und jeweils über der vorherigen Note eingegeben, bis Sie die Eingabemarke manuell weiterbewegen.

8. Drücken Sie **Q** oder klicken Sie erneut auf **Akkorde** , um die Akkordeingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

Mehrere Noten werden an der Position der Eingabemarke eingefügt.

- Wenn Sie Tonhöhen per Mausclick eingeben, können Sie dieselbe Tonhöhe zweimal in den Akkord eingeben, indem Sie erneut in dieselbe Zeile klicken.
- Wenn Sie Tonhöhen mit der Tastatur eingeben, werden wiederholte Noten automatisch eine Oktave höher eingegeben. Sie können das Notenregister ändern, indem Sie die Registerauswahl während der Noteneingabe erzwingen, oder indem Sie die Noten nach der Eingabe transponieren.

HINWEIS

- Sie können die Akkordeingabe beenden und sofort mit der normalen Noteneingabe fortfahren, bei der an jeder rhythmischen Position eine einzelne Note eingegeben wird und sich die Eingabemarke automatisch zur nächsten rhythmischen Position bewegt.
 - Wenn Akkorde zwei Tonhöhen im selben Register, aber mit unterschiedlichen Vorzeichen enthalten, spricht man von einer alterierten Prime. Alterierte Primen werden in Dorico SE standardmäßig mit einem getrennten Hals angezeigt.
 - 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

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 173

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 170

[Alterierte Primen](#) auf Seite 586

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 174

[Notenbasierte Eingabeeinstellung für Notationselemente ändern](#) auf Seite 178

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 190

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Elemente kopieren und einfügen](#) auf Seite 377

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 179

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 182

Triolen und N-tolen eingeben

Sie können alle Arten von Triolen und N-tolen mit dem entsprechenden Einblendfeld eingeben. Triolen und N-tolen werden wie normale Noten eingegeben und können daher nur bei der Noteneingabe eingegeben werden.

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 SE 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.

- Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen** , um Triolen einzugeben. Auf diese Weise können Sie jedoch nur eine Triole auf einmal eingeben.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Triolen/N-tolen eingeben möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
3. Optional: Wenn Sie Triolen/N-tolen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
4. Drücken Sie **Ö**, um das Einblendfeld für Triolen/N-tolen zu öffnen.
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 Triolen auf Basis von Achtelnoten zu erzeugen, oder **5:4x**, um Quintolen auf Basis von Sechzehntelnoten zu erzeugen.

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.
 9. Optional: Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke zu verschieben und damit an späteren rhythmischen Positionen weiterhin N-tolen im selben Verhältnis einzugeben.
 10. Sie können auf eine der folgenden Arten aufhören, N-tolen einzugeben:
 - 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 1040

[Eingebettete Triolen/N-tolen](#) auf Seite 1041

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

[Noten-Bereich](#) auf Seite 154

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Bei der Noteneingabe Tonhöhe vor Notenwert festlegen](#) auf Seite 174

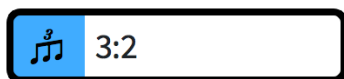
Einblendfeld für Triolen und N-tolen

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Einblendfeld für Triolen und N-tolen eingeben können, um verschiedene Arten von Triolen und N-tolen zu erstellen. Das Einblendfeld für Triolen und N-tolen kann nur während der Noteneingabe geöffnet werden.

Sie können das Einblendfeld für Triolen und N-tolen während der Noteneingabe im Schreiben-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Drücken Sie **Ö**.
- Wählen Sie **Schreiben > Triole oder N-tole erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Noten-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.




Das Einblendfeld für Triolen und N-tolen mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Triolen und N-tolen** im Noten-Werkzeugfeld

HINWEIS

Wenn Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  klicken, wird nur eine einzelne Triole eingegeben. Das Einblendfeld für Triolen und N-tolen wird dadurch nicht geöffnet.

Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico SE 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 im Abstand von zwei Noten.	3, 3:2 oder 3 2
Triole, drei Noten im Abstand von vier Noten.	3:4 oder 3 4
Quintole, fünf Noten im Abstand von vier Noten.	5:4 oder 5 4
Quintole, fünf Noten im Abstand von zwei Noten.	5:2 oder 5 2
Septole, sieben Noten im Abstand von vier Noten.	7:4 oder 7 4
Septole, sieben Noten im Abstand von zwei Noten.	7:2 oder 7 2
Duole, zwei Noten im Abstand von drei Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.	2:3 oder 2 3
Quintole, fünf Noten im Abstand von sechs Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.	5:6 oder 5 6
Quintole, fünf punktierte Viertelnoten im Abstand von vier Noten	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 1042

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 179

Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen

Sie können Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen. Sie können mehrere Noten gleichzeitig hinzufügen, je nach ihren Intervallen relativ zu den bestehenden Noten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Noten hinzufügen möchten.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-I**, um das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen zu öffnen.
 3. Geben Sie die Intervalle der gewünschten Noten relativ zu den bestehenden Noten aus. Geben Sie zum Beispiel **-m3,4**, um Noten eine kleine Terz unter und eine Quart über den ausgewählten Noten einzufügen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Noten werden zu den ausgewählten Noten entsprechend den Intervallen hinzugefügt, die Sie in das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen eingegeben haben.

Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen

Das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen ermöglicht es Ihnen, Noten über und unter bestehenden Noten hinzuzufügen und bestehende Noten zu transponieren. Hiermit können Sie direkt über die Tastatur auf einen Großteil der Funktionen der Dialoge **Noten ober- oder unterhalb hinzufügen** und **Transponieren** zugreifen.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen auf eine der folgenden Arten öffnen, wenn Noten ausgewählt sind – auch bei der Noteneingabe:

- Drücken Sie **Umschalttaste-I**.
- Wählen Sie **Schreiben > Einblendfeld zum Hinzufügen von Intervallen**.

Die Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen eingeben können, um Noten zu transponieren oder zu bestehenden Noten hinzuzufügen.

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
----------------	-------------------------

Transponieren Sie Noten um eine Terz nach oben.	t3
---	-----------

Transponieren Sie Noten um eine Sext nach unten.	t-6
--	------------

Noten eine Terz darüber einfügen.	3 oder 3rd
-----------------------------------	--------------------------

Noten eine Quart darunter einfügen.	-4 oder -4th
-------------------------------------	----------------------------

Mehrere Noten hinzufügen.	3,6 oder -3,3,4
---------------------------	-------------------------------

HINWEIS

Trennen Sie Noten mit Kommas, nicht mit Leerzeichen.

Noten über und/oder unter allen Noten in den gewählten Akkorden einfügen.	3 all oder -M2,m3 to all
---	--

HINWEIS

Trennen Sie Noten mit Kommas, nicht mit Leerzeichen.

Noten nur zu den obersten Noten in Akkorden einfügen.	-3 top oder dim5 top
---	------------------------------------

Noten nur zu den untersten Noten in Akkorden einfügen.	aug4 bottom oder -2 bottom
--	--

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Perfektes Intervall festlegen.	p, per oder perf
Großes Intervall festlegen.	M, maj oder major
Kleines Intervall festlegen.	m, min oder minor
Vermindertes Intervall festlegen.	d, dim oder diminished
Übermäßiges Intervall festlegen.	a, aug oder augmented
Diatonisches Intervall festlegen.	diat oder diatonic
Noten in mikrotonalen Intervallen transponieren.	t 3 8 qt

HINWEIS

Die erste Zahl ist der Intervallgrad. Die zweite Zahl ist die Anzahl der Vierteltöne.

Wenn Sie es nicht anders angeben, wird das Intervall durch das Hinzufügen oder Transponieren von Noten nach der Anzahl der festgelegten Notenzeilenpositionen berechnet. Wenn zum Beispiel in C-Dur die ausgewählte Note ein D₄ ist und Sie 3 festlegen, um eine Terz darüber einzufügen, ist die eingefügte Note ein F₄. Sie können die Intervallart festlegen, indem Sie diese vor dem Intervall einfügen.

Wenn das ausgewählte Material bereits Akkorde enthält, werden Noten über der obersten Note im Akkord und unter der untersten Note im Akkord hinzugefügt. Sie können allen Noten in ausgewählten Akkorden Noten hinzufügen, indem Sie **all** oder **to all** am Ende Ihrer Eingabe einfügen.

Für mikrotonale Transpositionen gibt die erste Nummer den Intervallgrad und die zweite die Anzahl von Vierteltönen an. Wenn Sie zum Beispiel ein natürliches C haben und **T 3 8 qt** eingeben, wird es zu einem natürlichen E.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bestehende Noten über das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen transponieren](#) auf Seite 214

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 751

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 210

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 197

[Generalbass](#) auf Seite 701

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. Dies kann für alle Layouts oder nur für Einzelstimmen-Layouts erfolgen.

Dorico SE verwendet einen Algorithmus, der Tonhöhen basierend auf Tonart und Kontext automatisch deutet.

Es gibt immer mindestens drei Optionen für jede Tonhöhe, da in Dorico SE 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 B eine einzelne Vorzeichenglyphe verwendet, während ein F[♯] zwei Vorzeichenglyphen verwendet.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notenbereich das Layout, in dem Sie Vorzeichen umdeuten wollen.

HINWEIS

Wenn Sie Vorzeichen in einem Gesamtpartitur-Layout umdeuten, wirkt sich dies auch auf ihre Schreibung in Einzelstimmen-Layouts aus. Wenn Sie Vorzeichen jedoch in Einzelstimmen-Layouts umdeuten, wirkt sich dies nur auf ihre Schreibung in genau diesem Einzelstimmen-Layout aus.

2. Wählen Sie die Noten aus, die Sie umdeuten möchten.
 3. Deuten Sie die ausgewählten Noten auf eine der folgenden Arten um:
 - Um sie nach oben umzudeuten, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-B**.
 - Um sie nach unten umzudeuten, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-B**.
-

ERGEBNIS

Die enharmonische Schreibung der ausgewählten Noten wird geändert.

BEISPIEL



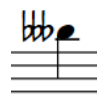
Ein Gis



Wenn man es nach unten umdeutet, wird ein Gis zu einem F mit drei Kreuzen



Wenn man es nach oben umdeutet, wird das Gis zu einem As



Wenn das Gis wieder nach oben umgedeutet wird, wird es zu einem B mit drei Bes

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen](#) auf Seite 583

Bestehende Noten über das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen transponieren

Sie können die Tonhöhe von Noten nach der Eingabe im Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie transponieren möchten.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-I**, um das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen zu öffnen.
 3. Geben Sie das gewünschte Transpositionsintervall in das Einblendfeld ein.
Geben Sie beispielsweise **t3** ein, um Noten eine Terz nach oben zu transponieren, oder **t-min6**, um Noten eine kleine Sexte nach unten zu transponieren.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden um den angegebenen Grad transponiert. Auch in den jeweiligen Notenzeilen angezeigter Generalbass wird automatisch entsprechend transponiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS



[Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen](#) auf Seite 211

[Generalbass](#) auf Seite 701

Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern

Sie können die Tonhöhe von Noten nach der Eingabe verändern und ihre Dauer dennoch beibehalten, zum Beispiel, wenn Sie den Rhythmus duplizieren möchten, aber andere Tonhöhen haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die erste Note aus, deren Tonhöhe Sie ändern möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

Auswahlbereiche transponieren

Anhand des **Transponieren**-Dialogs können Sie ganze Auswahlbereiche zusammen transponieren, einschließlich der darin enthaltenen Tonarten.

VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Schreiben-Modus eine Auswahl im Notenbereich vor.
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 in 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

Alle ausgewählten Noten werden je nach Intervall und Unterteilungen der im **Transponieren**-Dialog festgelegten Oktave transponiert. Wenn Ihre Auswahl Tonarten enthält und Sie **Tonarten transponieren** aktiviert haben, werden alle Tonarten in der Selektion ebenfalls transponiert.

Auch in den jeweiligen Notenzeilen angezeigter Generalbass wird automatisch entsprechend transponiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass](#) auf Seite 701

Transponieren-Dialog

Der **Transponieren**-Dialog ermöglicht es Ihnen, Notenselektionen, einschließlich Tonarten, gleichzeitig zu transponieren. Sie können nach Intervall/Intervallart oder nach einer festgelegten Anzahl von Oktavteilungen transponieren.

- Sie können den **Transponieren**-Dialog im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie im Notenbereich eine Auswahl treffen und **Schreiben** > **Transponieren** auswählen.

The screenshot shows the 'Transponieren' dialog box with the following settings:

- Transpose by:** Quality (selected), Number of Divisions
- Quality:** Perfect
- Interval:** Fifth
- Number of divisions:** +7/12
- Direction:** Up
- Number of octaves:** 0
- Calculate interval:** from: C, Natural, at octave: 4; to: G, Natural, at octave: 4, Apply
- Transpose key signatures
- Keep relative respelled notes in all layouts and tie-chains where possible
- Keep relative respelled chord symbols in all layouts where possible
- Keep accidental visibility properties
- Keep chord symbol appearance overrides
- Respell to avoid double and triple sharps and flats

Buttons: Cancel, OK

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 Anfangs- und die Zielpnote festlegen, die Sie möchten. Wenn Sie zum Beispiel eine Auswahl so transponieren möchten, dass ein natürliches C zu G \sharp wird, aber nicht sicher sind, welche Intervalle/Intervallarten benötigt werden, können Sie die beiden Noten im Feld **Intervall berechnen** eingeben und **Anwenden** klicken, woraufhin Dorico SE automatisch die benötigten Transpositionsoptionen für Sie einstellt.

HINWEIS

Der **Transponieren**-Dialog verhindert Transpositionen, die unmögliche Notationen bewirken würden, zum Beispiel mehr als drei Kreuze. Auch Transpositionen, die ein mikrotonales Vorzeichen benötigen, das im Tonalitätssystem an der rhythmischen Position Ihrer Auswahl nicht existiert, sind unmöglich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen](#) auf Seite 211

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 751

[Tonale Systeme](#) auf Seite 751

MIDI-Aufnahme

MIDI-Aufnahme ist eine Möglichkeit, in Dorico SE 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 SE können Sie MIDI-Noten mit jedem MIDI-Gerät aufnehmen.

Außerhalb der Noteneingabe verwendet Dorico SE 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 SE immer die Instrumenten-Sounds des Instruments, für das Sie Noten aufnehmen.

TIPP

Sie können MIDI Thru auf der **Wiedergabe**-Seite der **Programmeinstellungen** aktivieren/deaktivieren, wenn Sie zum Beispiel beim Spielen auf Ihrem MIDI-Keyboards in Dorico SE keine Sounds hören möchten.

Wenn Sie Noten auf Ihrem MIDI-Gerät spielen, verwendet Dorico SE einen Algorithmus für die richtige enharmonische Schreibung dieser Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optimierungen für die MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 221

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

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 Quantisierungsoptionen im Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen** passend zu der Musik, die Sie aufnehmen möchten, eingestellt.
- Sie haben die Optionen im **Aufnahme**-Bereich der **Wiedergabe**-Seite in **Programmeinstellungen** als passend zu der Musik, die Sie aufnehmen möchten, eingestellt.
- Sie haben für die Musik, die Sie aufnehmen möchten, genügend Takte oder leeren rhythmischen Raum eingegeben. Es werden durch Dorico SE 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 SE bei in Akkoladen notierten Instrumenten beide Notenzeilen verwendet.
2. Optional: Wenn Sie Noten aufnehmen möchten, ohne in der Notenzeile vorhandene Noten zu überschreiben, drücken Sie **Q**, um **Akkorde** zu aktivieren.
 3. Optional: Wenn Sie in eine bestimmte Stimme in der Notenzeile aufnehmen möchten, drücken Sie **Umschalttaste-N**, um die Noteneingabe zu starten, und führen Sie dann eine der folgenden Aktionen aus:
 - Wenn die gewünschte Stimme bereits in der Notenzeile vorhanden ist, drücken Sie **V**, bis das Notensymbol neben der Eingabemarke die richtige Stimme anzeigt.

- Wenn die gewünschte Stimme noch nicht in der Notenzeile vorhanden ist, drücken Sie **Umschalttaste-V**, bis das Notensymbol neben der Eingabemarke die richtige Stimme anzeigt.
4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-R**, um mit der Aufnahme zu beginnen.
Während der Aufnahme erscheint die Abspielmarke rot und bewegt sich vorwärts. Standardmäßig gibt es einen Takt als Einzähler, bevor die Abspielmarke die rhythmische Position Ihrer ursprünglichen Auswahl oder die der Eingabemarke erreicht.
 5. Spielen Sie die gewünschten Noten auf Ihrem MIDI-Gerät.
Im Schreiben-Modus erscheint keine Musik auf der Notenzeile, bis Sie die Aufnahme stoppen. Im Wiedergabe-Modus erscheinen in Echtzeit Noten in der Pianorolle.
 6. Drücken Sie die **Leertaste oder 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 in die erste verfügbare Stimme der Notenzeile aufgenommen, die normalerweise die erste Hals-aufwärts-Stimme ist. Wenn Sie **Akkorde** aktiviert haben, werden die gespielten Noten mit der ersten verfügbaren Stimme in der Notenzeile zusammengeführt, ohne vorhandene Noten zu überschreiben.

Der notierte Notenwert der Noten folgt Ihren Quantisierungseinstellungen, ihre tatsächlich gespielte Dauer bleibt jedoch für die Wiedergabe erhalten.

WEITERE SCHRITTE

Sollten die eingespielten Noten nicht wie gewünscht notiert werden, können Sie sie erneut quantisieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Eingabegeräte deaktivieren](#) auf Seite 223

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 177

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 222

[Wiederholungen bei MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 220

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 251

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 184

[MIDI-Quantisierungsoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 69

Gespielte Noten, die Sie nicht aufgenommen haben, abrufen

Während der Wiedergabe können Sie Noten auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen und hören, ohne sie in die Partitur aufzunehmen. Mit der rückwirkenden Aufnahme können Sie diese Noten abrufen und in das Projekt eingeben, ohne sie vorher explizit aufgenommen zu haben.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Wiedergabe gestartet, während der Wiedergabe Noten auf einem MIDI-Gerät gespielt und dann die Wiedergabe gestoppt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Note oder eine Pause auf der Notenzeile, wo Sie die abgerufenen Noten eingeben möchten.

2. Optional: Wenn Sie abgerufene Noten eingeben möchten, ohne auf der Notenzeile vorhandene Noten zu überschreiben, drücken Sie **Q**, um **Akkorde** zu aktivieren.
 3. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-R**.
-

ERGEBNIS

Alle Noten, die Sie während der vorherigen Wiedergabe auf dem MIDI-Gerät gespielt haben, werden ab der gewählten rhythmischen Position in die ausgewählte Notenzeile eingegeben. Sie werden in der ersten verfügbaren Stimme in der Notenzeile eingegeben und überschreiben standardmäßig die vorhandenen Noten. Wenn Sie **Akkorde** aktiviert haben, werden die abgerufenen Noten mit der ersten verfügbaren Stimme in der Notenzeile zusammengeführt, ohne vorhandene Noten zu überschreiben.

HINWEIS

Der rückwirkende Aufnahme-Puffer wird bei jedem Start der Wiedergabe geleert, d. h. Sie können die Musik, die Sie vor der letzten Wiedergabe abgespielt haben, nicht abrufen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 493

Wiederholungen bei MIDI-Aufnahme

Wenn Sie MIDI in Partien aufnehmen, die Wiederholungsstrukturen enthalten, wie z. B. Wiederholungs-Taktstriche, werden von Dorico SE die Noten aufgenommen, die Sie bei jedem Durchlauf spielen, und mit derselben Stimme zusammengeführt.

Etwas Rhythmusunterschiede zwischen den Aufnahmen werden entsprechend dem aktiven Takt notiert.

Noten neu quantisieren

Sie können Noten mit unterschiedlichen Quantisierungseinstellungen quantisieren, zum Beispiel wenn sie notierte Rhythmen nach dem Import von MIDI-Noten oder nach der Aufnahme von Noten mit einem MIDI-Gerät ändern möchten. Dies hat keinen Einfluss auf die gespielte Dauer von Noten bei der Wiedergabe.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie quantisieren möchten. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus tun.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Neu quantisieren**, um den Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen** zu öffnen.
 3. Ändern Sie die Quantisierungseinstellungen entsprechend Ihrer Auswahl.
 4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die notierten Notenwerte aller ausgewählten Noten werden gemäß den Quantisierungsoptionen, die Sie eingestellt haben geändert. Dies hat keinen Einfluss auf ihre gespielte Dauer bei der Wiedergabe.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Quantisierungsoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 69

Optimierungen für die MIDI-Aufnahme

Abhängig von Ihrem Betriebssystem und den MIDI-Geräten, die Sie für die Aufnahme verwenden, kann es passieren, dass die aufgenommenen Noten nicht mit der erwünschten Dauer oder an den erwünschten rhythmischen Positionen notiert sind. Die Optimierung der Einstellungen für die MIDI-Aufnahme kann Ihnen helfen, bessere Ergebnisse zu erzielen.

Da es zu einer Zeit-Latenz zwischen dem Drücken von Tasten auf einem MIDI-Gerät und der Aufnahme der Noten durch Dorico SE kommen kann, empfehlen wir Ihnen, die Latenz durch Eingabe eines einfachen Rhythmus im Vergleich mit dem Klick zu überprüfen, z. B. die Aufnahme von Viertelnoten in einer 4/4-Taktart.

Abhängig von den Ergebnissen gibt es verschiedene Einstellungen, die Sie ändern können:

- Wenn Ihre Noten mit falschen Notenwerten notiert sind, z. B. Sechzehntelnoten, die als Achtelnoten notiert sind, empfehlen wir Ihnen, Ihre Quantisierungseinstellungen im Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen** zu ändern.
- Wenn Ihre Noten vor der Zählzeit notiert werden, empfehlen wir, den Wert der Latenz-Kompensation zu erhöhen.
- Wenn Ihre Noten nach der Zählzeit notiert sind, empfehlen wir, die Puffergröße für Ihr Audiogerät auf den niedrigstmöglichen Wert zu stellen, der noch eine stabile Wiedergabe ohne Aussetzer ermöglicht.

HINWEIS

Das eingebaute Audio Interface von Windows-Computern kann nicht immer eine ausreichend niedrige Latenz gewährleisten, die eine zuverlässige Eingabe in Echtzeit erst ermöglicht. In solchen Fällen empfehlen wir Ihnen, ein externes USB-Audio-Interface mit ASIO-Unterstützung zu verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Quantisierungsoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 69

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 222

MIDI-Latenz-Kompensationswert ändern

Sie können den MIDI-Latenz-Kompensationswert ändern, um Abweichungen zwischen dem Drücken von Tasten während der MIDI-Aufnahme und der Notation der entsprechenden Noten in Bezug auf die Zählzeiten zu korrigieren.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, 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, weit nach dem Takt auftauchen.

HINWEIS

- Wenn die Noten die Sie mit MIDI aufzeichnen nach der Zählzeit notiert sind, empfehlen wir Ihnen, die Puffergröße für Ihr Audiogerät auf den niedrigstmöglichen Wert zu reduzieren, der noch eine stabile Wiedergabe ohne Ausfälle ermöglicht.
- Das eingebaute Audio Interface von Windows-Computern kann nicht immer eine ausreichend niedrige Latenz gewährleisten, die eine zuverlässige Eingabe in Echtzeit erst ermöglicht. In solchen Fällen empfehlen wir Ihnen, ein externes USB-Audio-Interface mit ASIO-Unterstützung zu verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bearbeiten > Geräte konfigurieren** aus um den Dialog **Geräte konfigurieren** zu öffnen.
2. Wählen Sie im Dialog **Geräte konfigurieren** aus dem Menü **ASIO-Treiber** das Audio-Gerät aus, dessen Puffergröße Sie ändern möchten.
3. Klicken Sie auf **Geräteeinstellungen**, um den Geräteeinstellungen-Dialog zu für das ausgewählte Audiogerät öffnen.
4. Sie können die Puffergröße im Geräteeinstellungen-Dialog auf eine der folgenden Arten ändern, je nachdem welches Betriebssystem Sie verwenden:
 - 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 Ihre Standardeinstellung dafür ändern, ob durch Dorico SE Haltepedal-Controller als Pedallinien interpretiert werden, wenn Sie MIDI aufnehmen und MIDI-Dateien importieren.

HINWEIS

Diese Optionen sind auch im Dialog **MIDI-Importoptionen** verfügbar, wobei Ihre Einstellungen in diesem Dialog mit **Programmeinstellungen** verknüpft werden.

VORGEHENSWEISE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 67

MIDI-Eingabegeräte deaktivieren

Dorico SE akzeptiert standardmäßig MIDI-Eingaben von allen angeschlossenen MIDI-Geräten, einschließlich von virtuellen MIDI-Kabeln und Inter-Application-Bussen. Sie können MIDI-Geräte einzeln deaktivieren, z. B. wenn Sie Geräte verwenden, die kontinuierlich MIDI-Daten ausgeben, oder wenn die Ausgabe bestimmter Geräte ausschließlich an eine andere Anwendung weitergeleitet werden soll.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Wiedergabe**.
 3. Klicken Sie im **Aufnahme**-Unterabschnitt auf **MIDI-Eingabegeräte**.
 4. Deaktivieren Sie im Dialog **MIDI-Eingabegeräte** das Kontrollkästchen für alle MIDI-Eingabegeräte, die Sie deaktivieren möchten.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Notationselemente eingeben

Sie können viele Arten von Notationselementen eingeben, sowohl während der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten. In Dorico SE ist »Notationselement« ein weit gefasster Begriff, der viele verschiedene Elemente abdeckt, darunter Artikulationen, Bindebögen, Dynamikanweisungen und vieles mehr.

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 der gewünschten Artikulationen.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf die gewünschten Artikulationen.
 4. Optional: Geben Sie 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, zum Beispiel wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen](#) auf Seite 589

[Noteneingabe](#) auf Seite 165

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

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

Akzent: 

Tastaturbefehl



Artikulationsart	Tastaturbefehl
Marcato: ^	Ä
Betont: <	Umschalttaste-Ü
Unbetont: ˇ	Umschalttaste-Ä
Staccato: `	-
Tenuto: -	#
Staccatissimo: ' oder '´	*
Tenuto und Staccato kombiniert: ¨	'

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen](#) auf Seite 589

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 vorhandene Noten in mehreren Notenzeilen auswählen, um Notenzeilenübergreifende Bindebögen zu erstellen. Sie können jedoch keine Notenzeilenübergreifenden 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. Drücken Sie **S**.

TIPP

Alternativ können Sie auch auf **Bindebogen** im Notenbereich klicken und dann durch Klicken und Ziehen einen Bindebogen eingeben und die gewünschte Länge festlegen.

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. Drücken Sie während der Noteneingabe **Umschalttaste-S**, um den Bindebogen auf der derzeit ausgewählten Note zu beenden.
-

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.

WEITERE SCHRITTE

- Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, zum Beispiel wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.
- Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Bindebögen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen](#) auf Seite 953

[Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 963

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 968

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 962

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 961

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. Drücken Sie **Umschalttaste-F**, um das Fingersätze-Einblendfeld zu öffnen.
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.
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 710

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 712


[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 721

[Fingersätze löschen](#) auf Seite 715

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 Bündeln anders als für andere Instrumente, weswegen es eine separate Tabelle für Fingersätze für Instrumente mit Bündeln 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**.
- Wählen Sie **Schreiben > Fingersätze erzeugen**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Fingersätze** .

Beim Eingeben von Fingersätzen für Instrumente ohne Bündel entspricht das Symbol links vom Einblendfeld dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld. Beim Eingeben von Fingersätzen für Instrumente mit Bündeln 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 Bündel



Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen linkshändigen Fingersatz für ein Instrument mit Bündeln



Der **Fingersatz**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld



Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen rechtshändigen Fingersatz für ein Instrument mit Bündeln

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 SE 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 Bündel)	L2, G2, S5, I2 oder H2
Fingersätze für die rechte Hand (Instrumente ohne Bündel)	R5, D5 oder M5
Angabe für Daumen (Instrumente ohne Bündel)	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]

Fingersatzart	Beispielhafter Eintrag im Einblendfeld
Fingerersetzungen	1-3

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

[Fingersätze](#) auf Seite 710

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 712

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 721

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 744

Tonarten-Einblendfeld

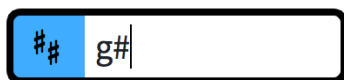
Die Tabelle enthält die Einträge für das Tonarten-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen verfügbaren Tonarten einzugeben.

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**.
- 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

Offene oder atonale Tonarten

Dur-Tonarten (Großbuchstaben)

Moll-Tonarten (Kleinbuchstaben)

Anzahl der Kreuze

HINWEIS

Nimmt die Dur-Tonart für so viele Kreuze an.

Anzahl von Bes

HINWEIS

Nimmt die Dur-Tonart für so viele Bes an.

Eintrag im Einblendfeld

open oder **atonal**

C, D oder **G#, Ab** und so weiter

g, d, f#, bb und so weiter

3s, 2# und so weiter

4f, 5b und so weiter


Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Sie jede mögliche Tonart eingeben können. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Tonarten einzugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonarten](#) auf Seite 744

Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen

Im Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen können Sie übliche Tonarten erstellen und eingeben.

- Sie können den Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen ein-/ausblenden, indem Sie rechts im Schreiben-Modus im Notations-Werkzeugfeld auf **Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen**  klicken.

Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

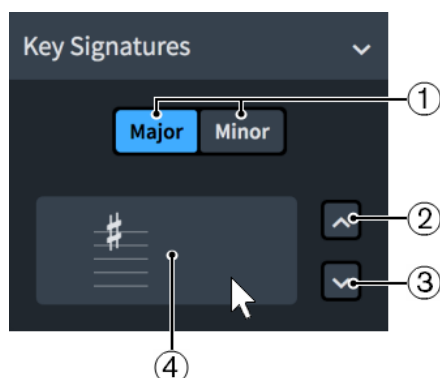
Der Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen enthält die folgenden Abschnitte:

In dieser Partie verwendet

Enthält alle derzeit in der Partie verwendeten Tonarten.

Tonarten

Hier können Sie Tonarten erstellen.



Der **Tonarten**-Abschnitt 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

[Tonarten](#) auf Seite 744

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 SE 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. Drücken Sie **Umschalttaste-K**, um das Einblendfeld für Tonarten zu öffnen.
 4. Geben Sie die gewünschte Tonart in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **g** für G-Moll oder **3s** für drei Kreuze ein.

HINWEIS

Wenn Sie **3s** eingeben, wird dadurch die Tonart A-Dur erstellt und nicht F#-Moll.

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.

Alle später eingegebenen Noten folgen der angegebenen Tonart, bis zur nächsten bestehenden Tonart oder zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Beim Einspielen von Noten über ein MIDI-Keyboard werden Vorzeichen entsprechend der Tonart geschrieben.

Wenn Sie Tonarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen und Schlüsseln und links von anderen Elementen 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.

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

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Tonarten-Einblendfeld](#) auf Seite 230

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 199

[Tonarten](#) auf Seite 744

[Tonartangaben rhythmisch verschieben](#) auf Seite 748

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 107

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 132


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 SE 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 **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.

Alle später eingegebenen Noten folgen der angegebenen Tonart, bis zur nächsten bestehenden Tonart oder zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt. Beim Einspielen von Noten über ein MIDI-Keyboard werden Vorzeichen entsprechend der Tonart geschrieben.

Wenn Sie Tonarten zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen und Schlüsseln und links von anderen Elementen 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.

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](#) auf Seite 744

[Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 231

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 199

[Tonartangaben rhythmisch verschieben](#) auf Seite 748

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 107

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 132

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 45

[Taktarten](#) auf Seite 1022

[Taktarttypen](#) auf Seite 1024

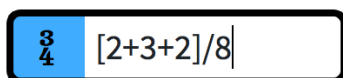
Einblendfeld für Taktarten

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**.
- 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 Zum Beispiel 2/4, 6/8, 3/4, 5/4 und so weiter	2/4, 6/8, 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 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
Festgelegte Zählzeitengruppe, die aber in der Taktart nicht angezeigt wird So wird zum Beispiel ein 7/8-Takt angezeigt, die Balken werden aber in 2+3+2 Achtelnoten unterteilt.	[2+3+2]/8
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

Taktarttyp

Austauschbare Taktart mit verschiedenen Stilen: In Klammern, mit Schrägstrich oder Gleichheitszeichen und gestrichelt

Eintrag im Einblendfeld

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

4/4-Taktart mit einer punktierten Viertelnote als Auftakt

Eintrag im Einblendfeld

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

[Taktarten](#) auf Seite 1022

[Taktarttypen](#) auf Seite 1024


[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 239

[Auftakte mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 241

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 633

Taktbezeichnungen-Abschnitt

Der Taktbezeichnungen-Abschnitt ermöglicht es Ihnen, verschiedene Taktarten einzugeben. Im Bereich **Taktart erzeugen** des Abschnitts können Sie ungewöhnliche Taktarten erstellen.

- Sie können den Taktbezeichnungen-Abschnitt ein-/ausblenden, indem Sie auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus im Notations-Werkzeugfeld auf **Taktbezeichnungen**  klicken.

Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Taktbezeichnungen-Abschnitt enthält die folgenden Bereiche:

In dieser Partie verwendet

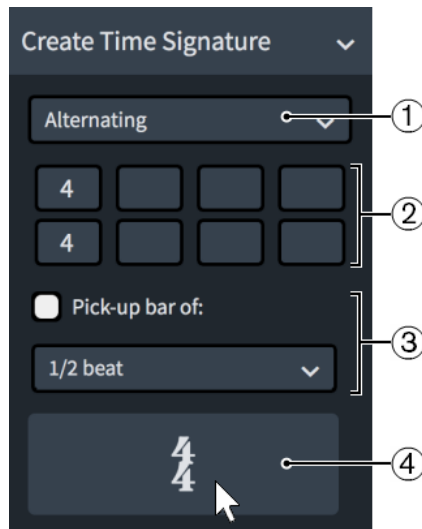
Enthält alle bereits in der derzeitigen Partie verwendeten Taktarten.

Häufig verwendet

Geben Sie eine typische Taktart ein, z. B. 4/4, 3/4, 6/8 oder 7/8.

Taktart erzeugen

Ermöglicht es Ihnen, Ihre eigenen Taktarten zu erstellen, einschließlich alternierender und zusammengesetzter Taktarten.



Der Bereich **Taktart erzeugen** 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

[Taktarten](#) auf Seite 1022

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 240

[Auftake mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 242

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 SE 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 SE bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, drücken Sie **I**, um den Einfügen-Modus zu aktivieren.
 4. Drücken Sie **Umschalttaste-M**, um das Einblendfeld für Taktarten zu öffnen.
 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 frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Elementen 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 SE fügt je nach Bedarf automatisch Takte

hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 235
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169
- [Taktarten](#) auf Seite 1022
- [Auftake](#) auf Seite 1026
- [Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1029
- [Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1032
- [Auftake mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 241
- [Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 189
- [Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 257


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 SE 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 SE bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, drücken Sie **I**, um den Einfügen-Modus zu aktivieren.
 3. Um den Taktbezeichnungen-Bereich anzuzeigen, wählen Sie im Notations-Werkzeugfeld die Option **Taktbezeichnungen** .
 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 gewünschte(n) Taktart(en) in das/die verfügbaren Feld(er) 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 frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Elementen 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 SE fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 237

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

[Taktarten](#) auf Seite 1022

[Auftake](#) auf Seite 1026

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1029

[Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1032

[Auftake mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 242

[Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben](#) auf Seite 258

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 189

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 SE 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 einen Auftakt in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.

3. Optional: Wenn Sie möchten, dass Dorico SE bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich der Auftakt auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, drücken Sie **I**, um den Einfügen-Modus zu aktivieren.

4. Drücken Sie **Umschalttaste-M**, um das Einblendfeld für Taktarten zu öffnen.

5. 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 frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Elementen 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 SE fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden.

HINWEIS

Dorico SE 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 235

[Auftake](#) auf Seite 1026

[Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren](#) auf Seite 1026

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 239

[Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 254

[Takte/Zählzeiten mit der Systemspur eingeben](#) auf Seite 256

[Taktstriche mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 257

[Rhythmische Position](#) auf Seite 20

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 189


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 SE 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 SE bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich der Auftakt auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, drücken Sie **I**, um den Einfügen-Modus zu aktivieren.
3. Um den Taktbezeichnungen-Bereich anzuzeigen, wählen Sie im Notations-Werkzeugfeld die Option **Taktbezeichnungen** .
4. Wählen Sie im Abschnitt **Taktart erstellen** die gewünschte Art von Taktart aus dem Menü aus.
5. Geben Sie die gewünschte(n) Taktart(en) in das/die verfügbaren Feld(er) ein.
6. Aktivieren Sie den Abschnitt **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 frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Taktstrichen, Tonarten und Schlüsseln und links von anderen Elementen 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 SE fügt je nach Bedarf automatisch Takte hinzu oder verschiebt sie, so dass die darauffolgenden Noten dem Taktschema zufolge richtig notiert werden.

HINWEIS

Dorico SE 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

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 237

[Auftake](#) auf Seite 1026

[Auftake mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 241

[Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren](#) auf Seite 1026

[Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 254

[Takte/Zählzeiten mit der Systemspur eingeben](#) auf Seite 256

[Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben](#) auf Seite 258

[Rhythmische Position](#) auf Seite 20

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 189

Eingabemethoden für Tempomarkierungen

Sie können Tempomarkierungen auf verschiedene Arten eingeben: Mit der Tastatur im Tempoeinblendfeld, mit der Maus im Tempo-Bereich und in der **Zeitspur** im Wiedergabe-Modus. Sie können Tempomarkierungen eingeben, die nur aus einer Textanweisung, nur aus einer Metronomangabe oder aus einer Kombination aus beidem bestehen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 997

[Zeitspur](#) auf Seite 481

[Tempoänderungen in die Zeitspur eingeben](#) auf Seite 483

Tempoeinblendfeld

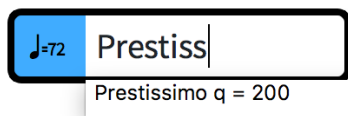
Die folgende Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Tempoeinblendfeld eingeben können, um Tempomarkierungen, Tempogleichungen und rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe einzufügen.

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**.
- Wählen Sie eine vorhandene Tempomarkierung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Tempo erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Tempoeinblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der **Tempo**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Tempomarkierungen

Beispielhafte Tempomarkierung	Eintrag im Einblendfeld
<i>Adagio</i>	Adagio
<i>Presto</i> ♩ = 176	Presto q = 176 oder Presto q=176
<i>Largo</i> (♩ = 52)	Largo (q = 52) oder Largo (q=52)
♩ = 96-112	q = 96-112, q=96-112, 6 = 96-112 oder 6=96-112
♩. = 84	q. = 84, q.=84, 6. = 84 oder 6.=84
♩ = 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 oder piu
<i>meno</i>	meno
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, Tempomarkierungen und Tempogleichungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Arten von Tempomarkierungen und Metronomangaben einzugeben.

HINWEIS

Das Tempoeinblendfeld ist fallabhängig. Wenn Sie möchten, dass Ihre Tempomarkierung mit einem Großbuchstaben anfängt, müssen Sie einen Großbuchstaben in das Einblendfeld eingeben.

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., e=e., 5 = 5. oder 5=5.
	q = e, q=e, 6 = 5 oder 6=5

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	Eintrag im Einblendfeld
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

- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 997
- [Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 998
- [Swing-Wiedergabe](#) auf Seite 501
- [Swing-Wiedergabe aktivieren](#) auf Seite 503

Tempo-Bereich

Der Tempo-Bereich enthält die verschiedenen Arten von Tempomarkierungen, die in Dorico SE verfügbar sind, unterteilt in verschiedene Abschnitte. Der Bereich befindet sich am rechten Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

- Sie können den Tempo-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Tempo**  klicken.
Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

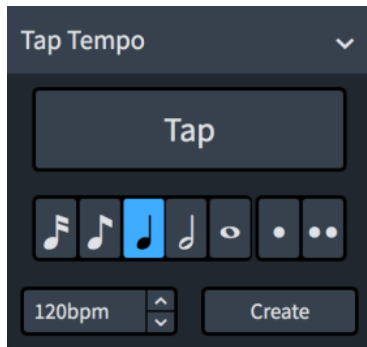
In dieser Partie verwendet

Enthält alle Tempomarkierungen, die bereits in der Partie verwendet werden, einschließlich benutzerdefinierter Tempomarkierungen, die über das Tempoeinblendfeld hinzugefügt wurden.

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.

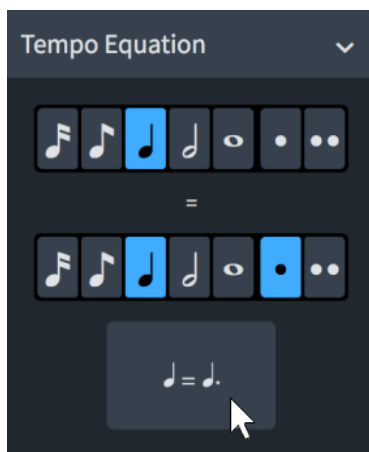
Sie können später eine relative Änderung der Metronomangabe als prozentualen Anteil der vorherigen Metronomangabe einzelner Tempomarkierungen festlegen.

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

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 997

[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 998

[Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1005

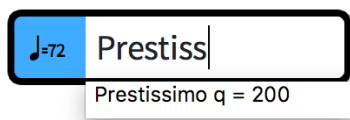
Tempomarkierungen mit dem Einblendfeld eingeben

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 einen allmählichen Tempowechsel über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Elemente aus, die diese Dauer abstecken.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-T**, um das Einblendfeld für Tempo zu öffnen.
3. Geben Sie das gewünschte Tempo in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **q=72** oder **Allegretto** ein.

Wenn Sie anfangen, ein Tempo in das Tempoeinblendfeld einzugeben, erscheint ein Menü mit Tempovorschlägen, die auf den Buchstaben/Wörtern basieren, die Sie eingeben. Sie können einen dieser Vorschläge zur Eingabe auswählen oder Ihr eigenes Tempo in das Einblendfeld eingeben.



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 Tempowechsel wie *rallentando* werden ebenfalls an der Position der Eingabemarke und standardmäßig mit der Dauer einer Viertelnote eingegeben. Allmähliche Tempowechsel werden nicht verlängert, wenn Sie Noten eingeben.

Wenn Sie Tempomarkierungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt. Allmähliche Tempoänderungen erstrecken sich über die Dauer der ausgewählten Elemente.

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 997

[Zeitspur](#) auf Seite 481

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 999

[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1007

[Metronomangaben](#) auf Seite 1004

[Allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 1007

[Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1008

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 einen allmählichen Tempowechsel über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Elemente aus, die diese Dauer abstecken.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Tempo** , um den Tempo-Bereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im Tempo-Bereich auf die Tempomarkierung, die Sie möchten.

TIPP

Wenn Sie möchten, dass Dorico SE 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 Tempowechsel wie *rallentando* werden ebenfalls an der Position der Eingabemarke und standardmäßig mit der Dauer einer Viertelnote eingegeben. Allmähliche Tempowechsel werden nicht verlängert, wenn Sie Noten eingeben.

Wenn Sie Tempomarkierungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt. Allmähliche Tempoänderungen erstrecken sich über die Dauer der ausgewählten Elemente.

WEITERE SCHRITTE

Sie können allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 997

[Allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 1007

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

[Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 1005

[Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1008

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 SE 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 595

[Taktstriche](#) auf Seite 600

[Systemspur](#) auf Seite 362

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 200

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**.
- Wählen Sie **Schreiben > Takt oder Taktstrich erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Takte und Taktstriche mit einem beispielhaften Eintrag für die Takteingabe



Das Einblendfeld für Takte und Taktstriche mit einem beispielhaften Eintrag für einen Taktstrich



Der Schalter **Takte und Taktstriche** im Notations-Werkzeugfeld

Takte

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Zwei Takte hinzufügen	2 oder +2
Vierzehn Takte hinzufügen	14 oder +14
Einen Takt löschen	-1
Sechs Takte löschen	-6
Eine Taktpause einfügen	rest
Leere Takte am Ende der Partie löschen	trim

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

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
Doppelganze	2w oder 9
Punktierung	. (Punkt)

Taktstriche

Taktstrichart	Eintrag im Einblendfeld
Normal (einfach)	 , single oder normal
Doppelt	 oder double
Letzter] oder final
Dreifach	triple
Wiederholung beginnen	 : oder start

Taktstrichart	Eintrag im Einblendfeld
Wiederholung beenden	: oder end
Wiederholung beenden/beginnen	: :, : :, end-start oder endstart

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 200


[Takete](#) auf Seite 595

[Taktstriche](#) auf Seite 600

[Takete/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 595

Bereich für Takete und Taktstriche

Mit dem Bereich für Takete und Taktstriche können Sie Takete, Taktpausen und verschiedene Arten von Taktstrichen eingeben. Der Bereich findet sich am rechten Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

- Sie können den Bereich für Takete und Taktstriche ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Takete und Taktstriche**  klicken.

Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

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

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 36

Takete/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Takete/Zählzeiten mit dem Einblendfeld für Takete und Taktstriche eingeben, sowohl während der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Takete 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 Elementen (einschließlich Taktartangaben) hinzugefügt.
2. Optional: Wenn Sie Takte/Zählzeiten in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 3. Drücken Sie **Umschalttaste-B**, um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.
 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 Elementen (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

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 252

[Takte](#) auf Seite 595

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 239

Takte mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben


Sie können Takte anhand des Bereichs für Takte und Taktstriche eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

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 Takte eingefügt werden sollen.
 - Wählen Sie ein vorhandenes Element aus, vor dem Takte eingefügt werden sollen.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Takte und Taktstriche** , um den Bereich für Takte und Taktstriche anzuzeigen.
 3. Im Abschnitt **Takte einfügen** des Bereichs für Takte und Taktstriche können Sie die Anzahl der einzufügenden Takte ändern, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
 4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus, um die Stelle festzulegen, an der Sie Takte einfügen möchten:
 - **Beginn der Partie:** Takte werden ab dem Beginn der Partie eingegeben.
 - **Beginn der Auswahl:** Takte werden ab der ausgewählten Note oder Pause eingegeben.
 - **Ende der Partie:** Takte werden am Ende der Partie eingegeben.

HINWEIS

Wenn Sie Takte ab der Position der Eingabemarke einfügen möchten, müssen Sie sicherstellen, dass Sie **Beginn der Auswahl** aus dem Menü ausgewählt haben.

5. Klicken Sie auf **Takte einfügen**.
-

ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl von Takten wird eingefügt. Bei der Noteneingabe werden Takte ab der Position der Eingabemarke eingefügt.

Wenn Sie **Beginn der Auswahl** ausgewählt haben, werden Takte direkt nach dem ausgewählten Taktstrich und direkt vor einer ausgewählten Note, einem ausgewählten Takt oder einer Taktart eingegeben.

TIPP

Eine weitere Möglichkeit, Takte einzufügen, besteht darin, einen Notenwert auszuwählen, z. B. eine ganze Note in einem 4/4-Takt, und während der Noteneingabe wiederholt **Leertaste** zu drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte](#) auf Seite 595

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 240

Takte/Zählzeiten mit der Systemspur eingeben

Sie können Takte/Zählzeiten in bereits bestehende Noten einfügen, zum Beispiel, wenn Sie sich im Nachhinein entscheiden, vor dem nächsten Abschnitt mehrere Takte zu wiederholen. Sie können ganze Takte oder auch nur ein paar Zählzeiten einfügen.

HINWEIS

Sie können die Systemspur während der Noteneingabe nicht verwenden.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Systemspur die Region aus, deren Dauer Sie einfügen möchten.
Wenn Sie zum Beispiel zwei Takte einfügen möchten, wählen Sie direkt vor der Stelle, an der Sie die zwei neuen Takte einfügen möchten, in der Systemspur zwei Takte aus.
2. Klicken Sie über der Systemspur auf **Hinzufügen**.



Der **Hinzufügen**-Schalter über der Systemspur



Der **Hinzufügen**-Schalter wird hervorgehoben, wenn Sie mit der Maus darüber fahren

ERGEBNIS

Die in der Systemspur ausgewählte rhythmische Dauer wird direkt nach dem Ende des ausgewählten Bereichs eingefügt. Bestehende Noten hinter dem ausgewählten Bereich werden durch die eingefügten Takte/Zählzeiten nach hinten verschoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur](#) auf Seite 362

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 Tonart 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.
2. Optional: Wenn Sie Taktstriche in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Drücken Sie **Umschalttaste-B**, um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.
4. Geben Sie den gewünschten Taktstrich in das Einblendfeld ein.
Geben Sie zum Beispiel **||** für einen doppelten 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 frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Schlüsseln und links von anderen Elementen angezeigt. Wenn Sie einen vorhandenen Taktstrich ausgewählt haben, ersetzt der neue Taktstrich direkt den vorhandenen.

Die umliegenden Noten werden automatisch an den Taktstrich angepasst. Notengruppierungen, Pausen und durch Haltebögen verbundene Noten werden gegebenenfalls alle angepasst.

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 252

[Taktstriche](#) auf Seite 600

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 239

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Taktstriche löschen](#) auf Seite 602

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 499

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 in einzelne Notenzeilen eingeben möchten, haben Sie in diesen Zeilen eine unabhängige 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 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.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Takte und Taktstriche** , um den Bereich für Takte und Taktstriche anzuzeigen.
3. Auf eine der folgenden Arten können Sie den gewünschten Taktstrich eingeben:
 - Um einen Taktstrich 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 frühesten ausgewählten Elements hinzugefügt. Sie werden rechts von Schlüsseln und links von anderen Elementen angezeigt. Wenn Sie einen vorhandenen Taktstrich ausgewählt haben, ersetzt der neue Taktstrich direkt den vorhandenen.

Die umliegenden Noten werden automatisch an den Taktstrich angepasst. Notengruppierungen, Pausen und durch Haltebögen verbundene Noten werden gegebenenfalls alle angepasst.

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

[Taktstriche](#) auf Seite 600

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 252

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 240

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 499

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

[Dynamik](#) auf Seite 675

[Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 262

[Dynamikanweisungen mit dem Dynamikanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 264

[Niente-Gabeln](#) auf Seite 686

[Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 688

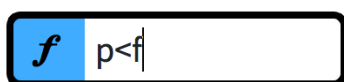
Dynamik-Einblendfeld

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**.
- 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: pp</i>	pp
<i>piano: p</i>	p
<i>mezzo piano: mp</i>	mp
<i>mezzo forte: mf</i>	mf
<i>forte: f</i>	f
<i>fortissimo: ff</i>	ff
<i>subito</i>	subito, sub oder sub.
<i>possibile</i>	possibile, poss oder poss.
<i>poco</i>	poco
<i>molto</i>	molto
<i>più</i>	piu oder più
<i>meno</i>	meno

Dynamikanweisung oder Vortragsbezeichnung	Eintrag im Einblendfeld
<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> : <i>sfz</i>	sfz
<i>rinforzando</i> : <i>rfz</i>	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

[Dynamik](#) auf Seite 675

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 687


[Niente-Gabeln](#) auf Seite 686

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 682

[Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 692

Dynamikanweisungen-Bereich

Der Dynamikanweisungen-Bereich enthält die verschiedenen in Dorico SE verfügbaren Dynamikanweisungen, darunter allmähliche Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen wie *poco* und *possibile*.

- Sie können den Dynamik-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Dynamik**  klicken.

Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Dynamik-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Sofortige Dynamikwechsel

Enthält Dynamikanweisungen wie *pp* und *f* und Modifikatoren wie *subito* und *possibile*.

Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren in Feldern angezeigt.

Sie können Modifikatoren nur mit einer Dynamikanweisung eingeben.

Allmähliche Dynamikwechsel

Enthält Dynamikanweisungen wie \ll und \gg und Modifikatoren wie *poco* und *niente*.

Im oberen Teil dieses Abschnitts werden die verfügbaren Modifikatoren in Feldern angezeigt.

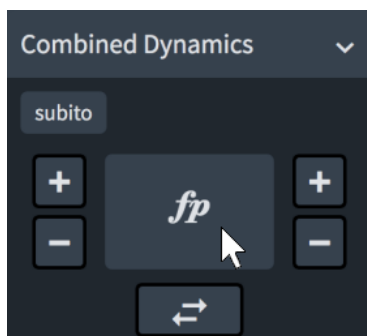
Sie können Modifikatoren nur mit einer Dynamikanweisung eingeben.

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.



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 der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Dynamikanweisungen eingeben möchten. Wenn Sie Dynamikanweisungen über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Elemente in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
2. Optional: Wenn Sie Dynamikanweisungen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Drücken Sie **Umschalttaste-D**, um das Einblendfeld für Dynamikanweisungen zu öffnen.
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: Drücken Sie während der Noteneingabe die **Leertaste**, um die Eingabemarke vorwärts zu bewegen und allmähliche offene Dynamikwechsel wie zum Beispiel **p<** zu verlängern.
Offene allmähliche Dynamikwechsel verlängern sich auch automatisch, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren.
7. Optional: Schließen Sie offene Dynamikanweisungen während der Noteneingabe, indem Sie **_** drücken oder das Dynamikanweisungen-Einblendfeld erneut öffnen und eine andere sofortige Dynamikanweisung, zum Beispiel **f**, eingeben.
-

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 zu in Akkoladen notierten Instrumenten. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden standardmäßig unter der Notenzeile positioniert, selbst wenn sie in eine Hals-aufwärts-Stimme eingegeben werden.

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.

Wenn Sie Dynamikanweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sofortige Dynamikwechsel zur ersten Note in der Auswahl und allmähliche Dynamikwechsel über die gesamte Auswahl hinweg hinzugefügt.

HINWEIS

- Wenn Sie eine dynamische Phrase, zum Beispiel **p<f>p**, während der Noteneingabe in das Einblendfeld eingegeben haben, gilt jede Dynamikanweisung und Gabel standardmäßig 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 169

[Dynamik](#) auf Seite 675

[Dynamikspuren](#) auf Seite 461

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 696

[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 685

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 687

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 688

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 682

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 681

[Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 678

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 691

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 682

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369

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 der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Dynamikanweisungen eingeben möchten. Wenn Sie Dynamikanweisungen über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Elemente in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Dynamik** , um den Dynamik-Bereich anzuzeigen.
 3. Auf eine der folgenden Arten können Sie die gewünschten Dynamikanweisungen eingeben:
 - Um Dynamikanweisungen für alle Stimmen/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-Taste** im Dynamik-Bereich auf sie klicken.

HINWEIS

- Heben Sie die Auswahl für Dynamikanweisungen nicht auf, wenn Sie ihnen Ausdrucksangaben oder nähere Anweisungen hinzufügen möchten.
 - Bei der Eingabe stimmenspezifischer Dynamikanweisungen können Sie die **Alt-Taste** loslassen, sobald Sie das Dynamiklevel, zum Beispiel *f*, eingegeben haben.
 - Allmähliche Dynamikanweisungen werden mit der Standarddauer einer Viertelnote eingegeben. Sie können allmähliche Dynamikanweisungen später verlängern/kürzen.
-
4. Optional: Klicken Sie im Dynamik-Bereich in den Abschnitten **Sofortige Dynamikwechsel** und **Allmähliche Dynamikwechsel** auf die gewünschten Ausdrucksangaben/näheren Anweisungen.
-

ERGEBNIS

Die 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 zu in Akkoladen notierten Instrumenten. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden standardmäßig unter der Notenzeile positioniert, selbst wenn sie in eine Hals-aufwärts-Stimme eingegeben werden.

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. Stimmabhängige Dynamikanweisungen werden in die Stimme eingegeben, die durch das Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke angezeigt wird.

Wenn Sie Dynamikanweisungen zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sofortige Dynamikwechsel zur ersten Note in der Auswahl und allmähliche Dynamikwechsel über die gesamte Auswahl hinweg hinzugefügt.

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

[Dynamik](#) auf Seite 675

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 683

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 682

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 681

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 682

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

Eingabemethoden für Akkordsymbole

Sie können Akkordsymbole in Dorico SE mit der Computertastatur und jedem angeschlossenen MIDI-Keyboard eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 642


[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 271

[Navigation während der Akkordsymboleingabe](#) auf Seite 270

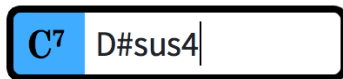
Akkordsymbole-Einblendfeld

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.

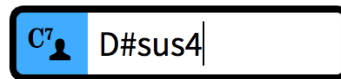
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Akkordsymbole auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Q**.
- Wählen Sie ein vorhandenes Akkordsymbol aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Akkordsymbol erzeugen**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Akkordsymbole** .

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:

$E\flat$ Loc.

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#, B und so weiter

Nashville-Zahlen, die Stufen darstellen

1, 2b, 4#, 7 und so weiter

Wenn C-Dur angenommen wird:

C, Db, F#, B und so weiter

Akkordsymbolintervallarten

Akkordsymbolintervallart	Eintrag im Einblendfeld
Dur	maj, M, ma oder den Grundton eingeben und sonst nichts.
Moll	m, min oder mi
Vermindert	dim, di oder o
Übermäßig	aug, au, ag oder +
Halbvermindert	half-dim, halfdim oder hd
6/9	6/9, 69 oder %

Akkordsymbolintervalle

Intervall	Eintrag im Einblendfeld
Große Septime	^7 oder ^
Große None	^9, maj9 oder 9maj7

Akkordsymbolalterationen

Akkordsymbolalterationsart	Eintrag im Einblendfeld
Alterationen	b5, -5, #9, +9 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 oder Gmaj7,D
C(b5)/Eb	CMb5/Eb oder Cmajb5/Eb

**Beispiel für ein Akkordsymbol mit einem
alterierten Basston**

Fm/D#

Eintrag im Einblendfeld

Fm/D# oder **Fmi/D#**

Polychordsymbole

Beispiel Polychordsymbole

G/E

Eintrag im Einblendfeld

G;E oder **Gmaj;E**

Cmaj7/D

CM7|D oder **Cmaj7|D**

Fm/D#

Fm|D# **Fmi|D#**

Keine Akkordsymbole

Kein Akkordsymbol

Kein Akkord

Eintrag im Einblendfeld

N.C., NC, no chord oder **none**

Modale Akkordsymbole

Modales Akkordsymbol

Ionisch

Eintrag im Einblendfeld

ionian

Dorisch

dorian

Phrygisch

phrygian

Lydisch

lydian

Mixolydisch

mixolydian

Äolisch

aeolian

Lokrisch

locrian

Melodisch Moll

melodicminor

Harmonisch Moll

harmonicminor

Ganzton

wholetone

Modales Akkordsymbol	Eintrag im Einblendfeld
Oktatonische oder verminderte Halbganze	diminishedhalfwhole, diminishedsemitone, octatonichalfwhole oder octatonicsemitone
Oktatonische oder verminderte Ganzhalbe	diminishedwholehalf, diminishedtonesemitone, octatonicwholehalf oder octatonictonesemitone

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Akkordsymbole gibt. Sie soll lediglich die verschiedenen Komponenten veranschaulichen, die Sie verwenden können, um verschiedene Akkordsymbole einzugeben.

HINWEIS

Das Erscheinungsbild der erzeugten Akkordsymbole wird durch die Standardeinstellungen von Dorico SE bestimmt. Die Struktur Ihres Eintrags in das Akkordsymbole-Einblendfeld wird dabei nicht berücksichtigt. Wenn Sie zum Beispiel einen C-Dur-Akkord eingeben, erhalten Sie immer dasselbe Akkordsymbol, egal, ob Sie im Einblendfeld **C**, **Cmaj** oder **CM** eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 642

Navigation während der Akkordsymboleingabe

Sie müssen das Akkordsymbole-Einblendfeld nicht jedes Mal neu öffnen, wenn Sie mehrere Akkordsymbole eingeben möchten, da Sie es auch manuell an andere Positionen verschieben können.

Mit einer Computertastatur navigieren

Sie können das Akkordsymbole-Einblendfeld verschieben, um auf anderen Noten Akkordsymbole einzugeben, ohne es schließen und für jede Note neu öffnen zu müssen.

Navigation des Einblendfelds	Tastaturbefehl
Verschieben Sie das Einblendfeld zur nächsten Zählzeit.	Leertaste
Bewegen Sie das Einblendfeld zur vorherigen Zählzeit zurück.	Umschalttaste-Leertaste
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

Navigation des Einblendfelds

Verschieben Sie den Positionszeiger und das Einblendfeld an eine der folgenden Positionen, je nachdem, welche am nächsten ist:

- Nächste/vorherige Note
- Nächste/vorherige Pause
- Nächste/vorherige rhythmische Rasterposition

Verschieben Sie das Einblendfeld zum nächsten/vorherigen Akkordsymbol.

Tastaturbefehl

Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste

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 47

[MIDI-Befehle zuweisen](#) auf Seite 51

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 50

Akkordsymbole eingeben

Sie können Akkordsymbole mit dem Akkordsymbole-Einblendfeld 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. Drücken Sie **Umschalttaste-Q**, um das Einblendfeld für Akkordsymbole zu öffnen.

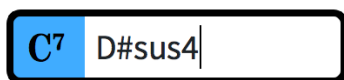
HINWEIS

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.

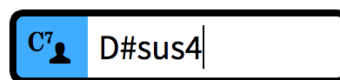
3. Optional: Ändern Sie die Art von einzugebendem Akkordsymbol auf eine der folgenden Arten:

- 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.
 - Spielen Sie den Akkord auf einem MIDI-Keyboard.
5. Optional: Drücken Sie die **Leertaste**, um das Einblendfeld gemäß der aktuellen Taktart zur nächsten Zählzeit zu verschieben.
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 SE ein Standard-Preset für die Darstellung von Akkordsymbolen gibt, das für alle Akkordsymbole gilt.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Akkordsymbole über bestimmten Notenzeilen ausblenden/anzeigen und Akkorddiagramme zusammen mit ihnen ausblenden/anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 642

[Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren](#) auf Seite 488

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 644

[Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 645

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 654

[MIDI-Eingabegeräte deaktivieren](#) auf Seite 223

Polychordsymbole eingeben

Polychordsymbole zeigen an, dass mehrere Akkorde, üblicherweise zwei, gleichzeitig gespielt werden. Sie können Polychords eingeben, wenn Sie Akkordsymbole mit einem MIDI-Keyboard eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld im Schreiben-Modus.
2. Spielen Sie den ersten Akkord des Polychords mit einer Hand.
Halten Sie die Tasten des ersten Akkords gedrückt.
3. Spielen Sie den zweiten Akkord mit der anderen Hand.

ERGEBNIS

Die beiden Akkorde, die Sie gespielt haben, werden als Polychordsymbol eingegeben.

TIPP

Sie können Polychords auch erfassen, indem Sie die beiden Akkorde im Akkordsymbole-Einblendfeld eingeben und durch einen Strichpunkt oder ein Pipe-Zeichen trennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 266

Grundtöne in Akkordsymbolen anzeigen

Wenn Sie Akkordsymbole mit einem MIDI-Keyboard eingeben, können Sie den Grundton der Akkordsymbole anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld im Schreiben-Modus.
2. Wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, können Sie den Grundton eines Akkordsymbols auf eine der folgenden Arten anzeigen:
 - Spielen Sie zuerst den Grundton mit einem Finger und danach die restlichen Noten des Akkords, während Sie den Grundton weiterhin gedrückt halten.
 - Spielen Sie alle Noten des Akkords zusammen, lassen Sie alle los und spielen Sie dann den Grundton erneut.

TIPP

Um ein Akkordsymbol einzugeben, das nur aus dem Grundton besteht, spielen Sie einfach eine einzelne Note.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 266

Alterierte Basstöne in Akkordsymbolen anzeigen

Wenn Sie Akkordsymbole mit einem MIDI-Keyboard eingeben, können Sie anzeigen lassen, ob Akkorde alterierte Basstöne haben.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie das Akkordsymbole-Einblendfeld im Schreiben-Modus.
 2. Zeigen Sie auf Ihrem MIDI-Keyboard auf eine der folgenden Arten an, welche Note der alterierte Basston ist:
 - Spielen Sie alle Noten zusammen und den alterierten Basston ganz unten.
 - Spielen Sie den Akkord und den jeweiligen alterierten Basston separat: Halten Sie die Tasten für den Akkord gedrückt und spielen Sie dann den alterierten Basston, ohne die restlichen Akkordtasten loszulassen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 266

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 aus, in der Sie Akkordsymbole anzeigen möchten.
 2. Wählen Sie **Schreiben > Akkordsymbol-Region erzeugen**.
-

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 646

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 644

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 662

[Oktavzeichen](#) auf Seite 669

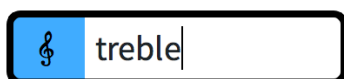
Schlüssel und Oktavzeichen (Einblendfeld)

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.

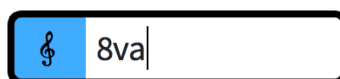
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-C**.
- Wählen Sie einen vorhandenen Schlüssel oder ein vorhandenes Oktavzeichen aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Schlüssel erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen mit einer beispielhaften Schlüsseleingabe



Das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen mit einer beispielhaften Schlüsseleingabe



Der **Schlüssel**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Schlüssel

Schlüsselart	Eintrag im Einblendfeld
Violinschlüssel	g, G, 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
Ungestimmte Perkussion	perc
4-saitige Tabulatur	tab4
6-saitige Tabulatur	tab6

HINWEIS

Im Schlüssel-Bereich ist der rechteckige Perkussions-Schlüssel verfügbar.

Oktavzeichen

Funktion eines Oktavzeichens	Eintrag im Einblendfeld
Verschiebt Noten um 1 Oktave nach oben.	8va, 8, 8u oder 1u
Verschiebt Noten um 2 Oktaven nach oben.	15ma, 15, 15u oder 2u
Verschiebt Noten um 3 Oktaven nach oben.	22ma, 22, 22u oder 3u
Verschiebt Noten um 1 Oktave nach unten.	8ba, 8vb, 8d oder 1d
Verschiebt Noten um 2 Oktaven nach unten.	15ba, 15vb, 15d oder 2d
Verschiebt Noten um 3 Oktaven nach unten.	22ba, 22vb, 22d oder 3d
<i>Loco</i> -Anweisung	loco
Ende des Oktavzeichens	oder stop
Geben Sie zum Beispiel stop ein, um während der Noteneingabe festzulegen, wo ein Oktavzeichen enden soll.	


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel](#) auf Seite 662

[Oktavzeichen](#) auf Seite 669

Schlüssel-Bereich

Der Schlüssel-Bereich enthält die unterschiedlichen Arten von Schlüsseln und Oktavzeichen, die in Dorico SE verfügbar sind.

- Sie können den Schlüssel-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Schlüssel**  klicken.

Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Schlüssel-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Standardschlüssel

Enthält die Schlüssel, die Sie am wahrscheinlichsten benötigen werden, zum Beispiel Violin- und Bassschlüssel.

Oktavzeichen

Enthält Oktavlinien, die bis zu drei Oktaven darüber und darunter anzeigen, und eine *Locolinie*.

Schlüssel mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Schlüssel mit dem Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können das Einblendfeld auch verwenden, um die Art der vorhandenen Schlüssel zu ändern.

HINWEIS

- In Dorico SE können Sie Schlüssel nicht ausblenden. Wenn Sie einen Schlüssel also nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben.
 - Viele Instrumente in Dorico SE 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.
 2. Optional: Wenn Sie Schlüssel in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 3. Drücken Sie **Umschalttaste-C**, um das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen zu öffnen.
 4. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für den Schlüssel, den Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **bass** für einen Bassschlüssel oder **alto** für einen Altschlüssel 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.

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 662

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen](#) auf Seite 665

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 666

[Instrumente ändern](#) auf Seite 110

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 108

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

- In Dorico SE können Sie Schlüssel nicht ausblenden. Wenn Sie einen Schlüssel also nicht anzeigen möchten, müssen Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben.

- Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
 - Viele Instrumente in Dorico SE 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.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Schlüssel**  um den Bereich für Schlüssel 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.

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 662

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1072

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. Drücken Sie **Umschalttaste-C**, um das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen zu öffnen.
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: Drücken Sie während der Noteneingabe die **Leertaste**, um die Eingabemarke vorwärts zu bewegen und das Oktavzeichen zu verlängern.
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 275

[Oktavzeichen](#) auf Seite 669

[Oktavzeichen verlängern/kürzen](#) auf Seite 670

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

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 **Schlüssel** , um den Bereich für Schlüssel 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-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. Wenn Sie Noten jedoch mit Hilfe der Maus eingeben, werden Oktavzeichen nicht automatisch verlängert, wenn Sie die Eingabe fortsetzen.

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

[Oktavzeichen](#) auf Seite 669

[Oktavzeichen verlängern/kürzen](#) auf Seite 670

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

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 738

[Richtige Positionierung für die Zäsureingabe](#) auf Seite 284

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**.
- Wählen Sie eine vorhandene Fermate oder Pause aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Fermate oder Pause erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Fermaten und Pausen mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Fermaten und Pausen** im Notations-Werkzeugfeld

Arten von Fermaten und Pausen	Eintrag im Einblendfeld
Fermate	fer oder fermata
Sehr lange Fermate	fermataverylong
Lange Fermate	fermatalong
Kurze Fermate	fermatashort
Sehr kurze Fermate	fermataveryshort
Kurze Fermate (Henze)	fermatashorthenze
Lange Fermate (Henze)	fermatalonghenze
Curlew (Britten)	curlew
Zäsur	caesura oder //
Dicke Zäsur	caesurathick
Gebogene Zäsur	caesuracurved
Kurze Zäsur	caesurashort
Atemzeichen (Komma)	breathmarkcomma , comma oder , (Komma)
Atemzeichen (Häkchen)	breathmarktick
Atemzeichen (Aufwärtsbogen)	breathmarkupbow
Atemzeichen (Salzedo)	breathmarksalzedo

HINWEIS

Die Curlew-Markierung wurde ursprünglich von Benjamin Britten für das Stück »Curlew River« erdacht, eine Parabel für kirchliche Aufführungen, inspiriert vom japanischen Nō-Theater. Die Markierung gibt an, dass ein Spieler eine Note oder Pause in asynchroner Musik bis zu einem Synchronisationspunkt halten soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 738


[Arten von Fermaten](#) auf Seite 738

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 740

[Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 739

Fermaten und Pausen (Bereich)

Der Bereich für Fermaten und Pausen ermöglicht Ihnen die Eingabe aller möglichen Arten von Fermaten und Pausen, die in Dorico SE verfügbar sind, darunter auch alternative Fermatenversionen.

- Sie können den Bereich für Fermaten und Pausen ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Fermaten und Pausen**  klicken.

Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Bereich für Fermaten und Pausen enthält die folgenden Abschnitte:

- **Fermaten**
- **Atemzeichen**
- **Zäsuren**

HINWEIS

Fermaten und Pausen haben aktuell keine Auswirkungen auf die Wiedergabe; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

Fermaten und Pausen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Fermaten und Pausen mit dem 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. Drücken Sie **Umschalttaste-H**, um das Einblendmenü für Fermaten und Pausen zu öffnen.
 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 frühesten 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 169

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 738

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 **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 frühesten 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

[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 738

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

Richtige Positionierung für die Zäsureingabe

Zäsuren werden üblicherweise am Ende eines Taktes vor dem Taktstrich eingefügt. In Dorico SE müssen Zäsuren mit der Note verbunden werden, die direkt hinter der gewünschten Eingabeposition steht, da Dorico SE 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 738

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 740

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 796

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 813

[Glissando-Linien](#) auf Seite 820

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 845

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 846

[Linien](#) auf Seite 885

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 326

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**.
- Wählen Sie ein vorhandenes Ornament aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Ornament erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Ornamente-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe



Der **Ornamente**-Schalter im Notations-Werkzeugfeld

Ornamente

Ornamentart	Eintrag im Einblendfeld
Triller: <i>tr</i>	tr oder trill
Kurzer Triller: <i>tr</i>	shorttr
Mordent: <i>mor</i>	mor oder mordent
Doppelschlag: <i>turn</i>	turn
Umgekehrter Doppelschlag: <i>invturn</i>	invturn oder invertedturn

Trillerintervalle

Trillerintervall	Eintrag im Einblendfeld
Große Sekunde	tr 2 oder tr M2
Kleine Terz	tr m3
Reine Quinte	tr p5
Übermäßige Quarte	tr aug4
Verminderte Quinte	tr dim5

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Trillerintervalle gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Trillerintervalle festzulegen.

Jazz-Ornamente

Arten von Jazz-Ornamenten	Eintrag im Einblendfeld
Bend 	brassbend
Flip 	flip
Jazz-Turn 	jazz oder shake
Smear 	smear

Jazz-Artikulationen

Arten von Jazz-Artikulationen	Eintrag im Einblendfeld
Plop (bend)	plop
Plop (smooth)	plopsmooth
Scoop	scoop
Doit (bend)	doit
Doit (smooth)	doitsmooth
Fall (bend)	fall
Fall (smooth)	fallsmooth

TIPP

Im Ornamente-Bereich auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus sind noch zusätzliche Ornamente verfügbar.

Sie können die Art und Länge von Jazz-Artikulationen im Ornamente-Bereich, aber nicht im Ornamente-Einblendfeld festlegen.

Arpeggio-Zeichen

Arten 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
Gerade Glissando-Linie	gliss
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.

Art von Gitarrentechnik

Eintrag im Einblendfeld

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

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

- [Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 292
- [Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 294
- [Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 296
- [Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298
- [Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 301
- [Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 302
- [Vibratohebel-Scoops mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 304
- [Vibratohebel-Dips mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 306
- [Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben](#) auf Seite 309
- [Tapping eingeben](#) auf Seite 310
- [Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 779
- [Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 990
- [Ornamente](#) auf Seite 796
- [Trillerintervalle](#) auf Seite 803
- [Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 813
- [Glissando-Linien](#) auf Seite 820
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825
- [Gitarrentechniken](#) auf Seite 836
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 845
- [Jazz-Ornamente](#) auf Seite 846
- [Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 880

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.

- Sie können den Ornamente-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Ornamente**  klicken. Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Ornamente-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Jazz

Enthält Ornamente und Tonhöhenänderungen, die in der Jazz-Musik üblich sind, zum Beispiel Bends, Scoops und Falls.

Barock und Klassik

Enthält Ornamente, wie sie in der 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

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 291

[Arpeggio-Zeichen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 293

[Glissando-Linien im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 295

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 297

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 298

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 Elemente 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.
3. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
4. 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.
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 das Ornament 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 frühesten 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 796

[Triller](#) auf Seite 799
[Trillerintervalle](#) auf Seite 803
[Trillerintervalle ändern](#) auf Seite 805
[Trillerintervalle mitten im Triller ändern](#) auf Seite 806
[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 808
[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 846
[Noten eingeben](#) auf Seite 170
[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 296
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169


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

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 Elemente in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Ornamente** , um den Bereich für Ornamente 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 frühesten 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

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 289
[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 297
[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

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.
-

2. 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.

3. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.

4. 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.

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

6. 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 285
- [Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 813
- [Noten eingeben](#) auf Seite 170
- [Akkorde eingeben](#) auf Seite 204

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

1. 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 **Ornamente** , um den Bereich für Ornamente 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

- [Ornamente-Bereich](#) auf Seite 289
- [Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 813
- [Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
 3. Schreiben Sie den entsprechenden Eintrag für die Glissando-Linie, die Sie möchten, in das Einblendfeld.
 - Geben Sie **gliss** für eine gerade Glissando-Linie ein.
 - Geben Sie **glisswavy** für eine wellenförmige Glissando-Linie ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

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 285

[Glissando-Linien](#) auf Seite 820

[Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 822

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 822

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 297

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 **Ornamente** , um den Bereich für Ornamente 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

- [Ornamente-Bereich](#) auf Seite 289
- [Glissando-Linien](#) auf Seite 820
- [Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162
- [Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 822

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 822

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 297

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.
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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
 5. 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.
 6. 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 285

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 290
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 845
[Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 847
[Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 848
[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495
[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 553

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

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.
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 **Ornamente** , um den Bereich für Ornamente 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

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 289
[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 291
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169
[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495
[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 553

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 285
[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 289
[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825
[Gitarren-Pre-Bends und Pre-Dives](#) auf Seite 828
[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 829
[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 830
[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836
[Tapping](#) auf Seite 837
[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 838

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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
 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 einen Tastaturbefehl für die Eingabe von Gitarren-Bendings festlegen. Der Befehl hat den Namen **Gitarren-Bending erzeugen** und ist in der **Noteneingabe**-Kategorie auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** zu finden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 285

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825

[Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 300

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 300

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

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 auf sie folgenden 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 **Ornamente** , um den Bereich für Ornamente 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 einen Tastaturbefehl für die Eingabe von Gitarren-Bendings festlegen. Der Befehl hat den Namen **Gitarren-Bending erzeugen** und ist in der **Noteneingabe**-Kategorie auf der **Tastaturbefehle**-Seite in den **Programmeinstellungen** zu finden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 289

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, vor denen Sie Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben möchten.
 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 828

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836

[Eigenschaften-Bereich \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 155

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, nach denen Sie Gitarren-Post-Bends eingeben möchten.
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 829

[Eigenschaften-Bereich \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 155

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298

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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
 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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
 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 836

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 285

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 289

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 170

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 845

[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 296

[Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 297

[Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 847

[Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 848

[Jazz-Artikulationen löschen](#) auf Seite 849

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 842

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 880

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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
 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 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

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 285

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 830

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 298

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 auf sie folgenden 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 **Ornamente** , um den Bereich für Ornamente 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

- [Ornamente-Bereich](#) auf Seite 289
- [Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 830
- [Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825
- [Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 301

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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
 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 285

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 307

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 843

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 **Ornamente** , um den Bereich für Ornamente 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

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 289

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 308

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 843

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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
 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 frühesten 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 285

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 841



[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 307

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369

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 **Ornamente** , um den Bereich für Ornamente 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 frühesten 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-Bereich](#) auf Seite 289

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 841

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 308

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369

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 Elementen 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 Elemente 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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
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 Elementen hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements 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 285

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169



[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 842

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 880

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 Elementen 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 Elemente in der Notenzeile aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Ornamente** , um den Bereich für Ornamente 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 Elementen hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements 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 289

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 842

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 880

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 SE 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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.

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 SE 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 285

[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 838

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 841

[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 779

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 990

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 843

Tapping eingeben

Sie können Tapping-Anweisungen für die rechte und linke Hand mit dem **Ornamente-Einblendfeld** an allen Noten für Bündinstrumente 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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
 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 Eigenschaftens-Bereichs aktivieren und die entsprechende Anweisung im Menü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 285

[Tapping](#) auf Seite 837

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 841

[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 779

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 990

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Gitarrentechniken löschen](#) auf Seite 843

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 SE gelten Pedallinien als Spielanweisungen, da beide Elemente 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 874

[Pedallinien](#) auf Seite 861

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 853

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 725

[Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 316

[Spielanweisungen mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 318

[Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals mit dem Einblendfeld eingeben auf Seite 319](#)

[Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben auf Seite 320](#)

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben auf Seite 322](#)

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben auf Seite 323](#)

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben auf Seite 324](#)

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben auf Seite 325](#)

Spielanweisungen-Einblendfeld

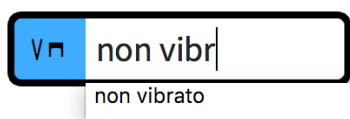
Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Spielanweisungen-Einblendfeld, das Sie nutzen können, um Spielanweisungen, Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals einzugeben.

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.

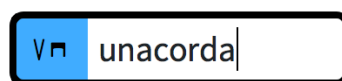
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-P**.
- 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</i> (nat.)	nat
Con sord.	con sord
Starker Luftdruck	strong air pressure

Spielanweisung	Eintrag im Einblendfeld
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
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, Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals oder Änderungen des Pedalniveaus	Eintrag im Einblendfeld
---	-------------------------

Haltepedallinie	ped
Erneutes Betätigen in der Haltepedallinie	^ , notch oder retake
Erneutes Betätigen in der Haltepedallinie entfernen	nonotch
Haltepedallinie beenden	*
<i>Sostenuto</i> -Pedallinie	sost
<i>Sostenuto</i> -Pedallinie beenden	s*
<i>Una Corda</i> -Pedallinien	unacorda
<i>Una Corda</i> -Pedallinien beenden	u*

Harfen-Pedalangaben

Beispiel für eine Harfen-Pedalangabe	Eintrag im Einblendfeld
D, C, Bb, Eb, F, G, A	DCBbEbFGA , BbEb oder --^ ^---
D, C#, B, E, F#, G#, A	DC#BEF#G#A , C#F#G# oder -v- -vv-

TIPP

Der senkrechte Strich ist optional.

Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile

Beispiel-Saitenanzeige	Eintrag im Einblendfeld
1	string1
3	string3

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 874

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 882

[Pedallinien](#) auf Seite 861

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 862

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 853


[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen](#) auf Seite 320

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 322

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 323

Spielanweisungen-Bereich

Der Spielanweisungen-Bereich enthält die in Dorico SE verfügbaren Spielanweisungen, unterteilt in Instrumentenfamilien. Pedallinien sind im **Keyboard**-Abschnitt enthalten.

- Sie können den Spielanweisungen-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld rechts im Fenster im Schreiben-Modus auf **Spielanweisungen**  klicken. Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Spielanweisungen-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Häufig verwendet

Enthält häufig verwendete Spielanweisungen, die auch für mehrere verschiedene Instrumentenfamilien gelten, zum Beispiel »Stumm« und »Legato«.

Holzblasinstrumente

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Holzblasinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Klappenschläge« und »Pfeiftöne«.

Blechblasinstrumente

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Blechblasinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Cup-Dämpfer« und »abgestoppt«.

Ungestimmte Perkussion

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für ungestimmte Perkussionsinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Rim« und »kratzen«.

Gestimmte Perkussion

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für gestimmte Perkussionsinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Motor an« und »½ Ped« für Vibraphone.

Keyboard

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für Keyboardinstrumente eingesetzt werden, zum Beispiel »Ped.« und verschiedene Pedalniveaus.

Chor

Enthält Spielanweisungen, die üblicherweise nur für menschliche Stimmen eingesetzt werden, zum Beispiel »offener Mund« und »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 Bundinstrumente 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

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 324

Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Spielanweisungen über das Spielanweisungen-Einblendfeld eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

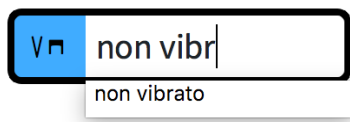
HINWEIS

Sie können während der Noteneingabe nur eine Spielanweisung in das Einblendfeld eingeben. Sie können beim Hinzufügen von Spielanweisungen zu einer Auswahl 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 Elemente 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. Drücken Sie **Umschalttaste-P**, um das Einblendfeld für Spielanweisungen zu öffnen.
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.
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 Elementen hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des frühesten 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

[Spielanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 877

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 882

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 879
[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 881
[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169
[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495
[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 553

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 Elemente in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
 2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Spielanweisungen** , um den Bereich für Spielanweisungen 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 Elementen hinzufügen, werden sie an der rhythmischen Position des frühesten 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

[Einstellungen für die Mauseingabe ändern](#) auf Seite 163

[Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 883

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 553

Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals 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 die Pedallinie beim Hinzufügen von Noten während der Noteneingabe automatisch verlängert, können Sie Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals eingeben, wenn Sie die entsprechende rhythmische Position erreichen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie Elemente aus, die den gewünschten Bereich für die Pedallinie abstecken.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-P**, um das Einblendfeld für Spielanweisungen zu öffnen.
3. Schreiben Sie die entsprechende Eingabe für die Pedallinie, die Sie möchten, in das Einblendfeld.
Geben Sie zum Beispiel **ped** für eine Haltepedallinie ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
Die Pedallinie wird eingegeben.
5. Optional: Verlängern Sie während der Noteneingabe die Pedallinie, indem Sie die **Leertaste** drücken, um die Eingabemarke vorwärts zu bewegen.
Die Pedallinie verlängert sich auch automatisch, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren.
6. Optional: Geben Sie während der 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 Elemente hinweg hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 862

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen](#) auf Seite 320
[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 863

Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Einblendfelds zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen.

HINWEIS

Sie können keine Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals zu *Sostenuto*- oder *Una-Corda*-Pedallinien hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Haltepedallinie eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt an der rhythmischen Position aus, auf die sich die Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals beziehen soll.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-P**, um das Einblendfeld für Spielanweisungen zu öffnen.
 3. Geben Sie \wedge oder **retake** in das Einblendfeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals wird an der ausgewählten rhythmischen Position eingegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 862
[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 312


Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben

Sie können Pedallinien und Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs eingeben.

HINWEIS

- Wenn Sie den Spielanweisungen-Bereich verwenden, können Sie während der Noteneingabe keine Pedallinien oder Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals 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 die Noten aus, für die die Pedallinie gelten soll.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Spielanweisungen** , um den Bereich für Spielanweisungen anzuzeigen.
3. Erweitern Sie im Spielanweisungen-Bereich den **Tasteninstrumente**-Abschnitt.

4. Klicken Sie auf die gewünschte Pedallinie.
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 in den Noten eine Pedallinie erstellen und auf die gewünschte Länge ziehen.
 5. Optional: Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals einfügen möchten.
 6. Optional: Klicken Sie im **Tasteninstrumente**-Abschnitt des Spielanweisungen-Bereichs auf **Pedal erneut betätigen**.
-

ERGEBNIS

Die Pedallinie wird für den ausgewählten Bereich eingegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 862
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen](#) auf Seite 321
[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen

Sie können Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen.

HINWEIS

Sie können keine Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals zu *Sostenuto*- oder *Una-Corda*-Pedallinien hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Haltepedallinie eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt an der rhythmischen Position aus, auf die sich die Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals beziehen soll.
 2. Geben Sie die gewünschte Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals auf eine der folgenden Arten ein:
 - Klicken Sie im **Tasteninstrumente**-Bereich des Spielanweisungen-Bereichs auf **Pedal erneut betätigen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Pedallinien** > **»Erneut betätigen«** hinzufügen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die Anweisung zum erneuten Betätigen des Pedals wird an der ausgewählten rhythmischen Position eingegeben.

TIPP

Alternativ, wenn in der Partitur nichts ausgewählt ist, können Sie im **Tasteninstrumente**-Abschnitt des Spielanweisungen-Bereichs auf **Pedal erneut betätigen** und dann auf die

rhythmische Position klicken, an der Sie die Anweisung zum erneuten Betätigen eingeben möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 862
[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

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 SE 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. Drücken Sie **Umschalttaste-P**, um das Einblendfeld für Spielanweisungen zu öffnen.
 3. Machen Sie die entsprechende Eingabe für die gewünschten Harfenpedale.
Geben Sie zum Beispiel für A-Dur **C#F#G#** ein, um die C#, F#- und G#-Pedale zu aktivieren.
 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 312
[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 853
[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 855
[Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern](#) auf Seite 854
[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 780

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 SE 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 SE 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).

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 Elemente 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. Drücken Sie **Umschalttaste-P**, um das Einblendfeld für Spielanweisungen zu öffnen.
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.
Offene Saitenanzeigen, zum Beispiel **string3->**, werden bei der Noteneingabe automatisch verlängert, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren oder die Eingabemarke fortbewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken.
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 312

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 725

[Saitenanzeigen verlängern/kürzen](#) auf Seite 726

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 169

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369

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 Elemente in der Notenzeile aus, die diese Dauer abstecken.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Spielanweisungen** , um den Bereich für Spielanweisungen 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 315

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben

Sie können für jede Note eines Bundinstruments 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 SE 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

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.

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 Rahmenverktung 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 725

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 716

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 107

[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 779

[Notenkopf-relative Position von Saitenanzeigen](#) auf Seite 729

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 425

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 SE spezifische Funktionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linien](#) auf Seite 885

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 259

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 284

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311


[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 274

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 244

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 345

Linien-Bereich

Der Linien-Bereich enthält die unterschiedlichen Arten von Linien, die in Dorico SE verfügbar sind. Der Bereich befindet sich am rechten Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

- Sie können den Linien-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Linien**  klicken.

Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

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

[Linien](#) auf Seite 885

[Linienkomponenten](#) auf Seite 887

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 die beiden Noten aus, die Sie durch eine Glissando-Linie miteinander verbinden möchten.
 - 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 Elemente 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 **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-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

[Linien](#) auf Seite 885

[Positionen von Linien](#) auf Seite 888

[Länge von Linien](#) auf Seite 893

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 983

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 898

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 891

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 294

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 **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

[Linien](#) auf Seite 885

[Länge von Linien](#) auf Seite 893

[Vertikale Linien verlängern/kürzen](#) auf Seite 895

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 898

[Vertikale Linien rechts/links von Noten anzeigen](#) auf Seite 889


[Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 890

[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 292

Text eingeben

Sie können Text an bestimmten rhythmischen Positionen in der Partitur eingeben. Sie können Text für einzelne Notenzeilen oder Systemtext eingeben, der für alle Notenzeilen gilt.

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 Text in Notenzeilen einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-X** oder klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Text** .
 - Um Notenzeilentext mit einem bestimmten Absatzstil einzugeben, wählen Sie **Schreiben > Text erzeugen > [Absatzstil]**.
 - Um Systemtext einzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-X**.
 - Um Systemtext mit einem bestimmten Absatzstil einzugeben, wählen Sie **Schreiben > Systemtext erzeugen > [Absatzstil]**.
 3. Geben Sie den gewünschten Text ein.
 4. Optional: Drücken Sie die **Eingabetaste**, um einen Zeilenumbruch einzufügen.
 5. Optional: Nutzen Sie die Optionen im Texteditor, um den Text zu formatieren.
 6. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste - Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe wird der im Texteditor eingegebene Text an der Position der Eingabemarke eingefügt. Er wird automatisch im Standardabsatzstil über den jeweiligen Notenzeilen eingegeben und folgt den Standardeinstellungen für die vertikale Position von Text. Wenn Text zu vorhandenen Noten hinzugefügt wird, wird er dort eingegeben, wo sich das erste ausgewählte Element befindet.

HINWEIS

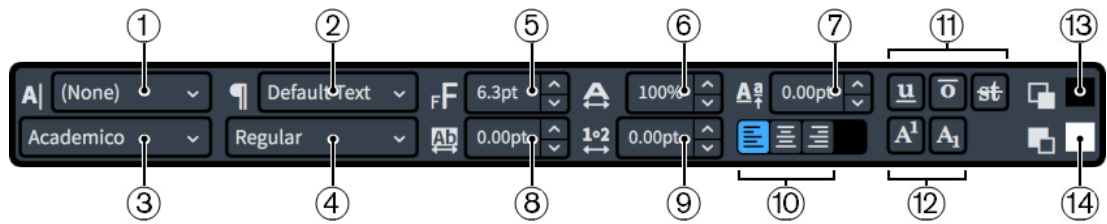
- In Dorico SE wird Systemtext als Systemobjekt kategorisiert. Daher unterliegt Systemtext Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten.
 - Sie können Tastaturbefehle für die Eingabe von Text mit bestimmten Absatzstilen sowohl für **Text erzeugen** als auch für **Systemtext erzeugen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite in **Programmeinstellungen** zuweisen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369
[Systemobjekte](#) auf Seite 982

Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus

Mit dem Texteditor können Sie Text hinzufügen und formatieren. Der Editor wird im Schreiben-Modus geöffnet, wenn Sie Text für Notenzeilen oder -systeme hinzufügen oder ändern.



Der Texteditor im Schreiben-Modus

Der Texteditor bietet die folgenden Optionen:

1 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

Ermöglicht es Ihnen, den Absatzstil für den gesamten Absatz zu ändern, was das Aussehen, die Formatierung und die Ausrichtung des Textes ändern kann.

Notenzeilentext und Systemtext werden stets als einzelne Absätze behandelt.

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

Ermöglicht es Ihnen, die Ausrichtung des ausgewählten Textes in Bezug auf die rhythmische Position des Textes in der Partitur zu wählen. Text innerhalb eines Textrahmens wird entlang des linken Randes dieses Textrahmens ausgerichtet.

Sie können aus den folgenden Ausrichtungen wählen:

- **Links ausrichten**
- **Mittig ausrichten**
- **Rechts ausrichten**

11 Zeilentypen

Ermöglicht es Ihnen, jeden der folgenden Zeilentypen in jeder Kombination im ausgewählten Text anzuzeigen:

- **Unterstreichen**

TIPP

Sie können ausgewählten Text auch unterstreichen, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-U** drücken.

- **Überstreichen**
- **Durchstreichen**

12 Skripttypen

Ermöglicht es Ihnen, den ausgewählten Text in eine der folgenden Positionen in Bezug zum Text auf der Grundlinie zu bringen:

- **Hochgestellt**
- **Tiefgestellt**

13 Vordergrundfarbe

Ermöglicht es Ihnen, die Farbe eines ausgewählten Textes zu ändern.

14 Hintergrundfarbe

Ermöglicht es Ihnen, die Hintergrundfarbe von ausgewähltem Text zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fehlende Schriften \(Dialog\)](#) auf Seite 58

Text bearbeiten

Sie können den in Textobjekten angezeigten Text, der in Notenzeilen eingefügt wurde, jederzeit bearbeiten, wobei auch Änderungen des Textes oder seiner Formatierung möglich sind.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Texteditor für das Textobjekt auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie das Textobjekt aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Doppelklicken Sie auf das Textobjekt.
 2. Optional: Ändern Sie den Text im Textrahmen/-objekt.
 3. Optional: Nutzen Sie die Optionen im Texteditor, um den Text zu formatieren.
 4. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste - Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Textobjekte und Text in Textrahmen](#) auf Seite 427

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. Drücken Sie **Umschalttaste-L**, um das Einblendfeld für Liedtext zu öffnen.
Standardmäßig ist die Textzeileneingabe bereits ausgewählt, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld öffnen.
 3. Optional: Ändern Sie die Liedtextart auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Textzeilennummer zu ändern.
 - Drücken Sie **Umschalttaste - Pfeil-nach-oben-Taste**, um Liedtext über der Notenzeile einzugeben.
 - Um Refrainzeilen einzugeben, drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**.
 - Um Textzeilen-Übersetzungen einzugeben, drücken Sie **Alt/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-ß**.
 - Um eine Elision in einen Text einzufügen, drücken Sie **_**.
 5. Auf eine der folgenden Arten können Sie das Einblendfeld zur nächsten Note weiterbewegen:
 - Wenn Sie ein vollständiges Wort oder die letzte Silbe eines mehrsilbigen Worts eingegeben haben, drücken Sie die **Leertaste**.
 - Wenn Sie eine Silbe eines mehrsilbigen Worts eingegeben haben, die nicht die letzte Silbe ist, drücken Sie **-**.
 - Wenn Sie nicht möchten, dass der Silbe eine Erweiterungslinie oder ein Bindestrich folgt, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 6. Fahren Sie mit der Eingabe von Wörtern und Silben im Einblendfeld für den Rest der Noten fort, für die Sie Liedtext eingeben möchten.
 7. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder die **Esc-Taste**, um das Einblendfeld zu schließen.
Das Einblendfeld wird automatisch geschlossen, wenn Sie die letzte Note in der Notenzeile erreicht haben.
-

ERGEBNIS

Der Text, den Sie in das Einblendfeld eingetragen haben, wird als die Liedtextart eingegeben, die durch das Symbol auf der linken Seite des Einblendfelds angezeigt wird.

Wenn Sie das Einblendfeld zur nächsten Note bewegt haben, indem Sie **↵** gedrückt haben, erscheint ein Bindestrich nach dem letzten eingegebenen Liedtext. Dies wird für mehrsilbige Wörter über mehrere Noten hinweg verwendet.

Wenn Sie das Einblendfeld bewegt haben, indem Sie die **Leertaste** gedrückt haben, erscheint eine Lücke nach dem letzten eingegebenen Liedtext. Dies wird für einsilbige Wörter oder für die letzte Silbe mehrsilbiger Wörter verwendet.

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

[Liedtext kopieren/einfügen](#) auf Seite 759

[Liedtext](#) auf Seite 753

[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 335

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 755

[Silbentypen in Liedtext](#) auf Seite 757

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 765

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 765

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.

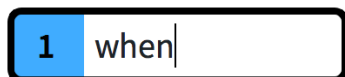
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Liedtext auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-L**.
- Wählen Sie einen vorhandenen Liedtext aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Liedtext erzeugen**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Liedtext** v1.

Liedtextzeilen

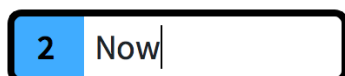
Das Einblendfeld öffnet sich automatisch so, dass Sie Liedtext in Zeile 1 eingeben können, außer Sie ändern eine bereits bestehende Textzeile.

Die links im Liedtext-Einblendfeld angezeigte Nummer gibt die Liedtextzeile an, in die der Text eingegeben wird.



Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für Zeile 1

Sie können die Zeilennummer ändern, indem Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.



Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für Zeile 2

Über der Notenzeile angezeigte Liedtextzeilen

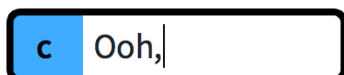
Sie können Liedtext in die Zeilen über der Notenzeile eingeben, indem Sie **Umschalttaste - Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

Wenn Sie dann die **Pfeil-nach-oben-Taste** und die **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, können Sie die Textzeilennummer über der Notenzeile ändern.

Refrainzeilen

Sie können Refrainzeilen eingeben, indem Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist. Das können Sie tun, wenn Sie Liedtext in die Zeilen über und unter der Notenzeile eingeben.

Auf der linken Seite des Einblendfelds wird ein **c** für »Chorus Lines«, also Refrainzeilen, angezeigt.

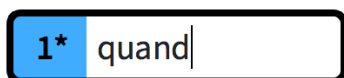


Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für eine Refrainzeile

Textzeilen-Übersetzungen

Sie können Textzeilen-Übersetzungen eingeben, indem Sie **Alt/Opt-Taste - Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

Links im Einblendfeld wird neben der Textzeilennummer, in der Sie eine Textzeilen-Übersetzung hinzufügen möchten, ein Sternchen (*) angezeigt.



Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für eine Textzeilen-Übersetzung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 333

[Liedtext](#) auf Seite 753

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 755

Navigation bei der Texteingabe

Sie können das Liedtext-Einblendfeld bewegen, um neuen Liedtext einzugeben und bestehenden Liedtext zu bearbeiten, ohne dass Sie das Liedtext-Einblendfeld schließen und wieder öffnen müssen.

Navigation des Einblendfelds

Tastaturbefehl

Derzeitiges Wort abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

Leertaste

Derzeitige Silbe abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

- (Bindestrich)

Das Einblendfeld zur nächsten Note weiterbewegen, ohne eine Erweiterungslinie oder einen Bindestrich anzuzeigen.

Pfeil-nach-rechts-Taste

Navigation des Einblendfelds

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

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)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext](#) auf Seite 753

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 333

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

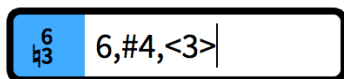
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, wo Sie mit der Eingabe von Generalbass beginnen möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-G**, um das Generalbass-Einblendfeld zu öffnen.

HINWEIS

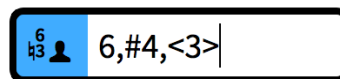
Wenn Sie ein Element in einer Notenzeile ausgewählt haben, in der sich lokale Bezifferungen an früheren rhythmischen Positionen befinden, wird das Generalbass-Einblendfeld beim Öffnen automatisch für die Eingabe von lokalen Bezifferungen eingestellt.

3. 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

4. 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. Wenn Sie möchten, dass Dorico SE Ihrer Eingabe präzise folgt, verwenden Sie **O**, **o** oder **!** am Anfang Ihrer Eingabe.
 5. Optional: Verschieben Sie das Einblendfeld für Generalbass auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Leertaste**, um das Einblendfeld gemäß der aktuellen Taktart zur nächsten Zählzeit zu verschieben.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Pfeil-nach-links-Taste**, um das Einblendfeld zur nächsten/vorigen Position des rhythmischen Rasters zu verschieben.
 - Drücken Sie **Tab-Taste** / **Umschalttaste-Tab-Taste**, um das Einblendfeld an den Anfang des nächsten/vorigen Takts zu verschieben.
 6. Um eine einzelne lokale Bezifferung 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

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 SE die Bassnote an der Position einer Bezifferung nicht erkennen kann, zum Beispiel wenn Sie eine Bezifferung auf einer Pause eingeben, wird sie als Hinweisschild angezeigt.

Dorico SE 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 SE 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 SE.

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.


WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Generalbass](#) auf Seite 701
- [Generalbass-Bezifferungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 703
- [Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 702
- [Zusammengesetzte Intervalle in Generalbass vereinfachen](#) auf Seite 707
- [Aktuelle Darstellung von Generalbass fixieren](#) auf Seite 708
- [Generalbass zurücksetzen](#) auf Seite 709

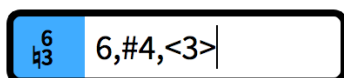
Generalbass-Einblendfeld

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.

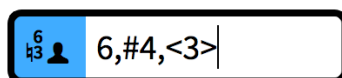
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Generalbass auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-G**.
- Wählen Sie **Schreiben > Generalbass erstellen**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Generalbass** .

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 and Vorhalte

Art von Bezifferung	Beispieleingabe im Einblendfeld
Bezifferungen (1-19)	1, 2, 3 usw. bis 19
Durch Akkordsymbole vorgegebene Bezifferungen	Em7, Amaj7 oder G/B usw.
Dorico SE konvertiert Eingaben für Akkordsymbole, wie Sie sie im Akkordsymbole-Einblendfeld machen würden, automatisch in Generalbass-Bezifferungen.	
Haltedauer	d=2 (Anzahl von Viertelnoten) oder d=1/2n (Bruchteil des Bassnotenwerts)

Art von Bezifferung	Beispieleingabe im Einblendfeld
Mehrere Bezifferungen	6#42 oder 6,#4,2
TIPP	
Sie können Bezifferungen durch Kommas trennen, um Uneindeutigkeit zu vermeiden.	
Bezifferungen ausblenden	<3> oder {3}
Vorhalte	4->3 , 4_3 oder 4~3
Vorhaltdauer	r=2 (Anzahl von Viertelnoten) oder r=1/2n (Bruchteil des Bassnotenwerts)
Sowohl Halte- als auch Vorhaltdauer angegeben	4->3d=4r=2 , 4->3,d=4,r=2 , 4->3d=1nr=1/2n oder 4->3,d=1n,r=1/2n
In diesem Beispiel ist die Haltedauer eine ganze Note, die Vorhaltdauer eine halbe Note und die Bassnote an dieser Position ist eine ganze Note.	
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 Triolen und N-tolen festzulegen.	
HINWEIS	
Sofern Sie nicht zu Beginn Ihrer Einblendfeld-Eingabe eine Anweisung für Eingabe genau folgen machen, richtet sich die Darstellung der resultierenden Bezifferung nach den Standardeinstellungen in Dorico SE.	

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
Bezifferung um einen Halbtonschritt erhöhen	+
Bezifferung um einen Halbtonschritt erniedrigen	-
Verminderte Bezifferung	d
Unveränderte Bezifferung	u

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole-Einblendfeld](#) auf Seite 266

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.

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 ein Studierzeichen eingeben möchten. Zum Beispiel einen Taktstrich oder eine Note.

HINWEIS

Sie können nur ein Studierzeichen auf einmal eingeben, selbst wenn Sie mehrere Elemente ausgewählt haben.

2. Geben Sie auf eine der folgenden Arten ein Studierzeichen ein:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-A**.
 - Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Studierzeichen** .
-

ERGEBNIS

Ein Studierzeichen wird am ausgewählten Taktstrich oder an der Position anderer ausgewählter Elemente eingegeben.

Die Reihenfolge der Studierzeichen wird automatisch aktualisiert, was heißt, dass Sie sie in jeder beliebigen Reihenfolge eingeben können, auch vor oder zwischen bereits bestehenden Studierzeichen.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie den Buchstaben/die Zahl im Studierzeichen ändern möchten, können Sie seinen Index und/oder seine Abfolgeart ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Studierzeichen](#) auf Seite 902
- [Abfolge von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 904
- [Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 905
- [Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen](#) auf Seite 905
- [Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 162

Marker/Timecodes eingeben

Sie können Marker an bestimmten Zeitpositionen eingeben. In Dorico SE 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 907

[Timecodes](#) auf Seite 912

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 492


[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 909

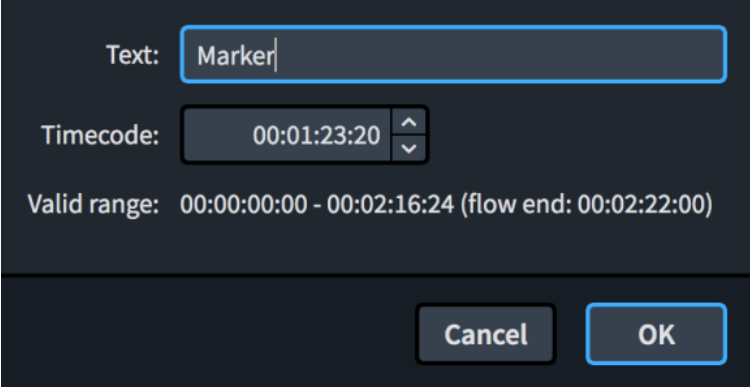
[Markerspur](#) auf Seite 488

[Marker in die Markerspur eingeben](#) auf Seite 489



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.



Text:

Timecode:  

Valid range: 00:00:00:00 - 00:02:16:24 (flow end: 00:02:22:00)

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker](#) auf Seite 907

[Timecodes](#) auf Seite 912

Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich

Im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs im Schreiben-Modus können Sie Marker und Timecodes eingeben und bearbeiten sowie Marker als wichtig markieren.

- Sie können den Video-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Video** klicken.

Der **Marker**-Abschnitt im Video-Bereich enthält eine Tabelle verschiedener Marker, die in die folgenden Spalten unterteilt sind:

Timecode

Zeigt den Timecode des Markers an. Sie können den Timecode bearbeiten, indem Sie im Feld doppelklicken.

Text

Zeigt den Text des Markers an. Sie können den Text bearbeiten, indem Sie im Feld doppelklicken.

Wi.

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.

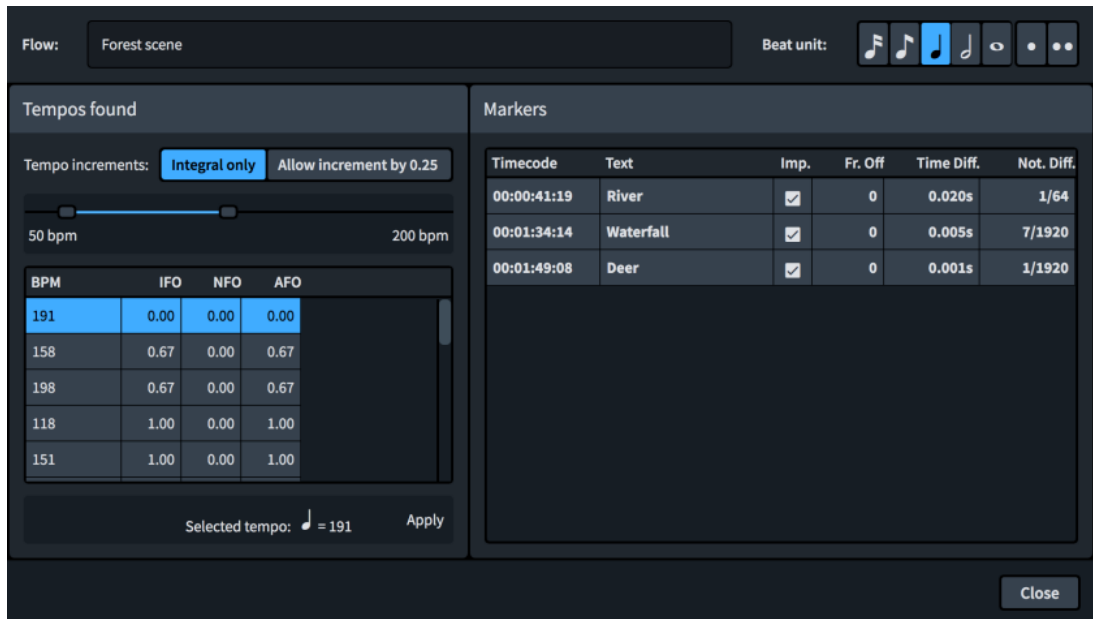
Tempo finden (Dialog)

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.
-



Der Dialog **Tempo finden** enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

Partie

Zeigt den Namen der Partie an, deren Tempo Sie festlegen. Dieses Feld ist schreibgeschützt.

Zählzeiteinheit

Ermöglicht es Ihnen, die für das Tempo berücksichtigte Zählzeiteinheit zu ändern. Wenn die Taktart der Partie zum Beispiel 6/8 ist, sollten Sie die Zählzeiteinheit vielleicht in eine punktierte Viertelnote verwandeln.

Tempobereich

Ermöglicht Ihnen, die minimalen/maximalen Tempi für Ihre Auswahl festzulegen.

Tempoerhöhung

Ermöglicht es Ihnen, die vorgeschlagenen Tempi nach ihrer Präzision zu filtern.

- **Nur Ganzzahl:** Es werden nur ganzzahlige Tempi, also Tempi ohne Dezimalstellen, vorgeschlagen.
- **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 911

[Metronomangaben](#) auf Seite 1004

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 251

[Taktstriche](#) auf Seite 600

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 600
[Wiederholungsenden](#) auf Seite 916
[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 920
[Tremolos](#) auf Seite 1036
[Rhythmusstriche](#) auf Seite 933
[Taktwiederholungen](#) auf Seite 924

Wiederholungen-Einblendfeld

Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Wiederholungen-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen Tremolos, Taktwiederholungen, Regionen mit rhythmischen Strichnotationen, Wiederholungsmarker und Wiederholungsenden einzugeben, die verfügbar sind.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Wiederholungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- Drücken Sie **Umschalttaste-R**.
- Wählen Sie einen vorhandenen Wiederholungsmarker, eine vorhandene Region mit Strichnotation oder eine vorhandene Taktwiederholung aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Wiederholung erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Wiederholungen-Einblendfeld mit einer 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

Art des Wiederholungsmarkers	Eintrag im Einblendfeld
D.S. al Fine	dsalf, DS al Fine, D.S. al Fine und so weiter
D.S. al Coda	dsalc, DS al Coda, D.S. al Coda und so weiter
zu Coda	toc, tc, to coda, To Coda und so weiter
Segno	s, seg, segno und so weiter
Fine	f, fin, fine und so weiter
Coda	c, co, coda und so weiter

Die Liste der Einträge für Wiederholungsmarker ist nicht vollständig, da das Einblendfeld so flexibel ist, dass Sie jede sinnvolle Version oder Abkürzung des gewünschten Wiederholungsmarkers eingeben können und das Einblendfeld in den meisten Fällen die Eingabe erkennt.

Einzelnoten-Tremolos

Tremoloart	Eintrag im Einblendfeld
Ein Strich	/, \ oder 1
Zwei Striche	//, \\ oder 2
Drei Striche	///, \\\ oder 3
Vier Striche	////, \\\\ oder 4
Z am Notenhals (Buzz Roll)	z oder zonstem
Alle Tremolos entfernen	0 oder clear

Tremolos mit mehreren Noten

Tremoloart	Eintrag im Einblendfeld
Ein Strich	/2, \2 oder 12
Zwei Striche	//2, \\2 oder 22
Drei Striche	///2, \\\2 oder 32
Vier Striche	////2, \\\\2 oder 42
Z am Notenhals (Buzz Roll)	z oder zonstem

Tremoloart	Eintrag im Einblendfeld
Alle Tremolos entfernen	0 oder clear

Regionen mit Strichnotation

Region mit Strichnotation	Eintrag im Einblendfeld
Neue Region mit Strichnotation	slash

Taktwiederholungen

Arten von Taktwiederholungen	Eintrag im Einblendfeld
Letzten Takt wiederholen	% oder %1
Die letzten 2 Takte wiederholen	%2
Die letzten 4 Takte wiederholen	%4
Letzten Takt wiederholen, 2er-Gruppe	%1,2
Letzten Takt wiederholen, 4er-Gruppe	%1,4
Die letzten 2 Takte wiederholen, 2er-Gruppe	%2,2
Die letzten 4 Takte wiederholen, 4er-Gruppe	%4,4

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsmarker mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 353

[Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 355

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 357

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 358

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 916

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 920

[Tremolos](#) auf Seite 1036


[Rhythmusstriche](#) auf Seite 933

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 924

Wiederholungszeichen-Bereich

Der Wiederholungszeichen-Bereich enthält die verschiedenen Arten von Wiederholungsnotationen, einschließlich Wiederholungsenden, Tremolos, Rhythmusstrichen und Taktwiederholungen.

Tremolos werden im Bereich für Wiederholungszeichen eingefügt, da sie angeben, dass Noten wiederholt werden, entweder als Einzelnoten-Tremolos oder in Abfolgen als Tremolos mit mehreren Noten.

- Sie können den Wiederholungszeichen-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Wiederholungszeichen**  klicken.

Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.

Der Wiederholungszeichen-Bereich enthält die folgenden Abschnitte:

Wiederholungsenden

Enthält Optionen, mit denen Sie neue Wiederholungsenden eingeben und zusätzliche Enden zu bestehenden Wiederholungsenden hinzufügen können.

Wiederholungssprünge

Enthält verschiedene Arten von Wiederholungsmarkern, die die Spieler anweisen, zu einem bestimmten Punkt im Stück zu springen, zum Beispiel »D.S. al Coda«.

Wiederholungsabschnitte

Enthält verschiedene Abschnitte, die in Verbindung mit Wiederholungssprüngen verwendet werden, zum Beispiel »Coda«.

Tremolos

Enthält verschiedene Arten von Einzelnoten-Tremolos oder Tremolos mit mehreren Noten.

Rhythmusstriche

Ermöglicht es Ihnen, einen Bereich einzugeben, der Rhythmusstriche anzeigt, die automatisch so formatiert werden, dass sie zu der festgelegten Taktart passen.

Taktwiederholungen

Ermöglicht die Eingabe eines Bereichs, der angibt, dass eine bestimmte Anzahl von Takten wiederholt wird, ohne diese Takte erneut zu notieren.

Wiederholungsenden mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Wiederholungsenden 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.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.
 3. Geben Sie im Einblendfeld **end** oder **ending** ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Das Wiederholungsende wird eingegeben, wobei das erste Endsegment die Takte abdeckt, in denen Sie 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 346

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 916

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

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. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.
3. Geben Sie im Einblendfeld **add** ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
5. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte so oft, wie es für die gewünschte Anzahl der zusätzlichen Enden erforderlich ist.

ERGEBNIS

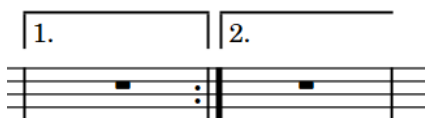
Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

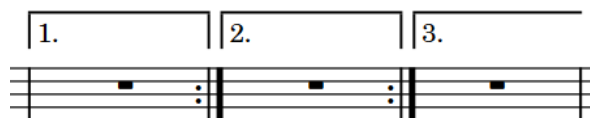
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftenbereichs.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 916

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 346

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 **Wiederholungszeichen** , um den Bereich für Wiederholungszeichen 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

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 916

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 **Wiederholungszeichen** , um den Bereich für Wiederholungszeichen 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

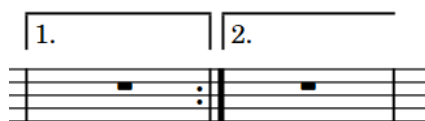
Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

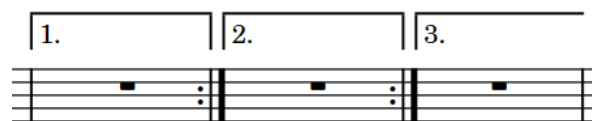
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftenbereichs.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 916

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. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.

3. Geben Sie den entsprechenden Eintrag für die Art von Wiederholungsmarker die Sie möchten in das Einblendfeld ein.

Geben Sie also zum Beispiel **coda** ein, um einen Coda-Abschnitt zu erstellen, oder **\$**, um einen Segno-Abschnitt zu erstellen.

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

ERGEBNIS

Bei der 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 frühesten 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 346

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 920

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 499

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 **Wiederholungszeichen** , um den Bereich für Wiederholungszeichen 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 frühesten 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

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 920

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 499

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 Notenzeile befinden, oder Notenzeilen-übergreifende Noten mit identischem notierten Notenwert. Bei den Noten kann es sich auch um Triolen und N-tolen handeln.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.
3. Geben Sie die entsprechenden Werte für das Tremolo, das Sie möchten, in das Einblendfeld ein.

Um zum Beispiel ein Drei-Strich-Tremolo mit mehreren Noten einzugeben, schreiben Sie **///2**.

4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
5. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 3, um andere Tremolos auf den ausgewählten Noten einzugeben.

Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass Noten sowohl einhalsige als auch mehrhalsige Tremolos haben.

ERGEBNIS

Einzelnoten-Tremolos werden mit der festgelegten Anzahl von Tremolo-Strichen auf den ausgewählten Noten eingegeben.

Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben.

Bei der Auswahl von Triolen und N-tolen werden Tremolos mit mehreren Noten über die ausgewählten Triolen und N-tolen eingegeben, wobei die Tremolo-Striche in der Mitte aller Noten in der Triole/N-tole positioniert werden. Die Triolen-/N-tolen-Klammer ist ausgeblendet, und am Anfang jeder Triole/N-tole befindet sich ein Hinweis, der ihr Verhältnis anzeigt.

BEISPIEL



Tremolos mit mehreren Noten mit drei Tremolostrichen an N-tolen

WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, zum Beispiel wenn Sie Tremolos in einer Stimme und Bindebögen in einer anderen haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 346

[Tremolos](#) auf Seite 1036

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

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 Notenzeile befinden, oder Notenzeilen-übergreifende Noten mit identischem notierten Notenwert. Bei den Noten kann es sich auch um Triolen und N-tolen handeln.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Wiederholungszeichen** , um den Bereich für Wiederholungszeichen anzuzeigen.

3. Klicken Sie im **Tremolos**-Abschnitt auf den Schalter mit der gewünschten Anzahl von Tremolo-Strichen für Tremolos mit einer oder mehreren Noten.

Klicken Sie zum Beispiel auf **Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen** , um Tremolos mit einer Note und zwei Strichen einzugeben oder klicken Sie auf **Tremolo auf**

mehreren Noten mit drei Strichen , um Tremolos mit mehreren Noten und drei Strichen einzugeben.

ERGEBNIS

Einzelnoten-Tremolos werden mit der festgelegten Anzahl von Tremolo-Strichen auf den ausgewählten Noten eingegeben.

Tremolos mit mehreren Noten mit der angegebenen Anzahl der Tremolo-Striche werden zwischen ausgewählten Einzelnoten und den unmittelbar folgenden Noten oder zwischen ausgewählten Notenpaaren eingegeben.

Bei der Auswahl von Triolen und N-tolen werden Tremolos mit mehreren Noten über die ausgewählten Triolen und N-tolen eingegeben, wobei die Tremolo-Striche in der Mitte aller Noten in der Triole/N-tole positioniert werden. Die Triolen-/N-tolen-Klammer ist ausgeblendet, und am Anfang jeder Triole/N-tole befindet sich ein Hinweis, der ihr Verhältnis anzeigt.

BEISPIEL



Tremolos mit mehreren Noten mit drei Tremolostrichen an N-tolen

WEITERE SCHRITTE

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, zum Beispiel wenn Sie Tremolos in einer Stimme und Bindebögen in einer anderen haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tremolos](#) auf Seite 1036

[Tremolos löschen](#) auf Seite 1038

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

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, Elemente aus, die die gewünschte Dauer abstecken.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.
 3. Geben Sie im Einblendfeld **slash** ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Während der 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 in der **Rhythmusstriche**-Gruppe im Wiederholungszeichen-Bereich auf **Region mit Strichnotation erzeugen** klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 346

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 933

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 933

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1078

Taktwiederholungen eingeben

Sie können Regionen mit Taktwiederholungen eingeben, wenn mindestens ein Takt vor der Region Noten enthält.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Takte in einer einzelnen Notenzeile aus, die als Taktwiederholung angezeigt werden sollen.

HINWEIS

Sie können keine Regionen mit Taktwiederholungen im ersten notierten Takt in einer Partie eingeben.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.
 3. Geben Sie den entsprechenden Eintrag für die Art von Region mit Taktwiederholungen die Sie möchten in das Einblendfeld ein.
Geben Sie also zum Beispiel **%2,2** ein, um die vorherigen zwei Takte als Zweiergruppe zu wiederholen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Es wird eine Region 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 Taktwiederholungen auch eingeben, indem Sie in der **Taktwiederholungen**-Gruppe des Wiederholungszeichen-Bereichs auf **Taktwiederholung erzeugen** klicken. Dabei wird jedoch nur eine Taktwiederholungsregion mit eintaktigen Wiederholungen eingegeben.
-

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Art und Weise der Gruppierung von Taktwiederholungen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 346

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 924

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 930

[Gruppierung von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 931

Bearbeiten und auswählen

Dorico SE bietet Ihnen viele unterschiedliche Arten zum Bearbeiten und Auswählen der Elemente in Ihrem Projekt, von der Auswahl einzelner Elemente bis zu einer Auswahl, die sich über mehrere Notenzeilen erstreckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter](#) auf Seite 366

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 32

Noten und Elemente 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/Elementen auswählen möchten, empfehlen wir eine der großflächigeren Auswahlmethoden.

VORGEHENSWEISE

1. Auf eine der folgenden Arten können Sie einzelne Noten/Elemente im Notenbereich auswählen:
 - Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Noten/Elemente.
 - Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf benachbarte Noten/Elemente.
 - Klicken Sie auf eine einzelne Note/ein einzelnes Element.

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.

- Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Noten/Elemente.
 - Navigieren Sie ab einer vorhandenen Auswahl zu anderen Elementen.
2. Auf eine der folgenden Arten können Sie die Auswahl aller derzeit ausgewählten Elemente aufheben:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-D**.
 - Klicken Sie im Notenbereich auf einen Abschnitt außerhalb der Notenzeilen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 360

[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 367

[Zu anderen Elementen im Notenbereich navigieren](#) auf Seite 372
[Filter](#) auf Seite 366

Weitere Elemente desselben Typs hinzufügen

Sie können die aktive Auswahl schrittweise auf weitere Elemente desselben Typs und Noten in denselben Stimmen erweitern, was besonders hilfreich ist, wenn Sie mehrere verschiedene Elemente gleichzeitig auswählen wollen, zum Beispiel Dynamikanweisungen und Songtexte.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten und Elemente aus, von denen Sie noch weitere auswählen wollen.

TIPP

Sie können Noten und Elemente auf mehreren Notenzeilen und in bestimmten Stimmen auswählen, z. B. wenn Sie nur Noten in Hals-aufwärts-Stimmen auf vier Notenzeilen markieren wollen.

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A**, um Ihre Auswahl zu erweitern.
3. Optional: Drücken Sie weiter auf **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A**, um die Auswahl noch mehr zu erweitern.

ERGEBNIS

Es werden weitere identische Element- und Notentypen in den gleichen Stimmen wie Ihre ursprüngliche Auswahl ausgewählt, wobei sich der Bereich der ausgewählten Elemente mit jedem Drücken des Tastaturbefehls erweitert: zuerst bis zum Ende des Taktes, dann bis zum Ende des Systems und schließlich bis zum Ende der Partitur. Wenn im Takt keine anderen Elemente verfügbar sind, wird von Dorico SE automatisch zur zweiten Erweiterung gewechselt. In der fortlaufenden Ansicht erfolgt die zweite Erweiterung direkt auf die gesamte Partitur, da es in der fortlaufenden Ansicht nur ein einziges System gibt.

Elemente, die sich über mehrere Takte und Systeme erstrecken, werden im frühesten Takt/System, in dem sie vorkommen, ausgewählt.

HINWEIS


Dorico SE wählt die folgenden Elemente anders aus, wenn Sie nur ein einziges davon auswählen:

- Liedtext: Die Auswahl wird nur auf andere Liedtexte erweitert, die dieselbe Zeilennummer, Platzierung und denselben Zeilentyp haben wie der ursprünglich ausgewählte Liedtext.
- Dynamiksymbole: Die erste Erweiterung betrifft alle weiteren Dynamikanweisungen in derselben Gruppe und in denselben Notenzeilen wie die ursprüngliche Auswahl, während weitere Erweiterungen andere Dynamikanweisungen in anderen Gruppen auswählen.
- Spielanweisungen: Die Auswahl wird nur auf Spielanweisungen derselben Kategorie erweitert, wie z. B. **Streichinstrumente** oder **Chor**. Wenn Sie entweder eine Aufstrich- oder Abstrich-Spielanweisung wählen, erweitert sich die Auswahl nur auf andere Aufstrich- oder Abstrich-Spielanweisungen. Es werden keine anderen Spielanweisungen ausgewählt.

Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen

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

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

ERGEBNIS

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

HINWEIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 31

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 32

Große Selektionen

Sie können große Selektionen festlegen, wobei Sie auch die Inhalte ganzer Notenzeilen oder der gesamten Partie auswählen können.

Alles in einem bestimmten Bereich auswählen

Mit dem **Auswahl-Werkzeug** können Sie einen Bereich festlegen, in dem Sie alles auswählen möchten.

Alles in der gesamten Partie auswählen

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-A**.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Alle auswählen**.

Wählen Sie alles in einer einzelnen Notenzeile aus

- Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus, halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und wählen Sie die letzte Note auf der Notenzeile aus.
- Wählen Sie die erste Note in der Notenzeile aus und wählen Sie **Bearbeiten > Auswählen bis Systemende** oder **Bearbeiten > Auswählen bis Partieende**.
- Legen Sie einen Auswahlbereich fest, der die Notenzeile enthält, die Sie auswählen möchten.

Alles auf mehreren benachbarten Notenzeilen auswählen

- Wählen Sie eine ganze Notenzeile am oberen oder unteren Rand der Reihe von Notenzeilen aus, die Sie markieren möchten, und drücken Sie **Umschalttaste-Pfeil-nach-oben-Taste** oder **Umschalttaste-Pfeil-nach-unten-Taste**, bis alle gewünschten Notenzeilen ausgewählt sind.

- Wählen Sie eine ganze Notenzeile am oberen oder unteren Rand der Reihe von Notenzeilen aus, die Sie markieren möchten, und klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** auf die Notenzeile am anderen Ende der Reihe.
- Legen Sie einen Auswahlbereich fest, der die auszuwählenden Notenzeilen enthält.

Weitere der gegenwärtig markierten Elementtypen auswählen

Mit **Bearbeiten > Mehr auswählen (Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-A)** können Sie im Schreiben-Modus die aktive Auswahl horizontal und schrittweise auf andere Elemente desselben Typs und in den ausgewählten Stimmen und Notenzeilen erweitern. Elemente, die sich über mehrere Takte und Systeme erstrecken, werden im frühesten Takt/System, in dem sie vorkommen, ausgewählt.

1. Die erste Erweiterung erstreckt sich bis zum Ende des aktiven Taktes, sowohl nach links als auch nach rechts. Wenn innerhalb des Taktes nichts ausgewählt werden kann, z. B. wenn Sie eine ganze Note in einem 4/4-Takt ausgewählt haben, wechselt Dorico SE 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

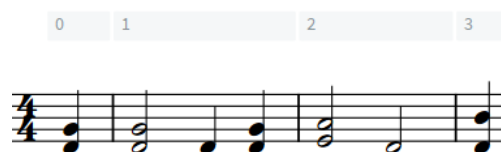
[Filter](#) auf Seite 366

[Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 359

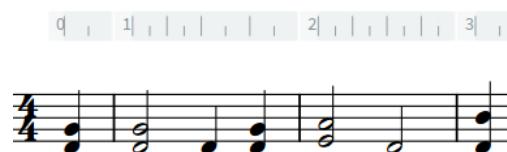
[Weitere Elemente desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 360

Systemspur

Die Systemspur ist eine durchsichtige Linie über jedem Notensystem im Schreiben-Modus. Sie ermöglicht Ihnen, Takte und Zählzeiten hinzuzufügen und zu löschen sowie auf allen Notenzeilen im System alle Elemente auszuwählen.



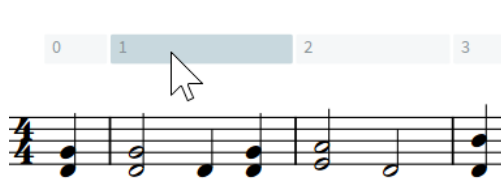
Die Systemspur, die Takte anzeigt, über einer Notenzeile.



Die Systemspur über einer Notenzeile. Sie zeigt Zählzeiteinheiten an, die die derzeitige Auflösung des rhythmischen Rasters widerspiegeln.

Die Farbe der Systemspur ändert sich, je nachdem, welche Aktionen Sie damit durchführen.

- Wenn Sie mit der Maus darüberfahren, wird die Spur undurchsichtig.
- Wenn Sie einen Bereich in der Systemspur auswählen, wird dieser hervorgehoben.



Die Systemspur, wenn man mit der Maus darüberfährt



Die Systemspur mit einem ausgewählten Bereich

Wenn Sie einen Bereich in der Systemspur auswählen, werden die folgenden Optionen verfügbar:



1 Löschen

Ermöglicht es Ihnen, den ausgewählten Bereich zu löschen.

HINWEIS

Wenn Sie mit der Maus über **Löschen** fahren, ändert sich die Farbe, mit der der ausgewählte Bereich hervorgehoben wird.

2 Systemspur auswählen

Ermöglicht Ihnen, über die ausgewählte Region hinweg alle Elemente einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.

3 Hinzufügen

Hiermit können Sie Takte oder Zählheiten hinzufügen. Die Werte dieser Elemente entsprechen der Auswahl in der Systemspur. Die zusätzliche Zeit wird unmittelbar nach dem Ende der Auswahl eingefügt.

HINWEIS

Jede Auswahl auf der Systemspur wird sofort gelöscht, sobald Sie eine andere Auswahl treffen oder zu einem anderen Layout wechseln. Die Auswahl auf der Systemspur bleibt allerdings bestehen, wenn Sie zwischen Seitenansicht und fortlaufender Ansicht wechseln.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte/Zählzeiten mit der Systemspur eingeben](#) auf Seite 256

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 596

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

Systemspur ein-/ausblenden

Die Systemspur wird in neuen Projekten standardmäßig angezeigt, aber Sie können sie jederzeit ein- und ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Sie können die Systemspur auf eine der folgenden Arten ein-/ausblenden:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-T**.
 - Wählen Sie **Ansicht > Systemspur**.
-

ERGEBNIS

Die Systemspur wird angezeigt, wenn im **Ansicht**-Menü neben **Systemspur** ein Häkchen erscheint und wird ausgeblendet, wenn kein Häkchen erscheint.

TIPP

Wenn Sie nicht möchten, dass die Systemspur automatisch in allen neuen Projekten angezeigt wird, deaktivieren Sie auf der **Allgemein**-Seite unter **Programmeinstellungen** im **Ansicht**-Abschnitt die Option **Systemspur in neuen Projekten anzeigen**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

Takte mit der Systemspur auswählen

Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Takte hinweg alle Elemente einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Systemspur auf einen Takt.
2. Optional: Wählen Sie auf der linken/rechten Seite des ersten ausgewählten Taktes auf eine der folgenden Arten mehrere Takte aus:
 - Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** entlang der Systemspur nach links/rechts.
 - Klicken Sie in die Systemspur und bewegen Sie die Maus daran entlang nach links/rechts.
3. Klicken Sie auf die **Systemspur-Auswahl** in der Systemspur. Der Schalter kann auch über der Systemspur angezeigt werden, wenn Ihre Auswahl sehr schmal ist.



Der Schalter **Systemspur-Auswahl** in der Systemspur



Der Schalter **Systemspur-Auswahl** wird ausgefüllt, wenn Sie mit dem 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 363

[Inhalt von Takten löschen](#) auf Seite 597

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 596

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

Zählzeiten mit der Systemspur auswählen

Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Zählzeiten hinweg alle Elemente einschließlich Systemobjekten in allen Notenzeilen im System auszuwählen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Halten Sie die **Alt/Opt-Taste** gedrückt.
Dadurch erscheinen Rasterlinien in der Systemspur, die der derzeitigen Auflösung des rhythmischen Rasters entsprechen.
2. 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.

3. Klicken Sie auf die **Systemspur-Auswahl** in der Systemspur. Der Schalter kann auch über der Systemspur angezeigt werden, wenn Ihre Auswahl sehr schmal ist.



Der Schalter **Systemspur-Auswahl** in der Systemspur



Der Schalter **Systemspur-Auswahl** wird ausgefüllt, wenn Sie mit dem 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

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 363

[Inhalt von Takten löschen](#) auf Seite 597

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 596

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

Filter

Filter in Dorico SE machen es möglich, nur eine bestimmte Elementart aus einer größeren Selektion auszuwählen. Für jedes Notationselement enthält Dorico SE einen Filter.

- Sie finden die verfügbaren Filter, indem Sie **Bearbeiten** > **Filter** > **[Element]** > **[Elementart]** wählen.

Sie können Filter auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Alle wichtigen Notationselemente haben ihre eigenen Filter, zum Beispiel Arpeggio-Zeichen, Akkordsymbole, Tonarten und Spielanweisungen. Sie können auch nach Notenabstandsänderungen filtern.

Die folgenden Elemente haben mehrere Filter, da es mehrere Arten davon gibt:

Noten

Bietet Ihnen die Möglichkeit, Noten, Vorschläge und Akkorde zu filtern. Sie können Noten auch nach ihrer Position im Akkord filtern.

Stimmen

Damit lassen sich Stimmen nach ihrer Halsrichtung filtern. Sie können auch Stimmen mit Strichnotation filtern.

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 754

Filter für Auswählen/Auswahl aufheben einstellen

Sie können einstellen, ob die verfügbaren Filteroptionen die jeweiligen Elemente auswählen oder ihre Auswahl aufheben sollen. Standardmäßig wählen Filter Elemente aus, d. h. die resultierende Auswahl enthält nur das gefilterte Element.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 754

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 **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 170

[Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 359

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 493

[Mixer](#) auf Seite 505

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 259

Alle/Einzelne Noten in Akkorden während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben

Sie können Ihre Standardeinstellung dafür ändern, ob alle Noten in Akkorden gespielt werden, wenn Sie eine Note im Akkord auswählen, oder ob dann nur die ausgewählten Noten gespielt werden sollen.

VORAUSSETZUNGEN

Noten werden bei der Noteneingabe bzw. -auswahl abgespielt.

VORGEHENSWEISE

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

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 **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 698

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 966

Vorhandene Elemente ändern

Sie können alle Elemente ändern, denen ein Einblendfenster zugeordnet ist, anstatt sie zu löschen und neue einzugeben. Wenn Sie z. B. ein 8va-Oktavzeichen in ein 15va-Oktavzeichen oder eine kurze Fermate in eine lange Fermate ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Element oder den Hinweis des Elementes aus, das Sie ändern möchten.
2. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld für dieses Element zu öffnen.

3. Ändern Sie den vorhandenen Eintrag im Einblendfeld.
Bei Akkordsymbolen können Sie auch den neuen Akkord auf Ihrem MIDI-Keyboard spielen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Element wird entsprechend der neuen Eingabe im Einblendfeld geändert. Damit ändern sich verschiedene Parameter für verschiedene Elemente, zum Beispiel die Dauer einer Fermate oder einer Pause oder die Lautstärke einer Dynamik.

HINWEIS

- Wenn Sie eine Fermate in ein Atemzeichen ändern, wird nur die Fermate in der obersten Notenzeile geändert. Wenn Sie eine Zäsur in ein Atemzeichen ändern, wird in der obersten Notenzeile am Ende des Taktes, zu dem die Zäsur gehört, ein Atemzeichen eingegeben. Die vorhandene Zäsur wird jedoch in allen Notenzeilen beibehalten.
 - Wenn Sie das Einblendfenster für Spielanweisungen auf diese Weise öffnen, gibt Dorico SE 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 SE als separate Dynamikanweisung eingegeben und die vorherige wird nicht gelöscht.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorhandenen Liedtext bearbeiten](#) auf Seite 760
[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 50
[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 681

Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern

Sie können jedes Element, 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 Elemente 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.

HINWEIS

Sie können während der Noteneingabe keine Elemente umkehren. Sie können Textelemente nicht umkehren, wenn der Texteditor geöffnet ist.

2. Drücken Sie **F**.
-

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten Elemente 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 Elemente aus, deren Eigenschaften für die notenzeilenabhängige Positionierung lokal sind.

Durch das Deaktivieren dieser Eigenschaften setzen Sie die ausgewählten Elemente auf ihre Standardplatzierung zurück.

HINWEIS

Wenn Sie mehrere Bindebögen mit mehreren Kurvensegmenten oder mehrere Triolen-/N-tolen-Klammern mit unterschiedlichen Hakenrichtungen gleichzeitig umgedreht haben, werden alle ausgewählten Elemente entweder über oder unter der Notenzeile platziert, es sei denn, dass sie alle ursprünglich auf kompatible Richtungen eingestellt waren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 156

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Elementen ändern](#) auf Seite 621

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern](#) auf Seite 713

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern](#) auf Seite 1048

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 763

Darstellung von Elementen zurücksetzen

Sie können alle Änderungen, die Sie an der Darstellung einzelner Elemente vorgenommen haben, zurücksetzen, womit diese zu ihren Standardeinstellungen zurückkehren. Zu den Eigenschaften, die sich auf die Darstellung von Elementen beziehen, gehören solche, die deren Stil, Typ und einige Zusätze ändern, wie z. B. *Poco a poco* (Text für Dynamikanweisungen).

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Elemente aus, deren Darstellung Sie zurücksetzen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Darstellung zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die die Darstellung der ausgewählten Elemente beeinflussen, werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Bei Eigenschaften, die layout- und rahmenverkettungsabhängig sind, wird dadurch nur die Darstellung der ausgewählten Elemente im aktiven Layout und in der aktiven Rahmenverkettung zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Positionen von Elementen zurücksetzen

Sie können die Positionen von einzelnen Elementen zurücksetzen, deren grafische Positionen Sie verschoben haben, wodurch diese an ihre Standardposition zurückkehren. Zu den Eigenschaften, die sich auf die Position von Elementen beziehen, gehören horizontale und vertikale Versätze, zählzeitabhängige Position und notenzeilenabhängige Platzierung.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Elemente aus, deren Position Sie zurücksetzen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Position zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die die Position der ausgewählten Elemente beeinflussen, werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Bei Eigenschaften, die layout- und rahmenverkettungsabhängig sind, wird dadurch nur die Position der ausgewählten Elemente im aktiven Layout und in der aktiven Rahmenverkettung zurückgesetzt.

Nicht druckbare Elemente ausblenden

Sie können vorübergehend alle sichtbaren Elemente, 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 Elemente im aktuellen Layout werden ausgeblendet, bis Sie die Taste loslassen. Druckbare Elemente werden so angezeigt, wie sie gedruckt/exportiert werden.

TIPP

Sie können auch einzelne nicht druckbare Elemente permanent ausblenden/anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 376

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 363

[Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 608

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 780

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1073

[Hervorhebungen für Taktwiederholungs-Regionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 927

[Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 934

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 Elemente 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/Elementen navigieren, wodurch die Auswahl auf diese Noten/Elemente verschoben wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 35

Zu anderen Elementen im Notenbereich navigieren

Nachdem Sie eine Note/ein Element ausgewählt haben, können Sie im Notenbereich zu anderen Noten und Elementen navigieren, um zum Beispiel die Auswahl auf andere Noten in der Notenzeile zu verschieben, ohne die Maus zu verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Element im Notenbereich aus.

- Wenn Sie durch Noten navigieren möchten, wählen Sie eine Note aus.
- Wenn Sie durch Elemente einer bestimmten Art navigieren möchten, zum Beispiel Studierzeichen, wählen Sie ein Element der jeweiligen Art aus.

HINWEIS

Sie können nur horizontal, also vorwärts und rückwärts, durch Elemente in derselben Notenzeile navigieren. Sie können nicht zu anderen Elementen derselben Art in anderen Notenzeilen navigieren.

2. Navigieren Sie auf eine der folgenden Arten zu anderen Noten bzw. Elementen:

- Um zum nächsten Element bzw. zur nächsten Note in derselben Stimme zu navigieren, drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um zum vorigen Element 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 Element an derselben rhythmischen Position:

- Drücken Sie die **Tab-Taste**, um vorwärts durch Elemente zu navigieren.
- Drücken Sie **Umschalttaste-Tab-Taste**, um rückwärts durch Elemente zu navigieren.

HINWEIS

Sie können die Auswahl nicht auf Systemobjekte wie Systemtext 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 Element verlegt haben, zu anderen Elementen dieser Art.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

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-Modus und im Schreiben-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 SE 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

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-Modus und im Schreiben-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 SE 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.

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- 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 SE positioniert die oberste Notenzeile automatisch oben links im Notenbereich.

Im Wiedergabe-Modus wird die Abspielmarke an den Anfang des entsprechenden Takts gerückt. Dorico SE platziert die Abspielmarke automatisch am Anfang des Lineals.

Seiten im Notenbereich ziehen

Sie können Seiten im Notenbereich im Schreiben-Modus ziehen, um andere Bereiche Ihrer Noten sichtbar zu machen. Dies funktioniert auch in der fortlaufenden Ansicht.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Statuszeile auf **Hand-Tool** .
2. Klicken Sie in einen leeren Bereich innerhalb der Seitenränder im Notenbereich und ziehen Sie.

Wenn Sie den Mauszeiger bewegen, wird er zu einem Handsymbol.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Statuszeile](#) auf Seite 31

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 32

Zoomstufe des Notenbereichs ändern

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

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 mit einem Mausrad nach oben.
 - Verwenden Sie die Zoomoptionen 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 mit einem Mausrad nach unten.
 - Verwenden Sie die Zoomoptionen in der Statuszeile.
-

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 34

[Zoomstufe in Spuren in der Event-Darstellung ändern](#) auf Seite 457

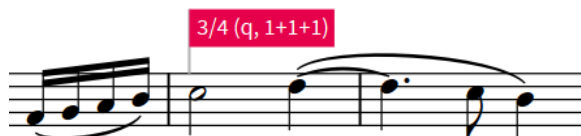
[Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 35

Hinweise

In Dorico SE zeigen Hinweise die Positionen wichtiger Elemente oder Änderungen an, die nicht in der Partitur sichtbar sind, zum Beispiel Tonarten ohne Vorzeichen, ausgeblendete Elemente und Änderungen an rhythmischen Feelings.

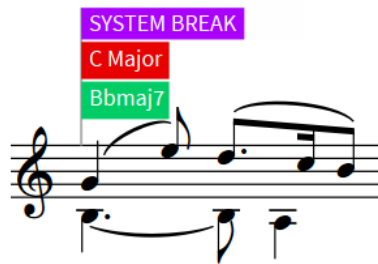
Da Hinweise viele verschiedene Elemente anzeigen können, zum Beispiel ausgeblendete Taktzahlen und Taktarten, werden ihnen je nach Element andere Farben zugewiesen. Sie sind auswählbar, was heißt, dass Sie Hinweise verwenden können, um die Eigenschaften von ausgeblendeten/unsichtbaren Elementen zu ändern, zum Beispiel, indem Sie Hinweise auf Systemumbrüche auswählen, um von dieser Position aus die Notenzeilengröße zu ändern.

Hinweise enthalten eine Textzusammenfassung des ausgeblendeten/unsichtbaren Elements, damit Sie es leichter identifizieren können. So beinhalten zum Beispiel Hinweise auf Taktarten die Taktart, die als Bruch ausgedrückt wird, und die zugehörige Zählzeitunterteilung.



Ein Hinweis auf eine ausgeblendete Taktart

Wenn mehrere Hinweise an einer einzelnen rhythmischen Position existieren können, werden sie vertikal aufeinandergelegt, damit sie nicht überlappen und leserlich bleiben.



Mehrere Hinweise für verschiedene Elemente an derselben rhythmischen Position

HINWEIS

Standardmäßig werden Hinweise weder gedruckt noch in Grafikdateien für den Export eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

Hinweise ein-/ausblenden

Sie können jederzeit im Einrichten- und im Schreiben-Modus einstellen, ob Sie alle Hinweise oder nur Hinweise für bestimmte Elemente ein-/ausblenden möchten.

VORGEHENSWEISE

- Blenden Sie Hinweise auf eine der folgenden Arten ein/aus:
 - Um alle Hinweise ein-/auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Hinweise ausblenden**.
 - Um Hinweise für bestimmte Elemente ein-/auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > [Elementart]**.
-

ERGEBNIS

Hinweise für einzelne Elemente werden eingeblendet, wenn neben dem entsprechenden Element im Menü ein Häkchen erscheint und ausgeblendet, wenn kein Häkchen erscheint.

Wenn neben **Hinweise ausblenden** im Menü kein Häkchen erscheint, werden alle Hinweise eingeblendet, wenn dort ein Häkchen erscheint, werden sie ausgeblendet.

Anordnungs-Werkzeuge

In Dorico SE können Sie mit dem Anordnungs-Werkzeugen Noten schnell und effizient verschiedenen Notenzeilen und Stimmen zuordnen.

Mit diesen Werkzeugen können Sie unter anderem Noten und Elemente 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 366

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 179

Noten und Elemente löschen

Sie können alle Noten/Elemente, die Sie in Ihrem Projekt eingegeben haben, unabhängig voneinander löschen, also zum Beispiel Wiederholungsenden löschen, aber nicht die darin enthaltenen Noten. Dazu müssen Sie sich jedoch im Schreiben-Modus befinden. Im Einrichten- und Drucken-Modus können Sie keine Noten oder Elemente löschen.

Noten können Sie auch im Wiedergabe-Modus löschen, andere Notationselemente aber nicht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Elemente aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Alle ausgewählten Noten/Elemente werden aus Ihrem Projekt gelöscht. Gelöschte Noten werden durch entsprechende implizite Pausen ersetzt. Dorico SE verschiebt Ihre Auswahl zum logisch sinnvollsten und den gelöschten Elementen am nächsten befindlichen Element. Wenn Sie zum Beispiel eine Note gelöscht haben, fällt die Wahl von Dorico SE auf die nächstgelegene Note in derselben Stimme.

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.

TIPP

Sie können Marker auch löschen, indem Sie sie im **Marker**-Abschnitt des Videobereichs auswählen und in der Aktionsleiste auf **Löschen** klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bearbeiten und auswählen](#) auf Seite 359

[Pausen löschen](#) auf Seite 948

[Taktstriche löschen](#) auf Seite 602

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 190

Elemente kopieren und einfügen

Sie können Elemente, 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 Elemente aus, die Sie kopieren möchten.
2. Kopieren Sie die ausgewählten Elemente auf eine der folgenden Arten, um sie an anderen rhythmischen Positionen einzufügen:
 - Klicken Sie mit gedrückter **Alt/Opt-Taste** auf jede Position, an der Sie sie einfügen möchten.
 - Drücken Sie **R**, um das Notenmaterial direkt hinter sich selbst einzufügen.

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, wählen Sie die Position aus, an der Sie sie einfügen möchten, und drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.
 - Um Elemente in die darüberliegende Notenzeile zu kopieren, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile oberhalb duplizieren**.
 - Um Elemente in die darunterliegende Notenzeile zu kopieren, wählen Sie sie aus und klicken Sie auf **Bearbeiten > Erweitertes Einfügen > In Notenzeile unterhalb duplizieren**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Elemente werden eingefügt, aber nicht von ihren ursprünglichen Positionen entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Automationspunkte kopieren und einfügen](#) auf Seite 477

[Große Selektionen](#) auf Seite 361

[Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 359

[Noten auf andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 379

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 368

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 215

[Einfügen-Modus](#) auf Seite 190

[Akkordmodus](#) auf Seite 206

Elemente kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen

Sie können Noten und andere Elemente in mehrere Notenzeilen gleichzeitig kopieren und einfügen, zum Beispiel, um eine einzelne Phrase in alle Notenzeilen für Holzblasinstrumente einzufügen, wenn diese unisono spielen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Elemente aus, die Sie in mehrere Notenzeilen kopieren möchten.
 2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die ausgewählten Elemente zu kopieren.
 3. Wählen Sie in jeder Notenzeile, in die Sie die ausgewählten Elemente einfügen möchten, ein Element aus.
 4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Elemente einzufügen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Elemente werden in alle ausgewählten Notenzeilen eingefügt.

TIPP

Wenn Sie auf jeder Notenzeile eine ganze Reihe an Elementen ausgewählt haben, werden die zum Einfügen ausgewählten Elemente auch mehrmals eingefügt, um den so markierten Bereich auszufüllen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 361

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 368

Einen bestimmten Bereich durch Kopieren und Einfügen von Elementen ausfüllen

Sie können Elemente, einschließlich Noten und Notationselemente, in einem ausgewählten Bereich mehrmals gleichzeitig kopieren und einfügen, wenn Sie zum Beispiel mehrere Takte mit derselben Phrase füllen möchten.

HINWEIS

Sie können nur Elemente mit einer Dauer kopieren und einfügen, um einen ausgewählten Bereich auszufüllen. Zum Beispiel können Sie allmähliche Dynamikwechsel kopieren und einfügen, um einen ausgewählten Bereich auszufüllen, sofortige Dynamikwechsel aber nicht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Elemente aus, die Sie kopieren und in einem bestimmten Bereich einfügen möchten.
 2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die ausgewählten Elemente zu kopieren.
 3. Wählen Sie den Bereich aus, in dem Sie die ausgewählten Elemente wiederholt einfügen möchten.
 4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Elemente einzufügen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Elemente werden so oft kopiert, wie sie in den ausgewählten Bereich passen, ohne darüber hinauszugehen.

TIPP

Wenn Sie auf mehreren Notenzeilen einen Bereich ausgewählt haben, werden die ausgewählten Elemente auch in mehrere Notenzeilen eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 361

Noten auf andere Notenzeilen verschieben

Sie können Noten auf andere Notenzeilen verschieben, egal welcher Art, zum Beispiel, wenn Sie einzelne Noten von einer Keyboard-Zeile auf eine andere verschieben möchten, nachdem Sie eine Keyboard-Stimme aus einer MIDI-Datei importiert haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie auf eine andere Notenzeile verschieben möchten.
 2. Versetzen Sie die Noten auf eine der folgenden Arten auf eine andere Notenzeile:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-N**, um Noten auf die darüberliegende Notenzeile zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-M**, um Noten in die darunterliegende Notenzeile zu verschieben.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in eine andere Notenzeile verschoben, indem sie aus ihrer ursprünglichen Notenzeile ausgeschnitten und in der neuen Notenzeile eingefügt werden. Standardmäßig werden sie in die erste aktive Stimme auf dieser Notenzeile eingefügt.

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

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 625

[Elemente kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen](#) auf Seite 378

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 179

Inhalte von Notenzeilen austauschen

Sie können den Inhalt von zwei Notenzeilen für einen ausgewählten Bereich austauschen, zum Beispiel wenn Sie eine bestimmte Phrase von einem anderen Instrumentalisten ausführen lassen möchten als ursprünglich geplant.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Notenbereich auf zwei Notenzeilen aus, den Sie austauschen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Erweitertes Einfügen** > **Tauschen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Für den ausgewählten Bereich werden die Inhalte der markierten Notenzeilen ausgetauscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Inhalt von Stimmen tauschen](#) auf Seite 381

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:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Stimmen** > **Stimme ändern** > **[Stimme]**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Stimmen** > **Stimme ändern** > **[Strichnotationsstimme]**.

TIPP

- Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

- Wenn auf der Notenzeile nur eine Stimme existiert, können Sie für die ausgewählten Noten eine neue Stimme erstellen.
-

ERGEBNIS

Die Stimme der gewählten Noten wird geändert, was dazu führen kann, dass Dorico SE die Halsrichtungen der gewählten Noten und anderer Noten in der Notenzeile ändert und implizite Pausen hinzufügt, um den Notationskonventionen gerecht zu werden.

Wenn Sie Noten in eine Stimme mit Strichnotation geändert haben, werden sie nicht mehr wiedergegeben.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Pausen später löschen oder ausblenden und die Halsrichtung von Noten manuell ändern.

Sie können außerdem ganze Stimmen zu Stimmen mit Strichnotation machen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1073

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 184

[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 186

[Große Selektionen](#) auf Seite 361

[Filter](#) auf Seite 366

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 946

[Pausen löschen](#) auf Seite 948

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 994

[Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 1078

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 179

Inhalt von Stimmen tauschen

Sie können den Inhalt von zwei Stimmen, die Notenmaterial enthalten, vertauschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten in zwei Stimmen aus, die Sie tauschen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Stimmeninhalte tauschen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Der Inhalt der Stimmen wird getauscht. Z. B. könnten Noten, die zuvor in einer Hals-aufwärts-Stimme waren, nun in einer Hals-abwärts-Stimme sein, und Noten, die zuvor in einer Hals-abwärts-Stimme waren, in einer Hals-aufwärts-Stimme.

HINWEIS

Je nach den Tonhöhen und Halsrichtungen der getauschten Noten können diese sich nun überlappen. Dorico SE 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 Stimminhalte ist das E in der Hals-abwärts-Stimme und das F in der Hals-aufwärts-Stimme.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Reihenfolge von Stimmen umdrehen](#) auf Seite 1076

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1075

Partien trennen

Sie können Partien an bestimmten rhythmischen Positionen trennen. In Dorico SE sind Partien voneinander unabhängig. Das bedeutet, dass sie verschiedene Spieler enthalten und unterschiedliche Taktarten und Tonarten haben können.

VORAUSSETZUNGEN

Das aktuell im Notenbereich geöffnete Layout enthält alle Spieler, die Noten in der Partie haben, wie es zum Beispiel in einem Gesamtpartitur-Layout der Fall ist.

WICHTIG

Wir empfehlen Ihnen ausdrücklich, Partien nur in Layouts zu trennen, die alle Spieler enthalten.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 126

[Partien hinzufügen](#) auf Seite 127

[Partien löschen](#) auf Seite 129

[Leere Takte am Ende von Partien löschen](#) auf Seite 596

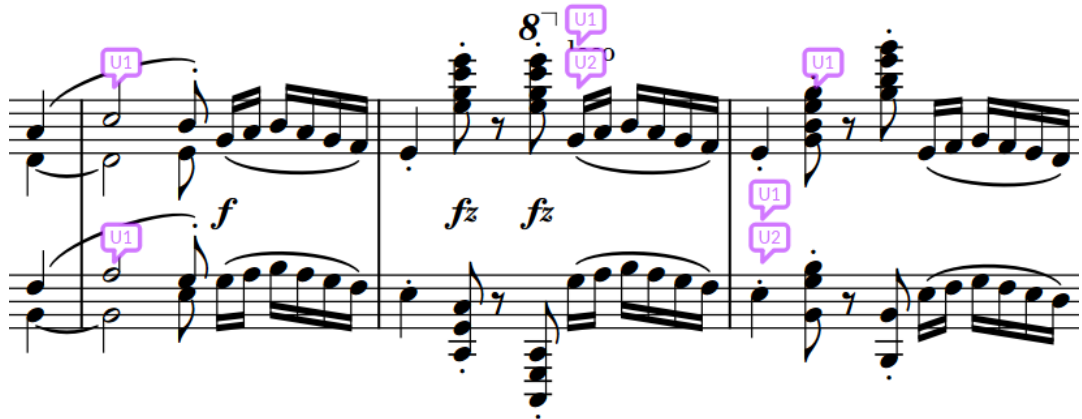
[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 405

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 42

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 SE 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 in der aktuellen Partie 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 SE 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 und Elemente löschen](#) auf Seite 377
- [Kommentare-Bereich](#) auf Seite 385
- [Autorennamen für Kommentare ändern](#) auf Seite 388
- [Anmerkungen](#) auf Seite 579

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 in der Aktionsleiste des Kommentare-Bereichs auf **Kommentar erstellen** klicken oder **Schreiben > Kommentar erstellen** wählen.

BEISPIEL

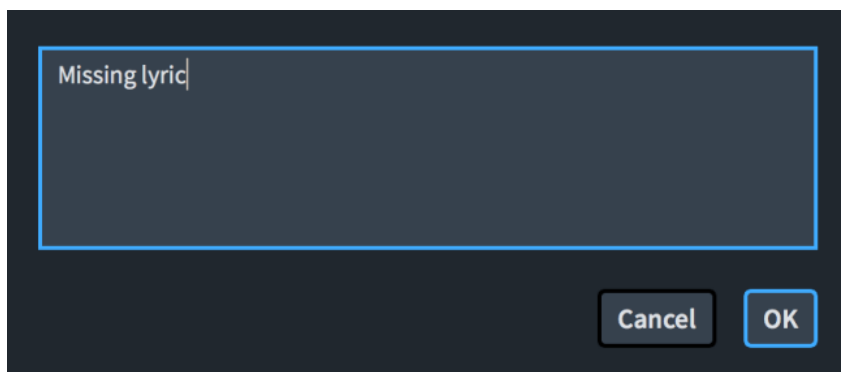


Ein Kommentar im Notenbereich

Kommentar (Dialog)


Im **Kommentar**-Dialog können Sie Kommentare in Textform eingeben und bearbeiten.

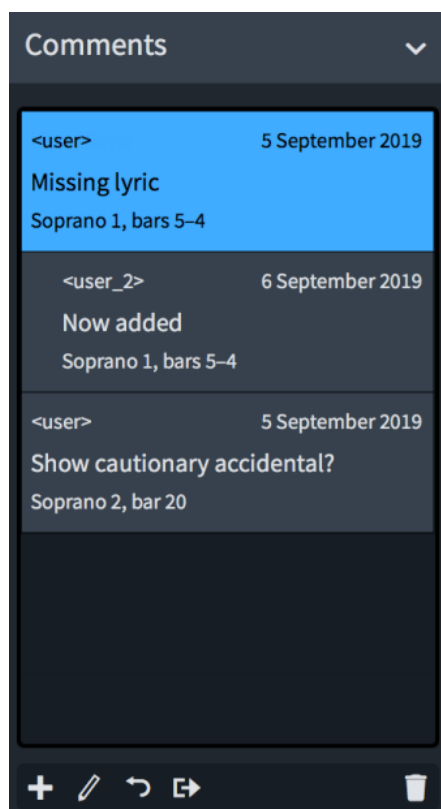
- Sie können den **Kommentar**-Dialog öffnen, indem Sie einen Kommentar hinzufügen, auf einen Kommentar antworten oder einen vorhandenen Kommentar doppelklicken, entweder im Notenbereich oder im Kommentare-Bereich.



Kommentare-Bereich

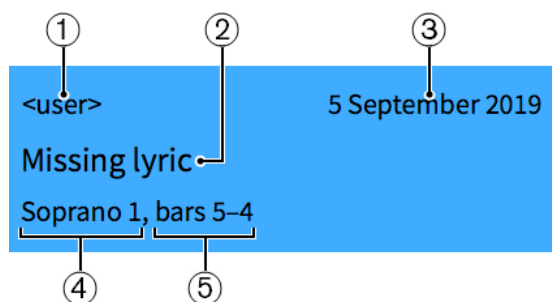
Im Kommentare-Bereich werden alle Kommentare in der aktuellen Partie als Liste angezeigt. Antworten auf Kommentare werden jeweils unter den Kommentaren angezeigt, auf die sie sich beziehen. Der Kommentare-Bereich befindet sich rechts vom Fenster im Schreiben-Modus.

- Sie können den Kommentare-Bereich ausblenden/anzeigen, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld rechts vom Fenster im Schreiben-Modus auf **Kommentare**  klicken.
Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.



Kommentare-Bereich

Für jeden Kommentar im Feld wird Folgendes angezeigt:



1 Autorename

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

[Autorennamen für Kommentare ändern](#) auf Seite 388

[Kommentare exportieren](#) auf Seite 388

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

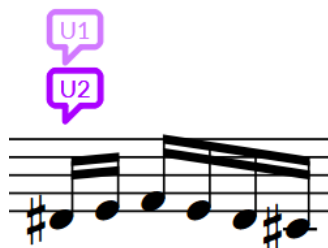
Der Text, den Sie in den Dialog eingegeben haben, wird als Antwort auf den ausgewählten Kommentar gespeichert. Im Notenbereich wird er als Sprechblase mit Ihren Initialen angezeigt und direkt unter dem ausgewählten Kommentar positioniert.

Im Kommentare-Bereich wird die Antwort unter dem ausgewählten Kommentar eingerückt.

TIPP

Sie können auch auf Kommentare antworten, indem Sie in der Aktionsleiste des Kommentare-Bereichs auf **Auf Kommentar antworten**  klicken oder **Schreiben > Auf Kommentar antworten** wählen.

BEISPIEL



Eine unter dem ausgewählten Kommentar gestapelte Antwort

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 **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 in sämtlichen Partien Ihres Projekts als HTML-Datei exportieren, zum Beispiel um sie alle an einem Ort anzuzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie im Schreiben-Modus auf **Kommentare**  im Notations-Werkzeugfeld, um den Kommentare-Bereich anzuzeigen.
 2. Klicken Sie in der Aktionsleiste des Kommentare-Bereichs auf **Kommentare exportieren** .
-

ERGEBNIS

Alle Kommentare im Projekt 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

[Layouts drucken](#) auf Seite 563

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 567

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 SE als Anmerkungen aufgefasst und daher standardmäßig nicht gedruckt.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Kommentare**.
-

ERGEBNIS

Kommentare werden in den Noten als Sprechblasen angezeigt, wenn ein Häkchen neben **Kommentare** im Menü angezeigt wird, und ausgeblendet, wenn kein Häkchen angezeigt wird.

Layout und Formatierung

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Layout und die Formatierung von Seiten in Ihrem Projekt zu steuern, einschließlich der Änderung der Seitengröße und des Notenabstands.

HINWEIS

In Dorico SE können Sie nicht alle Objekte und Einstellungen bearbeiten, die das Seitenformat definieren, zum Beispiel Rahmen und Musterseiten. Wir haben dennoch grundlegende Informationen darüber für Sie zusammengestellt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Musterseiten](#) auf Seite 390

[Seitenformatierung](#) auf Seite 394

[Notenabstand](#) auf Seite 436

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 438

Notensatz-Modus

Der Notensatz-Modus ist nur in Dorico Pro verfügbar. Er bietet Ihnen präzisere Kontrolle über die Darstellung Ihrer Noten, indem er Ihnen zum Beispiel die grafische Positionierung von Elementen an beliebigen Stellen und das Erstellen/Bearbeiten von Musterseiten ermöglicht, die die Darstellung und das Layout von Seiten vorgeben.

Musterseiten

Musterseiten in Dorico SE funktionieren wie Vorlagen und ermöglichen es Ihnen, dieselbe Formatierung auf mehrere unterschiedliche Seiten in verschiedenen Layouts anzuwenden.

HINWEIS

Seitengröße und -ränder, Seitenausrichtung sowie Notenzeilenlänge für alle Layouts werden unter **Einrichten > Layout-Optionen** festgelegt.

Alle Seiten in Ihren Partituren und Ihren Einzelstimmen beziehen ihr Format von Musterseiten. In Dorico SE können Sie jedoch weder Musterseiten bearbeiten noch neue Musterseiten erstellen; dies ist nur in Dorico Pro möglich.

Dorico SE bietet Standard-Musterseiten für erste (**Erste**) und nachfolgende (**Standard**) Seiten. 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.

Die Musterseiten sind in den Musterseiten-Sets für Gesamtpartitur- und Einzelstimmen-Layouts enthalten. Die Musterseiten-Sets werden automatisch auf jedes Layout übertragen, das Sie erstellen.

HINWEIS

Das Ändern einzelner Seiten in Layouts wird in Dorico SE als Abweichung von Musterseiten aufgefasst. Dazu zählt zum Beispiel das Bearbeiten des Titels oder der laufenden Kopfzeile

im Schreiben-Modus. Seiten mit Musterseiten-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, also den Titel und die laufende Kopfzeile, die Sie nicht auswählen können, empfehlen wir Ihnen, dies im Dialog **Projekt-Info** zu tun, um Musterseiten-Abweichungen zu vermeiden. Der große Titel am oberen Rand der ersten Seite ist der Projekttitel, und die laufende Kopfzeile auf folgenden Seiten nutzt die Partie-Überschrift für die oberste Partie auf dieser Seite.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 92

[Musterseiten-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 397

Musterseiten-Sets

In Dorico SE werden Musterseiten als Bestandteil von Musterseiten-Sets bereitgestellt. Musterseiten-Sets beinhalten mehrere Musterseiten-Formate, so dass es eine Musterseite für alle möglichen Situationen in Ihrem Projekt gibt.

Neue Projekte enthalten standardmäßig die folgenden Musterseiten-Sets:

- **Standardpartitur:** Wird standardmäßig für Gesamtpartitur- und benutzerdefinierte Partitur-Layouts verwendet.
- **Standard-Einzelstimme:** Wird standardmäßig für Einzelstimmen-Layouts verwendet.

Die Standard-Musterseiten-Sets enthalten Musterseiten für erste (**Erste**) und nachfolgende (**Standard**) Seiten.

Musterseiten-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-Musterseiten-Sets enthalten jeweils eine einzelne Partie-Überschrift.

Die Standard-Musterseiten-Sets werden automatisch auf die jeweiligen Layouts in jedem neuen Projekt angewandt. Sie können auf jedes einzelne Layout unterschiedliche Musterseiten-Sets anwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 391

[Musterseiten-Sets auf Layouts anwenden](#) auf Seite 397

Partie-Überschriften

Mit den Partie-Überschriften können Sie die Titel der Parteien direkt über ihrem ersten System automatisch anzeigen. Sie funktionieren wie Vorlagen, ähnlich wie Musterseiten, und ermöglichen es Ihnen, dieselbe Formatierung für Partie-Überschriften auf mehrere Parteien in unterschiedlichen Layouts anzuwenden.

Partie-Überschriften sind Bestandteil von Musterseiten-Sets. Standardmäßig bietet Dorico SE in jedem Musterseiten-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. In Dorico SE können Sie keine Partie-Überschriften bearbeiten oder neue erstellen. Dies ist nur in Dorico Pro möglich.

Partie-Überschriften werden automatisch über dem ersten System der entsprechenden Partie eingefügt, d. h. sie haben im Gegensatz zu anderen Rahmen keine feste vertikale Position auf

der Seite 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.

3. Menuetto

Allegretto

F. Hn in G 2



Eine Partie-Überschrift über der dritten Partie in einem Einzelstimmen-Layout

HINWEIS

Das Ändern einzelner Partie-Überschriften in Layouts wird in Dorico SE als Abweichung von Musterseiten aufgefasst. Dies umfasst zum Beispiel das Löschen eines Tokens aus einer Partie-Überschrift. Seiten mit Musterseiten-Abweichungen werden nicht mehr automatisch gelöscht, selbst dann nicht, wenn sie aufgrund einer Verkürzung des Layouts leer sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tacets](#) auf Seite 419

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 407

[Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern](#) auf Seite 408

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 409

[Rahmen](#) auf Seite 392

[Text-Token](#) auf Seite 427

Rahmen

Dorico nutzt Kästen, die als Rahmen bezeichnet werden, um Noten, ergänzenden Text und Grafiken innerhalb der Seitenränder zu positionieren. In Dorico SE können Sie keine Rahmen einfügen oder bearbeiten; stattdessen wird die Formatierung von Seiten in Ihrem Projekt durch Rahmen auf den Musterseiten bestimmt.

Dorico SE bietet die folgenden Arten von Rahmen:

Notenrahmen

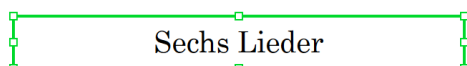
Notenrahmen zeigen die Noten ausgewählter Spieler und Partien oder leere Notenzeilen an.



Ein Notenrahmen mit dem Anfang eines Klavierstücks

Textrahmen

Textrahmen zeigen Text an, den Sie direkt oder durch Nutzung von Text-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 musical score page with a title 'ESQUISSES' by 'A Mme. Aline van Bürentzen' and arranger 'Julie Reisserová'. The score is for piano and includes dynamic markings like *f sfz* and *mf*, and a tempo marking 'Allegro deciso (♩ = 138)'. The page is decorated with floral graphics in the corners and has a blue bar at the top with 'MA 1' and 'FLOWS: All PLAYERS: All'.

Die erste Seite eines Klavierstücks. Sie enthält einen Notenrahmen, Textrahmen für den Titel, eine Widmung und den Komponisten sowie einen Partie-Überschriftenrahmen innerhalb des oberen Bereichs des Notenrahmens und Grafikrahmen in den oberen Ecken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien in Dorico](#) auf Seite 16

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 20

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 416

[Text-Token](#) auf Seite 427

[Musterseiten](#) auf Seite 390

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 391

[Seitenränder ändern](#) auf Seite 396

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, auch nur einen einzelnen Notenrahmen.

Die Standard-Musterseiten enthalten eine einzelne Rahmenverkettung, die so konfiguriert ist, dass alle Partien und Spieler im Layout angezeigt werden. Daher erstellt Dorico SE automatisch eine ausreichende Anzahl von Seiten und Rahmen, um alle Partien in allen Layouts, die

diese Musterseiten verwenden, anzeigen zu können. In Dorico SE können Sie keine neuen Rahmenverkettungen erstellen oder ändern, welche Partien und Spieler Rahmenverkettungen zugewiesen sind; dies ist nur in Dorico Pro möglich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Musterseiten](#) auf Seite 390

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 20

Seitenformatierung

In Dorico SE wird die Formatierung von Seiten durch eine Reihe von Faktoren bestimmt, darunter die Notenzeilengröße des Layouts, die Seitenränder, die angewandte Musterseite, angewandte Verteilungswerte, System- und Rahmenumbrüche sowie Rahmenabstände.

Folgende Faktoren haben die größten Auswirkungen auf die Formatierung von Seiten in Dorico SE:

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

Durch das Verteilen, also den Prozess zur Bestimmung der Anzahl von Takten pro System und Systemen pro Seite, können Sie für ein ausgeglichenes Erscheinungsbild des gesamten Layouts sorgen.

System- und Rahmenumbrüche

Mit System- und Rahmenumbrüchen können Sie Layouts auf lokaler Ebene anpassen, indem Sie festlegen, welche Takte in jedem System angezeigt werden und ab welcher Position 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** unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** ändern können. Sie können die Größe von Rändern für jeden Rand auf jeder Seite ändern.

Musterseiten

Alle Seiten in Ihren Layouts beziehen ihr Format von Musterseiten. Obwohl Sie in Dorico SE keine Musterseiten erstellen oder bearbeiten können, empfehlen wir Ihnen, sich mit dem Konzept von Musterseiten vertraut zu machen, damit Sie verstehen, wie Seiten formatiert werden. Wenn Sie zum Beispiel eine Musterseite übergehen, indem Sie zum Beispiel den Titel direkt im Notenbereich ändern, werden leere, nicht mehr benötigte Seiten eventuell nicht mehr automatisch gelöscht.

TIPP

Die Standard-Musterseiten in Dorico SE 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 SE 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 Musterseiten-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

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 411

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 438

[Verteilen](#) auf Seite 414

[Systemumbrüche](#) auf Seite 417

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 416

[Musterseiten](#) auf Seite 390

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 391

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 407

[Tacets](#) auf Seite 419

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 401

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 656

[Layouts](#) auf Seite 129

[Partien](#) auf Seite 126

[Spieler](#) auf Seite 97

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 90

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 SE, 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

[Seiten- und Papiergrößen](#) auf Seite 575

[Papierausrichtung](#) auf Seite 576

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 576

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 399

[Layouts drucken](#) auf Seite 563

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 567

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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

[Standardränder von Notenrahmen ändern](#) auf Seite 410

[Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern](#) auf Seite 408

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 656

Musterseiten-Sets auf Layouts anwenden

Sie können das Musterseiten-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 Musterseiten-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 Musterseiten-Set **Standardpartitur**, während Einzelstimmen-Layouts das Musterseiten-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 Musterseiten-Set Sie ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Seite einrichten**.

4. Wählen Sie im **Musterseite**-Abschnitt das gewünschte Musterseiten-Set aus dem Menü **Musterseiten-Set** aus.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Musterseiten-Set wird auf die ausgewählten Layouts übertragen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Änderung bei Verwendung der ersten Musterseite](#) auf Seite 406

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 405

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 407

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 411

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 635

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

[Größe einzelner Notenzeilen ändern](#) auf Seite 412

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 SE zusätzlichen Platz automatisch anderen Elementen wie Systemobjekten und Dynamikanweisungen zuordnet, um Kollisionen zwischen den Noten und den darunter und darüber liegenden Notenzeilen zu vermeiden.
-

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie die standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 SE Notenzeilen/Systemen beim Abschätzen der Aufteilung zuordnet und ob der Füllwert des Rahmens als ausreichend angesehen wird, um ihn automatisch vertikal auszurichten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 439

[Notenabstand](#) auf Seite 436

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 437

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 401

Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern

Sie können den minimalen Ausfüllungs-Schwellenwert ändern, oberhalb dessen Dorico SE 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 individuellem System über diesem Schwellenwert liegt**.
 7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die automatische vertikale Ausrichtung von Notenzeilen und Systemen wird in den ausgewählten Layouts geändert. Akkoladen werden niemals vertikal ausgerichtet.

BEISPIEL

A musical score page for a string quartet (Violin I, Violin II, Viola, Cello/Double Bass). The page contains three systems of music. In each system, the staves are not aligned horizontally, meaning the notes for different instruments do not start at the same time across the system. The lyrics 'O - a - mor - tan - tae' are written under the Viola staff.

Eine Seite mit Notenzeilen und Systemen, jeweils ausgerichtet

The same musical score page as above, but with the systems aligned. This means that the notes for all instruments in a given system are horizontally aligned, making it easier to read and follow the music across different parts.

Die gleiche Seite, nur mit ausgerichteten Systemen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 439

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 399

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 404

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 979

[Divisi](#) auf Seite 986

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 399

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 439

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 404

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.

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 Element 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 > 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 den ausgewählten rhythmischen Position oder Hinweisschildern von System-/Rahmenumbrüchen geändert. Diese Änderung bleibt bis zur

nächsten Änderung der Notenzeilen-Sichtbarkeit oder bis zum Ende der Partie wirksam, je nachdem, was zuerst eintritt.

Wenn noch kein Hinweisschild 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 416

[Systemumbrüche](#) auf Seite 417

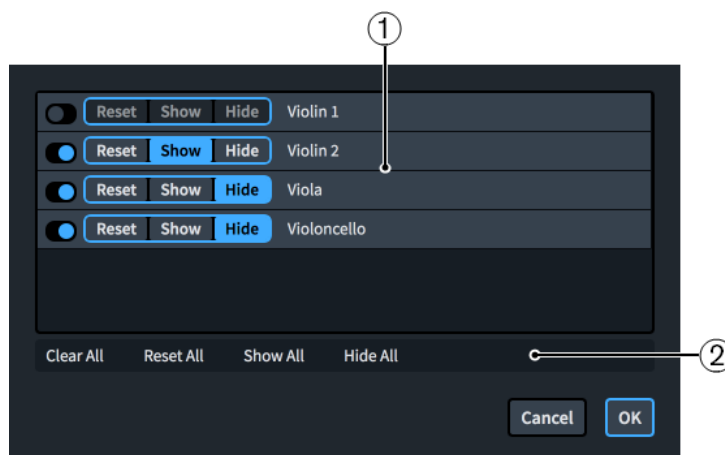
[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 438

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 > Notenzeile > Manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit**, wenn ein Element 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 399

[Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern](#) auf Seite 400

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 411

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 969

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 635

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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

[Text-Token](#) auf Seite 427

[Verteilen](#) auf Seite 414

[Layouts Partien zuweisen](#) auf Seite 131

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 128

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 409

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 404

Änderung bei Verwendung der ersten Musterseite

Sie können die Bedingungen ändern, unter denen die **Erste**-Musterseite in jedem Layout unabhängig verwendet wird, z. B. wenn Sie diese in der Gesamtpartitur am Beginn jeder Partie, in Einzelstimmen-Layouts jedoch nur für die erste Partie verwenden wollen, selbst wenn nachfolgende Partien oben auf der Seite beginnen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie ändern möchten, wann die **Erste**-Musterseite verwendet wird.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 **'Erste'-Musterseite verwenden**:
 - **Nie**
 - **Nur erste Partie**
 - **Jede Partie, die am oberen Seitenrand beginnt**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

- Die Auswahl von **Nie** bedeutet, dass die **Erste**-Musterseite für keine Seite in den ausgewählten Layouts verwendet wird.
- Wenn Sie **Nur erste Partie** wählen, wird die **Erste**-Musterseite auf der ersten Seite im Layout verwendet, jedoch nicht auf anderen Seiten, auch wenn nachfolgende Partien am oberen Seitenrand beginnen.
- Bei Auswahl von **Jede Partie, die am oberen Seitenrand beginnt** wird die **Erste**-Musterseite für alle Seiten im Layout verwendet, an deren Anfang auch eine Partie beginnt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 92

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 391

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 405

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 409

[Änderung bei Verwendung der ersten Musterseite](#) auf Seite 406

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 **Partie-Überschrift oberer Rand:** und **Partie-Überschrift unterer Rand:**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Das Ändern des Wertes von **Partie-Überschrift oberer Rand:** erhöht/verringert den Abstand zwischen dem oberen Rand der Partie-Überschrift und dem Ende der vorherigen Partie.

Das Ändern des Wertes von **Partie-Überschrift unterer Rand:** erhöht/verringert den Abstand zwischen dem unteren Rand der Partie-Überschrift und dem Anfang der nachfolgenden Partie.

Wenn beispielsweise der untere Rand auf **0** gesetzt ist, richtet sich der untere Rand des untersten Rahmens der Partie-Überschrift an der obersten Notenzeile des ersten Systems in der unter der Partie-Überschrift liegenden Partie aus.

BEISPIEL



The image shows a musical score for two staves. The top staff contains a piano introduction with a forte (ff) dynamic marking. The bottom staff contains a melodic line with a piano (p) dynamic marking. The score is titled "2. Andante maestoso". The margins around the score are wide, indicating a standard layout.

Partie-Überschriften mit Standardeinstellung für oberen und unteren Rand



The image shows the same musical score as the first example, but with significantly reduced margins. The score is titled "2. Andante maestoso". The margins are much narrower, making the score appear more compact.

Partie-Überschriften mit verkleinerten oberen und unteren Rändern

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 391

[Seitenränder ändern](#) auf Seite 396

[Standardränder von Notenrahmen ändern](#) auf Seite 410

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 656

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 392

[Musterseiten](#) auf Seite 390

[Seitenzahlen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 851

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 **Oben** und/oder **Unten**.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Ränder aller Notenrahmen in den ausgewählten Layouts werden geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenränder ändern](#) auf Seite 396

[Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern](#) auf Seite 408

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 399

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 656

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 SE 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 985

[Anzahl der Takte pro System festlegen](#) auf Seite 414

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 404

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 SE können Sie die Notenzeilengröße anhand der Rastralgröße und der Spatiumsgröße festlegen, je nachdem, welche Maßeinheit für die ausgewählten Layouts besser geeignet ist.

- Die Rastralgröße ist die Höhe der gesamten Notenzeile von der untersten bis zur obersten Linie.
- Die Spatiumsgröße ist der Abstand zwischen zwei Notenzeilenlinien.

Wenn Sie die Notenzeilengröße für Layouts in den **Layout-Optionen** ändern, empfehlen wir Ihnen, eine der voreingestellten Rastralgrößen zu verwenden, da diese auf traditionellen und allgemein anerkannten Notenzeilengrößen basieren, die im Notensatz häufig zum Einsatz kommen.

HINWEIS

Die Größe von Notenzeilen kann sich auf die Größe von Systemobjekten auswirken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 45

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 398

[Notenzeilenspatiationierung](#) auf Seite 438

Größe einzelner Notenzeilen ändern

Sie können die Größe einzelner Notenzeilen in jeder Partie unabhängig von anderen Notenzeilen oder Ihren Layout-Einstellungen ändern. In Einzelstimmen für Klavierbegleitung wird z. B. die Solopassage des Instruments, das vom Klavier begleitet wird, häufig in einer kleineren Notenzeile angegeben.

The image shows a musical score for Viola and Piano. The Viola part is on a smaller staff above the Piano part. The tempo is marked 'Adagio' with a quarter note equal to 58-60. The key signature has two flats and the time signature is 3/4. The piano part is marked 'pp'.

Eine Klavier-Einzelstimme mit einer kleineren Viola-Notenzeile darüber

Sie können die Größe einzelner Notenzeilen um einen festgelegten Skalierungsfaktor ändern, der als Prozentsatz der normalen Notenzeilengröße im Layout oder anhand einer benutzerdefinierten Skala ausgedrückt wird.

TIPP

Wenn Sie für eine alternative Version einer Passage die Notenzeilengröße ändern möchten, können Sie stattdessen eine Ossia-Notenzeile hinzufügen und diese in bestimmten Regionen anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile aus, dessen Größe Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie können nur die Größe einer Notenzeile auf einmal ändern.

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notenzeilengröße** > [**Notenzeilengröße**]. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
 3. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** wählen, müssen Sie die Notenzeilengröße im folgenden Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** einstellen.
-

ERGEBNIS

Die Größe der ausgewählten Notenzeile wird 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

- Das Ändern der Notenzeilengröße einzelner Notenzeilen wirkt sich auf die Notenzeilengröße aller Instrumente dieses Spielers aus.
 - Änderungen an der Größe einzelner Notenzeilen wirken sich auf ihre Größe in der gesamten Partie aus.
 - Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

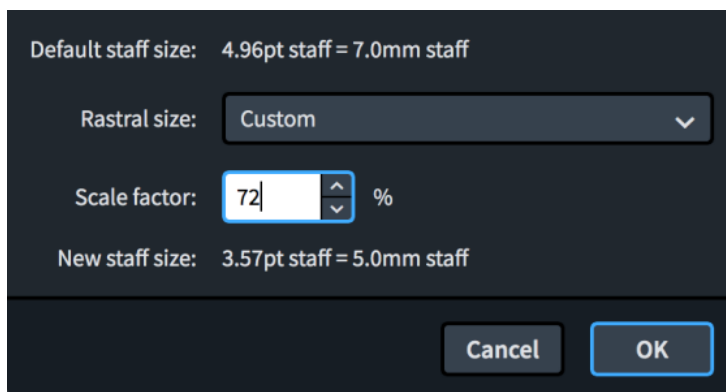
[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 635

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

Benutzerdefinierte Notenzeilengröße (Dialog)

Im Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** können Sie die Größe von einzelnen Notenzeilen um einen benutzerdefinierten Skalierungsfaktor ändern.

- Sie öffnen den Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße**, indem Sie ein Objekt im Notenbereich auswählen und **Bearbeiten** > **Notenzeilengröße** > **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße** wählen.



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** unter **Einrichten** > **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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 45

Verteilen

»Verteilen« ist ein Begriff, der das Festlegen des Layouts von Notenseiten beschreibt, zum Beispiel die Einstellung der Anzahl von Takten pro System. In Dorico SE können Sie sowohl die Anzahl der Takte pro System als auch die Anzahl der Systeme pro Notenrahmen in jedem Layout unabhängig voneinander festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 439

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 404

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.

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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. Sie können zum Ändern der Taktzahl in einem System auch den Wert in das entsprechende Wertefeld eingeben.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Anzahl der automatisch für jedes System eingestellten Takte wird in den ausgewählten Layouts geändert. Wenn eines der Layouts Regionen mit Zwei-Takt- oder Vier-Takt-Wiederholungen enthält, wird die Verteilung durch Dorico SE automatisch angepasst, damit Phrasen nicht über die Systeme verteilt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Taktwiederholungen](#) auf Seite 924
- [Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 418
- [Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 416
- [Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 411

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-Musterseiten 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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. Sie können zum Ändern der Anzahl von Systemen pro Rahmen auch den Wert in das entsprechende Wertefeld eingeben.
6. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie **Anzahl von Systemen nach Rahmenhöhe skalieren**.

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

ERGEBNIS

Die Anzahl der automatisch für jeden Notenrahmen eingestellten Systeme wird in den ausgewählten Layouts geändert.

Wenn Sie **Anzahl von Systemen nach Rahmenhöhe skalieren** aktiviert haben, wird die Anzahl der in jedem Notenrahmen enthaltenen Systeme an die Größe des Notenrahmens angepasst. Zum Beispiel enthalten Seiten mit kleineren Rahmen, etwa auf der ersten Seite, weniger Systeme als durch Ihre Verteilungseinstellung vorgegeben.

Rahmenumbrüche

In Dorico SE können Sie Rahmenumbrüche verwenden, um Notationen in den nächsten Rahmen zu schieben, der sich normalerweise auf der nächsten Seite befindet. Sie können also mit Hilfe von Rahmenumbrüchen Seitenumbrüche erzeugen. Beispielsweise können Sie mit Rahmenumbrüchen an bestimmten Positionen von Einzelstimmen-Layouts Seitenumbrüche einfügen.

Rahmenumbrüche werden durch Hinweise angezeigt, die Sie jederzeit ein- bzw. ausblenden können. Sie sind Layout-spezifisch, d. h. jedes Layout kann Rahmenumbrüche an unterschiedlichen rhythmischen Positionen haben.

TIPP

Sie können außerdem den Inhalt von Notenrahmen steuern, indem Sie die Anzahl der Systeme pro Notenrahmen in jedem Layout fixieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 439

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 402

Rahmenumbrüche einfügen

Sie können Rahmenumbrüche an jeder beliebigen rhythmischen Position einfügen, um zum Beispiel Seitenwechsel an geeigneten Stellen im aktuellen Layout zu erzeugen.

VORAUSSETZUNGEN

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 Schreiben-Modus eine Note oder ein anderes Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Rahmenumbruch einfügen möchten.

Wenn Sie zum Beispiel einen Schlüssel auswählen, wird dieser ans Ende des Rahmens gesetzt und alle folgenden Noten werden an den Anfang des nachfolgenden Notenrahmens verschoben.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Rahmenumbruch**.
-

ERGEBNIS

Ein Rahmenumbruch wird unmittelbar vor der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements eingefügt. Alle Notationselemente hinter dem Rahmenumbruch werden in den nächsten Notenrahmen verschoben.

HINWEIS

Falls Sie in der Mitte einer Phrase in einer Zwei- oder Vier-Takte-Wiederholungsregion einen Rahmenumbruch einfügen, wird der Rahmenumbruch von Dorico SE nicht automatisch vor oder hinter die Phrase verschoben, wodurch diese über den Rahmenumbruch verteilt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 951

Hinweise auf Rahmenumbrüche aus-/einblenden

Sie können Hinweise auf Rahmenumbrüche jederzeit ein- bzw. ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Rahmenumbrüche**.
-

ERGEBNIS

Wenn neben **Rahmenumbrüche** im Menü ein Häkchen gesetzt ist, werden Hinweise auf Rahmenumbrüche eingeblendet; wenn neben Rahmenumbruch kein Häkchen angezeigt wird, werden die Hinweise ausgeblendet.

Rahmenumbrüche löschen

Sie können eingefügte Rahmenumbrüche wieder löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Hinweise auf einen Rahmenumbruch werden angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Hinweise der Rahmenumbrüche aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

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 SE ordnet Noten in Systemen automatisch so an, dass sie einwandfrei gesetzt und gut lesbar sind, aber Sie können Systemumbrüche auch manuell steuern.

Systemumbrüche werden durch Hinweise angezeigt, die Sie jederzeit ein- oder ausblenden können. Sie sind außerdem Layout-spezifisch, d. h. jedes Layout kann Systemumbrüche an unterschiedlichen rhythmischen Positionen haben.

TIPP

Sie können außerdem den Inhalt von Systemen steuern, indem Sie die Anzahl der Takte pro System in jedem Layout fixieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Anzahl der Takte pro System festlegen](#) auf Seite 414

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 439

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 402

Systemumbrüche einfügen

Sie können Systembrüche an jeder rhythmischen Position einfügen.

VORAUSSETZUNGEN

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 Schreiben-Modus eine Note oder ein anderes Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie einen Systemumbruch einfügen möchten.
Wenn Sie z. B. einen Schlüssel auswählen, wird dieser ans Ende des Systems gesetzt und die Noten werden an den Anfang des nachfolgenden Systems verschoben.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Systemumbruch**.
-

ERGEBNIS

Ein Systemumbruch wird unmittelbar vor der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements eingefügt. Alle Notationselemente hinter dem Systemumbruch werden in das nachfolgende System verschoben.

HINWEIS

Wenn Sie in der Mitte einer Phrase in einer Zwei- oder Vier-Takte-Wiederholungsregion einen Systemumbruch einfügen, wird dieser von Dorico SE nicht automatisch vor oder hinter die Phrase verschoben, wodurch diese über den Systemumbruch verteilt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 951

Hinweise auf einen Systemumbruch ausblenden/anzeigen

Sie können Hinweise auf Systemumbrüche jederzeit ein- bzw. ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Systemumbrüche**.
-

ERGEBNIS

Wenn neben **Systemumbrüche** im Menü ein Häkchen gesetzt ist, werden Hinweise auf Systemumbrüche eingeblendet; anderenfalls werden die Hinweise ausgeblendet.

Systemumbrüche löschen

Sie können eingefügte Systemumbrüche wieder löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Hinweise auf einen Systemumbruch werden angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Hinweise der Systembrüche aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

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 SE können Sie Tacets automatisch generieren.

Dorico SE 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 Musterseiten-Rahmenverktettung im Einzelstimmen-Layout zugewiesen.
- Sie haben sich dafür entschieden, Tacets im Einzelstimmen-Layout anzuzeigen.



2. Andante

Tacet

3. Menuetto

Allegretto

F. Hn in G 2

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 SE 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 128

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 405

[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 438

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 418

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 416

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 391

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 Musterseiten-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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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

[Tacets](#) auf Seite 419

[Mehrtaktpausen](#) auf Seite 950

[Spielern Partien zuweisen](#) auf Seite 128

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 951

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 Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
4. Ändern Sie im **Tacets**-Abschnitt die Werte für **Rand über Tacet** und/oder **Rand unter Tacet**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Änderung des Wertes für **Rand über Tacet** erhöht/verringert den Mindestabstand zwischen den Tacets und vorausgehenden Elementen.

Die Änderung des Wertes für **Rand unter Tacet** erhöht/verringert den Mindestabstand zwischen den Tacets und nachfolgenden Elementen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 391

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 SE 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 SE verlangsamen, da der Prozess eine große Anzahl von Berechnungen erfordert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen](#) auf Seite 977

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 42

[Divisi](#) auf Seite 986

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 SE können Sie Layout-Optionen und Systemformatierung sowohl gemeinsam als auch unabhängig voneinander aus einem ausgewählten Quell-Layout in andere Ziel-Layouts kopieren. Beispielsweise ist es bei Quell-Layouts, deren Formatierung in erster Linie von ihren **Verteilen**-Einstellungen in **Einrichten > Layout-Optionen** abhängt, wahrscheinlich, dass das Kopieren ihrer Layout-Optionen ausreicht, um die gewünschte Formatierung in den Ziel-Layouts zu erzeugen, ohne System-/Rahmenumbrüche in jedem System hinzuzufügen.

Sie können die Layout-spezifischen Eigenschaftseinstellungen auch aus dem aktuell im Notenbereich geöffneten Layout in alle anderen Layouts kopieren, in denen diese Elemente angezeigt werden.

HINWEIS

- Die Übertragung von Einzelstimmenformatierungen ist nur für Einzelstimmen-Layouts verfügbar. Sie können Einzelstimmenformatierungen nicht auf Gesamtpartitur- oder benutzerdefinierte Partitur-Layouts übertragen.

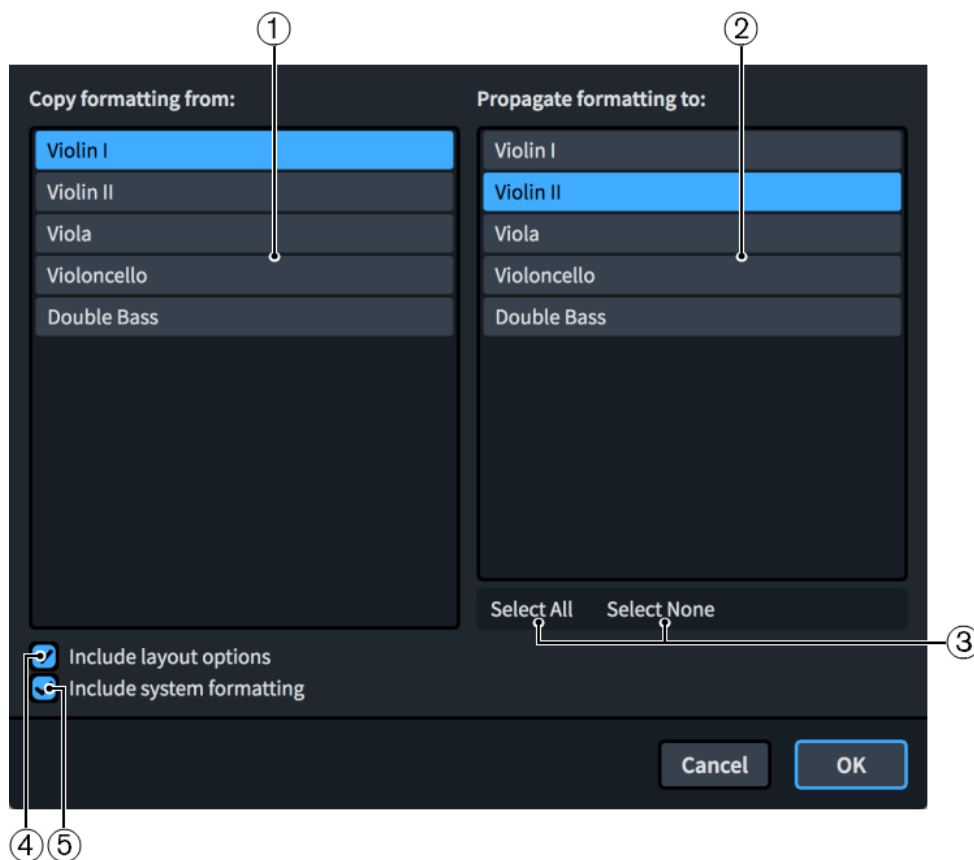
- Wir raten davon ab, Layouts mit mehreren Notenrahmenverkettungen als Quell- oder Ziel-Layouts zu verwenden, da dies zu unerwarteten Ergebnissen führen kann.

Einzelstimmenformatierung 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:

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf ein Einzelstimmen-Layout im **Layouts**-Bereich und wählen Sie **Einzelstimmenformatierung übertragen** aus dem Kontextmenü. Dadurch wird dieses Layout automatisch als Quell-Layout in der Liste **Formatierung kopieren von** ausgewählt.
- Wählen Sie **Einrichten > Einzelstimmenformatierung übertragen**.



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-Musterseiten-Set, Spatiumsgröße, vertikale Abstände, Notenabstand, Verteilen, Mehrtaktpausen-Einstellungen und Notenzeilenbeschriftungen.

5 **Systemformatierung einschließen**

Ermöglicht es Ihnen, die Verteilung der Takte in Systemen, der Systeme auf Seiten und Änderungen des Notenabstands vom Quell-Layout in die Ziel-Layouts zu kopieren. Dies geschieht in Dorico SE durch Kopieren von Systemumbrüchen, Rahmenumbrüchen und Notenabstandsänderungen, Eingeben zusätzlicher System- und Rahmenumbrüche nach Bedarf und Löschen vorhandener Systemumbrüche, Rahmenumbrüche und Notenabstandsänderungen in den Ziel-Layouts.

Einzelstimmenformatierung in andere Layouts kopieren

Sie können alle Formatierungen von einem 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. Klicken Sie im Einrichten-Modus im **Layouts**-Bereich mit der rechten Maustaste auf die Karte des Einzelstimmen-Layouts, dessen Formatierung Sie kopieren möchten, und wählen Sie **Einzelstimmenformatierung übertragen** aus dem Kontextmenü.
 2. 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.
 3. 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, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken und bei gedrückter **Strg-Taste/ Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 4. **Layout-Optionen einschließen** aktivieren/deaktivieren.
 5. **Systemformatierung einschließen** aktivieren/deaktivieren.
 6. Klicken Sie auf **OK**, um die Einzelstimmenformatierung in die ausgewählten Layouts zu kopieren und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Einzelstimmenformatierung aus dem ausgewählten Quell-Layout wird in die ausgewählten Ziel-Layouts kopiert.

- Wenn Sie **Layout-Optionen einschließen** aktiviert haben, werden Layout-Optionen aus dem Quell-Layout in die Ziel-Layouts kopiert.
- Wenn Sie **Systemformatierung einschließen** aktiviert haben, wird von Dorico SE die Verteilung von Takten in Systemen, von Systemen auf Seiten und Notenabstandsänderungen aus dem Quell-Layout in die Ziel-Layouts kopiert.

TIPP

Bei Quell-Layouts, deren Formatierung in erster Linie von ihren **Verteilen**-Einstellungen in **Einrichten > Layout-Optionen** abhängt, ist es wahrscheinlich, dass das Aktivieren von **Layout-Optionen einschließen** ausreicht, um eine sehr ähnliche Formatierung in den Ziel-Layouts zu erzeugen, ohne System-/Rahmenumbrüche in jedem System hinzuzufügen.

Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren

Lokale Eigenschaften gelten für spezifische Layouts und Rahmenverkettungen. Das bedeutet, dass das Ändern von lokalen Eigenschaften für ein Element in einem Layout standardmäßig keine Auswirkungen auf dasselbe Element in anderen Layouts oder anderen Rahmenverkettungen hat. Sie können die für Noten und Elemente 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 Noten oder Elemente, deren Eigenschaften Sie in andere Layouts kopieren möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Eigenschaften übertragen**.
-

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die bei den ausgewählten Noten/Elementen eingestellt sind, werden in alle Layouts und Rahmenverkettungen kopiert, in denen diese Noten/Elemente 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.

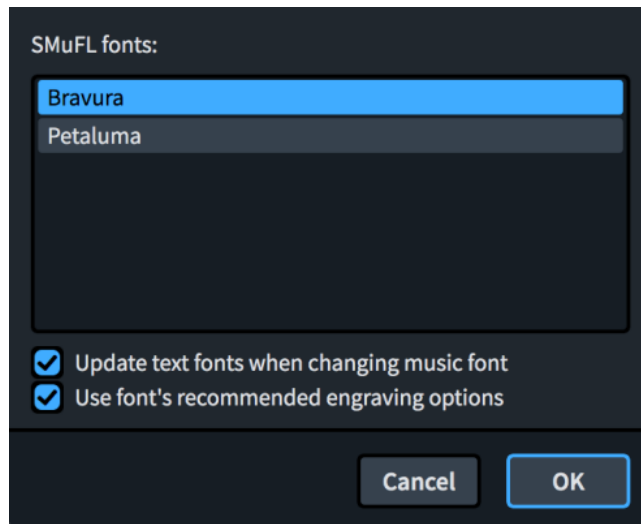
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Große Selektionen](#) auf Seite 361
- [Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 156
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157
- [Darstellung von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 370
- [Positionen von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 370

Notenschriften-Dialog

Im **Notenschriften**-Dialog können Sie die für Noten und Glyphen verwendete Schriftart projektweit ändern. Die für Noten und Glyphen verwendete Schriftart muss SMuFL-konform sein.

- Sie können den **Notenschriften**-Dialog öffnen, indem Sie **Bearbeiten > Notenschriften** wählen.



Der **Notenschriften**-Dialog enthält alle auf Ihrem Computer verfügbaren SMuFL-Schriften, die anhand ihrer Metadaten von Dorico SE erkannt werden können. Standardmäßig sind die folgenden SMuFL-konformen Schriften in Dorico SE 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 Elemente 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 Elemente, 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.

Textobjekte und Text in Textrahmen

In Dorico SE kann Text entweder als Textobjekt, das zu einzelnen Notenzeilen oder als Systemtext hinzugefügt wird, oder in Textrahmen vorkommen, die nicht in den Noten, sondern auf der Seite verankert sind.

Da Sie Rahmen in Dorico SE nicht sehen oder bearbeiten können, sehen beide Textarten sehr ähnlich aus. Sie können den Unterschied zwischen Textobjekten und Text in Textrahmen erkennen, indem Sie einmal auf den Text klicken: Wird der Text hervorgehoben und eine Verbindungslinie zu einer Notenzeile angezeigt, handelt es sich um ein Text-/Systemtextobjekt. Wenn der Text nicht hervorgehoben ist oder keine Verbindungslinie hat, befindet er sich in einem Textrahmen.

Sie können beide Textarten auf die gleiche Weise bearbeiten, aber Sie können Text-Token nur in Textrahmen verwenden. Sie können keine Token in Text verwenden, der zu Notenzeilen oder -systemen hinzugefügt wird.

HINWEIS

Der Projekttitel, Seitenzahlen sowie laufende Überschriften, die in Layouts automatisch angezeigt werden, befinden sich in Textrahmen. Ihre Inhalte und ihre Formatierung stammen von Musterseiten, die Sie in Dorico SE nicht bearbeiten oder erstellen können. Das Bearbeiten von Textrahmen in Layouts wird als Abweichung von Musterseiten aufgefasst. Seiten mit Musterseiten-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 Musterseiten-Abweichungen zu vermeiden. Der große Titel am oberen Rand der ersten Seite ist der Projekttitel, und die laufende Kopfzeile auf folgenden Seiten nutzt die Partie-Überschrift für die oberste Partie auf dieser Seite.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Text bearbeiten](#) auf Seite 332

[Text-Token](#) auf Seite 427

[Textobjekte ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 436

Text-Token

Text-Token sind Codes, die Sie als Ersatz für die in Ihrem Projekt gespeicherten Angaben wie Titel, Komponisten sowie Uhrzeit und Datum verwenden können. Dadurch können Sie das Risiko von Fehlern oder veralteten Informationen in Ihrem Projekt mindern.

Wenn Sie zum Beispiel ein Token für den Titel Ihres Projekts verwenden, können Sie den Projekttitel im Dialog **Projekt-Info** beliebig oft ändern, wobei der Projekttitel in jedem Layout Ihres Projekts automatisch aktualisiert wird.

Token können sich auf 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 Text-Token nur in Textrahmen verwenden. Sie können keine Token in Notenzeilen-/Systemtextobjekten verwenden.
- Partie-Token beziehen sich auf die nächste unterhalb des oberen Rands des Textrahmens befindliche Partie. Wenn der obere Rand eines Textrahmens mit Partie-Token auf der Höhe

der obersten Notenzeilenlinie eines Systems oder darüber liegt, bezieht er sich auf diese Partie.

Sie können die Nummer der Partie angeben, auf die sich Partie-Token beziehen sollen, zum Beispiel **{@flow2title@}**. 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 SE verfügbar:

Allgemeine Token

Beschreibung	Token
Seitenzahl	{@page@}
Spielerliste	{@playerlist@}
Namen der Spieler	{@playernames@}
Name des Layouts	{@layoutname@}
Nummer des Layouts entsprechend der Einstellung für den Layouts -Bereich im Einrichten-Modus	{@layoutnumber@}
Projektdateiname	{@projectfilename@}
Pfad zum Speicherort des Projekts einschließlich des Projektdateinames	{@projectfilepath@}

Notenzeilenbeschriftungs-Token

Musiksymbol	Token
Vollständige Notenzeilenbeschriftungen der Spieler im aktuellen Layout	{@staffLabelsFull@}
Abgekürzte Notenzeilenbeschriftungen der Spieler im aktuellen Layout	{@staffLabelsShort@}

Sie können Notenzeilenbeschriftungs-Token zum Beispiel 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.

HINWEIS

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: b	<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 in Textrahmen angezeigte Titel bei Nutzung des entsprechenden Tokens als Sinfonie in D b -Dur angezeigt.
-

Projekt- bzw. Partieinformation-Token

Feld im Dialog Projekt-Info	Token für die Projekt-Seite	Token für Partie-Seiten
Titel	<code>{@projecttitle@}</code>	<code>{@flowtitle@}</code>
Untertitel	<code>{@projectsubtitle@}</code>	<code>{@flowsubtitle@}</code>
Widmung	<code>{@projectdedication@}</code>	<code>{@flowdedication@}</code>
Komponist	<code>{@projectcomposer@}</code>	<code>{@flowcomposer@}</code>

Feld im Dialog Projekt-Info	Token für die Projekt-Seite	Token für Partie-Seiten
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 Partien- Bereich des Einrichten-Modus	{@flownumber@}
Nummer der ausgewählten Partie entsprechend ihrer Position im aktuellen Layout	{@flowInLayoutNumber@}
Nummer der ausgewählten Partie in klein geschriebenen römischen Ziffern, zum Beispiel iii oder xvi	{@flowNumberRomanLower@}
Nummer der ausgewählten Partie in groß geschriebenen römischen Ziffern, zum Beispiel III oder XVI	{@flowNumberRomanUpper@}
Nummer dieser Seite in der ausgewählten Partie, gezählt ab Seite 1	{@flowPage@}
Die Gesamtanzahl der im ausgewählten Layout enthaltenen Seiten	{@flowPageCount@}

Funktion Partie-bezogener Token	Token
Die angezeigte Seitenzahl jener Seite, auf der die Partie »n« beginnt, z. B. {@flow3PageCount@}	{@flownPageCount@}
Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden	{@flowDuration@}
Dauer der angegebenen Partie »n« in Minuten und Sekunden, z. B. {@flow3Duration@}	{@flownDuration@}

Seitenzahl-Token

Seitenzahl-Token Funktion	Token
Gesamtanzahl der Seiten im Layout	{@pageCount@}
Seitenzahl dieser Seite in der aktiven Partie, gezählt ab 1 für die erste Seite der Partie unter Berücksichtigung der Seiten, bei denen keine Seitenzahl angezeigt wird	{@flowPage@}
Die Gesamtanzahl der im ausgewählten Layout enthaltenen Seiten	{@flowPageCount@}
Angezeigte Seitenzahl der Seite, auf der die Partie »n« beginnt, entsprechend ihrer Position im Partien -Bereich des Einrichten-Modus, zum Beispiel {@flow5FirstPage@}	{@flownFirstPage@}

HINWEIS

{@flowPage@}- und **{@flowPageCount@}**-Token berücksichtigen nur die Partie, die am Anfang des ersten Systems im linken, oberen Notenrahmen der Seite beginnt, auf der die Token verwendet werden.

Zeit-/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@}

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
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	{@projectdatemy@}
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@}
Stunden im 12-Stunden-Format	11	{@projectdatetimehour12@}
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	{@projectdatetimeminute@}
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	{@projectdatetimesecond@}

Zeit/Datum-Token: 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	{@date@}
Vierstellige Jahreszahlen	2017	{@dateyear@}
Zweistellige Jahreszahlen	17	{@dateyearshort@}
Vollständiger Monatsname (regional unterschiedlich)	Oktober	{@datemonth@}
Kurze Monatsnamen (regional unterschiedlich)	Okt	{@datemonthshort@}
Monat als Dezimalzahl, Bereich 1-12	10	{@datemonthnum@}
Vollständige Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Freitag	{@dateday@}
Abgekürzte Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Fr	{@datedayshort@}
Tag des Monats als Dezimalzahl, Bereich 1-31	24	{@datedaynum@}
ISO 8601-Datum	2017-12-31	{@dateymd@}
Tag des Monats, Jahr	31. Dezember 2017	{@datemdy@}
Tag Monat Jahr	31. Dezember 2017	{@datedmy@}
Zeitformat (regional unterschiedlich)	11:10:12	{@datetime@}
Stunden:Minuten, Stunden im 24-Stunden-Format	23:10	{@datetimeHHMM@}
Stunden:Minuten:Sekunden, Stunde im 24-Stunden-Format	13:02:24	{@datetimeHHMMSS@}
Stunden im 24-Stunden-Format	23	{@datetimehour24@}

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Stunden im 12-Stunden-Format	11	{@datetimehour12@}
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	{@datetimeminute@}
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	{@datetimesecond@}

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 90

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 141

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 134

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 973

Textobjekte mit Rahmen versehen

Sie können Text- und Systemtextobjekte einzeln mit Rahmen versehen, z. B. wenn Sie die Grenzen von Textobjekten deutlich machen wollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, denen Sie Rahmen hinzufügen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Rahmen** in der **Text**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Den ausgewählten Textobjekten werden Rahmen hinzugefügt.

TIPP

Durch Deaktivieren von **Rahmen** werden diese aus den ausgewählten Textobjekten entfernt.

BEISPIEL

Text

Text ohne Rahmen

Text

Text mit Rahmen

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

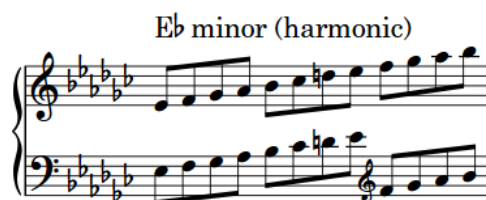
1. Wählen Sie die Textobjekte aus, die Sie am Anfang von Systemen ausrichten möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **An Systembeginn ausrichten** in der **Text**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

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

[Text eingeben](#) auf Seite 330

[Absatzstil von Text ändern](#) auf Seite 435

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 425

Absatzstil von Text ändern

Sie können den Absatzstil von Text ändern, der auf einzelne Notenzeilen-/Systemtextobjekte 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.

Textobjekte ausblenden/anzeigen

Sie können einzelne Textobjekte ausblenden/anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun. Zum Beispiel können Sie bestimmte Textobjekte in Einzelstimmen-Layouts anzeigen, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch ausblenden.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Textobjekten aus, die Sie einblenden möchten.
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 Rahmenverktettung aus.

An der Position jedes ausgeblendeten Textobjekts werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

- Wenn Sie keine Hinweise für Text anzeigen möchten, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Text**. Wenn neben **Text** im Menü ein Häkchen gesetzt ist, werden Hinweise für Text angezeigt; wenn kein Häkchen gesetzt ist, werden die Hinweise ausgeblendet.
- 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 375

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 425

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

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 unter **Einrichten > Layout-Optionen** ändern.

Zu den verfügbaren Optionen gehören die Änderung des Standardabstands für Viertelnoten und des Abstands für Vorschläge und Cues. Sie können auch den Mindestwert für die prozentuale Ausfüllung eines Systems ändern, bevor deren Abstände ausgerichtet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 92

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 438

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 398

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 Cues.

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 411

Notenabstand-Seite in den Layout-Optionen

Auf der **Notenabstand**-Seite der **Layout-Optionen** können Sie die Standardwerte für den Notenabstand für einzelne Layouts ändern. Sie können hier auch angeben, wie voll das letzte System in Partien sein muss, bevor es automatisch ausgerichtet wird.

- Sie erreichen die **Notenabstand**-Seite, indem Sie unter **Einrichten > Layout-Optionen** 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 ihrem Notenwert verwendet wird. Der Wert darf nicht größer als 100% sein. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand für Vorschläge zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand für Vorschläge ab.

Skalieren Sie den Abstand für Cues um

Legt den Notenabstand für Cues als Prozentsatz des Notenabstands fest, der normalerweise für Noten mit ihrem Notenwert verwendet wird. Der Wert darf nicht größer als 100% sein. Wenn Sie den Wert erhöhen, nimmt der Notenabstand für Cues zu; wenn Sie ihn verringern, nimmt der Notenabstand für Cues ab.

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 erreicht haben muss, bevor eine automatische Ausrichtung über die gesamte Rahmenbreite erfolgt. Standardmäßig werden finale Systeme, die zu 50% oder weniger ausgefüllt sind, nicht ausgerichtet.

Optische Spationierung für Balken zwischen Notenzeilen verwenden

Wenn aktiviert, werden Notenhäse 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 Notenhäse ungleichmäßig verteilt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zur optischen Anordnung von Notenzeilen-übergreifenden Balken wechseln](#) auf Seite 626
[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 625

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** unter **Einrichten > Layout-Optionen** ändern.

Mit den verfügbaren Optionen können Sie den Abstand nach Ihrer Idealvorstellung einstellen, den Dorico SE dann bestmöglich reproduziert. Es empfiehlt sich, sich mit den verfügbaren Optionen für vertikale Abstände vertraut zu machen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 411

[Notenzeilen](#) auf Seite 978

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 399

[Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 441

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 398

[Notenabstand](#) auf Seite 436

Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts

Dorico SE bietet mehrere Optionen, mit denen Sie die standardmäßigen vertikalen Abstände und die Ausrichtung von Notenzeilen und Systemen in jedem Layout einzeln steuern können.

- Sie finden die Optionen für vertikale Abstände für einzelne Layouts, indem Sie unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** 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 SE zwischen Notenzeilen und Systemen im jeweiligen Kontext einhalten soll, einschließlich der Standardwerte für diese Abstände in der fortlaufenden Ansicht, da Dorico SE Kollisionen zwischen Notenzeilen und Elementen in der fortlaufenden Ansicht nicht automatisch verhindert. Die Optionen werden zur Veranschaulichung des Kontexts der jeweiligen Option mit Schaubildern untermalt.

Es empfiehlt sich, als idealen Abstand den für Sie akzeptablen Mindestwert festzulegen, da Dorico SE Ihre festgelegten Abstandswerte grundsätzlich niemals unterschreitet. Die Festlegung kleinerer Werte bietet Dorico SE 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 Elementen einzurichten, da Sie dann bei der Einrichtung dieser Optionen das gesamte Projekt berücksichtigen können.

Je nach Kontext werden die Optionen auf unterschiedliche Weise von der automatischen vertikalen Ausrichtung beeinflusst:

- **Notenzeile zu Notenzeile, Notenzeilengruppe zu Notenzeile, Notenzeile zu Notenzeilengruppe, Notenzeilengruppe zu Notenzeilengruppe, Abstand zwischen Systemen und Timecode-Notenzeile zu Notenzeile**

Diese Abstände werden nicht auf Rahmen übertragen, die automatisch ausgerichtet werden.

- **Akkolade zu Akkolade und Ossia-Notenzeile zu Notenzeile**

Diese Abstände werden immer übernommen, auch bei Rahmen, die automatisch ausgerichtet werden, da Akkoladen und Ossia-Notenzeilen niemals ausgerichtet werden. Dies gilt auch für zusätzliche Notenzeilen.

HINWEIS

- Divisi-Notenzeilen werden vertikal ausgerichtet, wenn der **Notenzeile zu Notenzeile-**Abstand für sie festgelegt ist. Wenn hingegen der **Akkolade zu Akkolade-**Abstand für sie festgelegt ist, gilt für die Notenzeilen in den Divisi-Abschnitten nicht die vertikale Ausrichtung, sondern ausschließlich der für Akkoladen festgelegte Abstand.
- Wenn der Abstand zwischen den Notenzeilen in einem Layout sehr klein ist, kann es schon genügen, die Größe der Notenzeilen zu verkleinern, um gute Ergebnisse zu erzielen.
- Bei der Berechnung der Anzahl der Systeme, die jeweils in einen Rahmen in einem Layout passen, berücksichtigt Dorico SE die Höhe der Notenzeilen, den Mindestabstand zwischen den Notenzeilen, den maximalen Abstand zwischen sehr hohen/tiefen Noten und Notenzeilen sowie andere Elemente, die vertikale Abstände erfordern, wie Pedallinien und Tempomarkierungen. Diese Berechnung erfolgt jedoch, bevor der horizontale Abstand endgültig festgelegt wird, was dazu führen kann, dass dem Rahmen mehr oder weniger Systeme zugeordnet werden, als idealerweise darin Platz finden. 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 SE zusätzlich zu den Abständen zwischen Notenzeilen zwischen Elementen einhalten soll.

- **Zusammenstöße zwischen angrenzenden Notenzeilen und Systemen automatisch beheben:** Wenn diese Option aktiviert ist, hält Dorico SE automatisch zusätzlichen Abstand zwischen Notenzeilen und Systemen ein, um Zusammenstöße zu vermeiden. Wenn dies deaktiviert ist, übernimmt Dorico SE nur die festgelegten vertikalen Abstände. So entstehen Notenzeilen und Systeme mit gleichmäßigem Abstand, doch es kann zu Zusammenstößen zwischen verschiedenen Elementen kommen.
- **Mindestabstand zwischen Notenzeilen mit Inhalt:** Hiermit können Sie den zusätzlichen Abstand festlegen, der zwischen Notenzeilen eingehalten werden soll, wenn der Zwischenraum Elemente enthält.
- **Mindestabstand zwischen Systemen mit Inhalt:** Hiermit können Sie den zusätzlichen Abstand festlegen, der zwischen Systemen eingehalten werden soll, wenn der Zwischenraum Elemente enthält.

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

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 401

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 402

[Seitenformatierung](#) auf Seite 394

[Verteilen](#) auf Seite 414

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 411

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 635

[Notenzeilen](#) auf Seite 978

[Ossia-Notenzeilen](#) auf Seite 980

[Tabulatur](#) auf Seite 987

[Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern](#) auf Seite 400

[Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 908

[Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 913

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 SE 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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**.
-

Wiedergabe-Modus

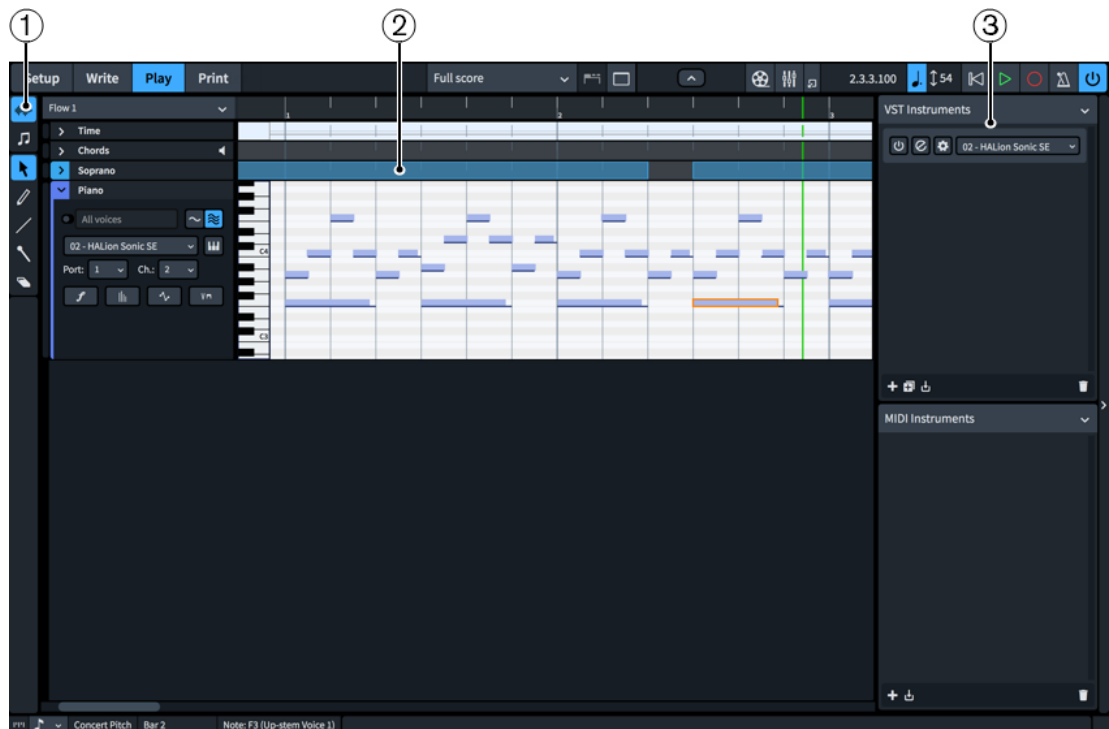
Im Wiedergabe-Modus können Sie einstellen, wie Ihre Musik bei der Wiedergabe klingt, zum Beispiel indem Sie die Wiedergabevorlage ändern und VST-Instrumente zuweisen, Automationsdaten eingeben, den Mix anpassen und die klingende Dauer von Noten bei der Wiedergabe ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre notierten Notenwerte hat.

Projektfenster im Wiedergabe-Modus

Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält die Standard-Werkzeugzeile und die Event-Darstellung sowie ein Werkzeugfeld und Bereiche, die alle Werkzeuge und Funktionen enthalten, mit denen Sie Ihr Projekt für die Wiedergabe vorbereiten können.

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

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



Projektfenster im Wiedergabe-Modus

HINWEIS

Im Wiedergabe-Modus gibt es keinen Eigenschaften-Bereich.

Das Projektfenster im Wiedergabe-Modus enthält Folgendes:

1 Wiedergabe-Werkzeugfeld

Enthält Werkzeuge, mit denen Sie Noten-Events in der Event-Darstellung auswählen und bearbeiten können.

2 Event-Darstellung

Ermöglicht es Ihnen, die Wiedergabe jeder Partie in Ihrem Projekt anzuzeigen, Eingaben zu machen und sie zu bearbeiten. Hier können Sie auch die gespielte Dauer von Noten und das Tempo an jeder rhythmischen Position ändern.

3 Bereich für VST- und MIDI-Instrumente

Ermöglicht Ihnen, neue VST- und MIDI-Instrumente zu laden. Sie können auch bereits vorhandene VST- und MIDI-Instrumente auswählen und deren Einstellungen bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster](#) auf Seite 22

[Event-Darstellung](#) auf Seite 450

Wiedergabe-Werkzeugfeld

Das Wiedergabe-Werkzeugfeld enthält Werkzeuge, mit denen Sie Noten-Events in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus auswählen und bearbeiten können. Sie finden es im Wiedergabe-Modus links im Fenster.

Gespielte Notenwerte



Ermöglicht es Ihnen, zu ändern, wann Noten während der Wiedergabe beginnen/enden, ohne ihre notierten Werte zu beeinflussen. Wenn die Option **Gespielte Notenwerte** ausgewählt ist, wird der gespielte Notenwert in einem helleren Farbton angezeigt, über einer dünneren Linie, die den notierten Wert der Noten anzeigt.

Notierte Notenwerte



Ermöglicht es Ihnen, die rhythmische, relative Dauer von Noten zu ändern, was sich auf die Position und Notation dieser Noten auswirkt. Wenn **Notierte Notenwerte** ausgewählt ist, werden die vollen, notierten Werte der Noten im Pianorollen-Editor als einzelne Events angezeigt.

Objektauswahl



Hiermit können Sie Events auswählen, zum Beispiel Noten im Pianorollen-Editor/Schlagzeug-Editor und Punkte auf Automationsspuren und Dynamikspuren.

Alternativ können Sie **Objektauswahl** auch wählen, indem Sie **S** drücken.

Zeichnen



Hiermit können Sie Noten im Pianorollen-Editor und im Schlagzeugeditor eingeben und bearbeiten. Sie können im Pianorollen-Editor klicken und ziehen, um Noten mit der gewünschten Dauer einzugeben. Die Enden der von Ihnen gezeichneten Noten rasten entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters an rhythmischen Positionen ein.

Außerdem können Sie im Editor Punkte auf der **Zeitspur** sowie auf den Automations- und Anschlagstärke-Unterspuren hinzufügen. Wenn Sie das **Zeichnen-**

Werkzeug anstelle des **Linie**-Werkzeugs verwenden, wird in regelmäßigen Abständen entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters ein Punkt eingefügt. Alternativ können Sie **Zeichnen** auch auswählen, indem Sie **D** drücken.

Linie



Hiermit können Sie gerade Linien zwischen zwei Punkten auf der **Zeitspur** sowie auf Automations- und Anschlagstärke-Unterspuren ziehen, ohne zwischen diesen Punkten zusätzliche Werte einzufügen.

Alternativ können Sie **Linie** auch auswählen, indem Sie **L** drücken.

Perkussion einzeichnen



Ermöglicht es Ihnen, im Schlagzeugeditor mit einem Klick Noten zu Perkussionsnotenzeilen hinzuzufügen. Wenn Sie **Perkussion einzeichnen** verwenden, müssen Sie den Notenwert nicht durch Klicken und Ziehen bestimmen.

Alternativ können Sie **Perkussion einzeichnen** auch auswählen, indem Sie **W** drücken.

Löschen



Ermöglicht es Ihnen, Noten zu löschen. Wenn **Löschen** ausgewählt ist, können Sie mit Auswahlbereichen mehrere Noten löschen.

Alternativ können Sie **Löschen** auch auswählen, indem Sie **E** drücken.

TIPP

Um die Auswahl von **Löschen** aufzuheben, wählen Sie **Objektauswahl**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Event-Darstellung](#) auf Seite 450

[Noten in der Event-Darstellung eingeben](#) auf Seite 452

[Noten in der Event-Darstellung löschen](#) auf Seite 456

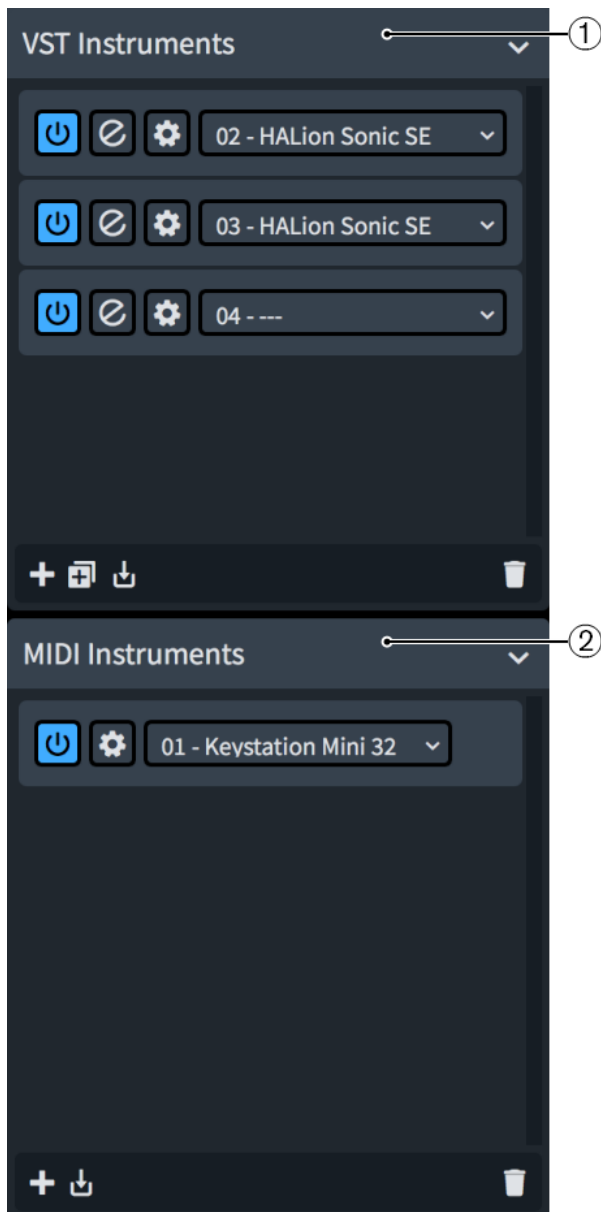
[Zeitspur](#) auf Seite 481

[Automationsspuren](#) auf Seite 472

[Anschlagstärkespuren](#) auf Seite 470

Bereich für VST- und MIDI-Instrumente

Der Bereich für VST- und MIDI-Instrumente enthält die verfügbaren und in Ihrem Projekt verwendeten VST- und MIDI-Instrumente und ermöglicht es Ihnen, deren Einstellungen zu ändern. Der Bereich befindet sich im Wiedergabe-Modus rechts im Fenster.



Bereich für VST- und MIDI-Instrumente

Der Bereich für VST- und MIDI-Instrumente enthält die folgenden Abschnitte:

- 1 **VST-Instrumente**
- 2 **MIDI-Instrumente**

VST-Instrumente

Der Abschnitt **VST-Instrumente** des Bereichs enthält PlugIn-Instanzen, die jeweils ein VST-Instrument-PlugIn enthalten. Dorico SE 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.

PlugIn-Instanzen werden automatisch nummeriert, so dass Sie besser zwischen Instanzen unterscheiden können, wenn Sie mehrere Instanzen desselben PlugIns haben.

HINWEIS

Dorico SE 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 PlugIn-Instanz enthält Folgendes:

1 Instrument aktivieren

Aktiviert/Deaktiviert die PlugIn-Instanz.

2 Instrument bearbeiten

Öffnet/Schließt das VST-Instrument-Fenster.





3 Endpunkteinrichtung

Öffnet den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für die entsprechende PlugIn-Instanz.

4 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.

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

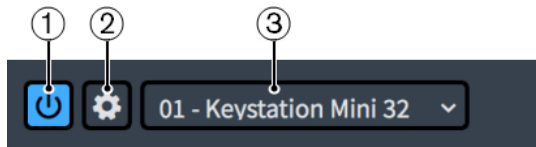
Der Abschnitt **MIDI-Instrumente** des Bereichs enthält PlugIn-Instanzen, die jeweils ein MIDI-Gerät enthalten, das für die Ausgabe bei der Wiedergabe verwendet wird. Welche MIDI-Geräte zur Verfügung stehen, hängt von Ihrem Betriebssystem ab.

- 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 SE starten. Auch wenn Ihr Gerät nicht erkannt wird, sollten Sie versuchen, Dorico SE neu zu starten.

PlugIn-Instanzen werden automatisch numeriert, so dass Sie besser zwischen Instanzen unterscheiden können, wenn Sie mehrere Instanzen desselben PlugIns haben.



Jede MIDI-Instanz enthält Folgendes:

1 Instrument aktivieren

Aktiviert/Deaktiviert die PlugIn-Instanz.




2 Endpunkteinrichtung

Öffnet den **Endpunkteinrichtung**-Dialog für die entsprechende PlugIn-Instanz.

3 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.

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

- **Hinzufügen** : Fügt eine neue leere PlugIn-Instanz hinzu.
- **Endpunktconfiguration speichern** : Öffnet den Dialog **Endpunktconfiguration speichern**, in dem Sie den aktuellen Status aller PlugIn-Instanzen im Abschnitt als benutzerdefinierte Endpunktconfiguration speichern können.
- **Löschen** : Löscht die ausgewählte PlugIn-Instanz.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 443

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 509

[Endpunkte](#) auf Seite 518

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 518

[Benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen](#) auf Seite 521

[Endpunktconfiguration speichern \(Dialog\)](#) auf Seite 522

VST-/MIDI-Instrumente manuell laden

Dorico SE lädt die für Ihr Projekt benötigten PlugIn-Instanzen automatisch gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage. 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 SE starten. Auch wenn Ihr Gerät nicht erkannt wird, sollten Sie versuchen, Dorico SE neu zu starten.

VORGEHENSWEISE

1. 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-Instrumente auf **Hinzufügen** .

2. Wählen Sie in der PlugIn-Instanz, in die Sie ein neues VST-/MIDI-Instrument laden möchten, das gewünschte Instrument im Menü aus.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS




[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 509

VST-PlugIns erlauben/blockieren

Sie können einzelne VST2-Instrumenten-PlugIns erlauben, die Sie in Dorico SE verwenden möchten, und andere PlugIns blockieren, die in Dorico SE nicht genutzt werden sollen. Erlaubte PlugIns sind danach in allen Projekten verfügbar.

Dorico SE blockiert automatisch PlugIns, die abstürzen, und PlugIns, die Steinberg noch nicht für die Verwendung mit Dorico SE freigegeben hat. Nur Kontakt und NotePerformer sind standardmäßig erlaubt.

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Beim nächsten Öffnen von Dorico SE stehen die erlaubten VST-PlugIns zur Nutzung im Programm zur Verfügung.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

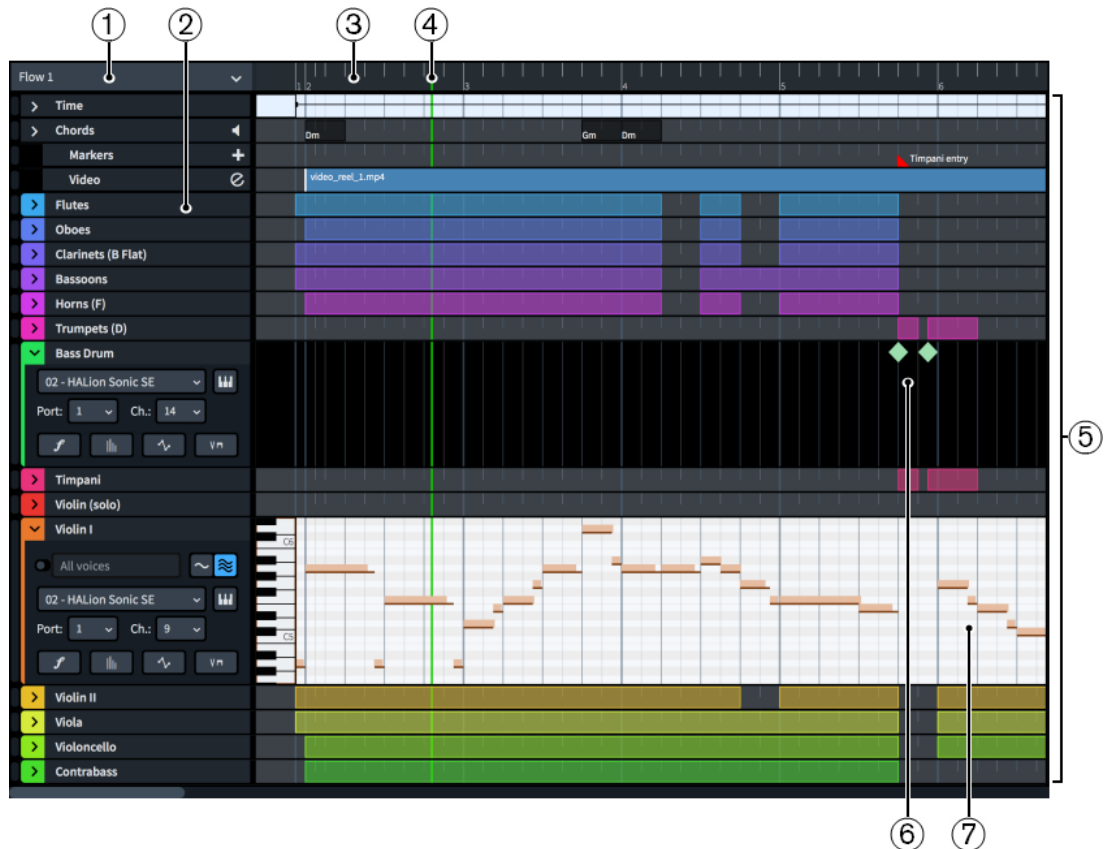
[Bereich für VST- und MIDI-Instrumente](#) auf Seite 445

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 493

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 509

Event-Darstellung

Die Event-Darstellung im Wiedergabe-Modus ist das Äquivalent des Notenbereichs im Schreiben-Modus. Sie ermöglicht Ihnen, Ihre Noten anzusehen und zu bearbeiten, der Fokus liegt hier allerdings mehr auf dem Klang bei der Wiedergabe als auf der Notation. Die Event-Darstellung stellt Ihr Projekt auf eine Art dar, die der von Digital-Audio-Workstations oder »DAWs« ähnelt, wie zum Beispiel Cubase.



Event-Darstellung im Wiedergabe-Modus

Die Event-Darstellung umfasst Folgendes:

1 Partiemenu

Hier können Sie die Partie bestimmen, die Sie in der Event-Darstellung sehen möchten. Es wird jeweils nur eine einzelne Partie gleichzeitig angezeigt.

2 Spur-Kopfzeilen

Zeigen den Namen jeder Spur an und enthalten je nach Spurart entsprechende Optionen. Sie können die Kopfzeilen einiger Spurarten erweitern, wodurch weitere Optionen angezeigt werden.

3 Lineal

Zeigt Taktzahlen und Zählzeitunterteilungen an, die der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters entsprechen.

4 Abspielmarke

Zeigt die aktuelle rhythmische Position in der Wiedergabe an.

5 Spuren

Horizontale Zeilen, die musikalische Elemente enthalten, die zeitlich von links nach rechts dargestellt werden.

6 Schlagzeugetitor

Zeigt Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente an.

7 Pianorollen-Editor

Zeigt Noten für gestimmte Instrumente an.

Mit den Werkzeugen und Optionen im Wiedergabe-Werkzeugfeld können Sie Noten und andere Events, wie z.µµµB. Tempoänderungen, in der Event-Darstellung eingeben, bearbeiten und löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abspielmarke](#) auf Seite 491

[Spuren](#) auf Seite 458

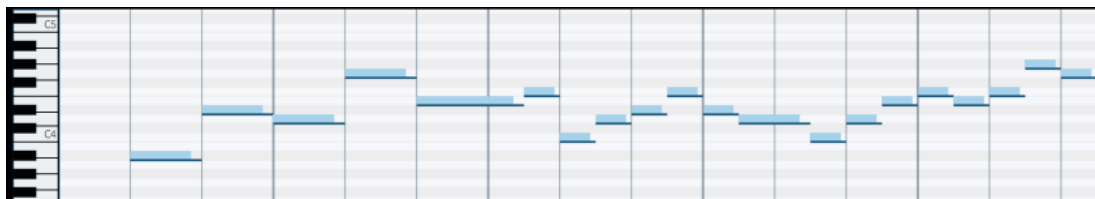
[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 444

[Taktzahlen](#) auf Seite 605

Pianorollen-Editor

Der Pianorollen-Editor zeigt MIDI-Noten für gestimmte Instrumente als fortlaufende Abfolge an, wobei die vertikale Position der Noten-Events ihre Tonhöhe angibt.

In Dorico SE werden gestimmte Instrumente in einem einzelnen Pianorollen-Editor für ihre Instrumentenspur angezeigt. Ihre Noten werden vertikal gemäß ihrer Tonhöhe positioniert, die auf einer Klaviatur am linken Rand des Editors dargestellt wird. Noten werden horizontal gemäß ihrer Rhythmik und Dauer positioniert.



Pianorollen-Editor

Allen Instrumenten wird beim Hinzufügen im Einrichten-Modus automatisch eine Farbe zugewiesen, damit Sie sie im Wiedergabe-Modus leichter auseinanderhalten können. Diese Farbe wird im Pianorollen-Editor für Noten auf der jeweiligen Instrumentenspur verwendet. Außerdem wird sie in der Kopfzeile der Instrumentenspur als Streifen angezeigt.

Im Pianorollen-Editor können Sie Noten bearbeiten, unter anderem verschieben und transponieren.

HINWEIS

- Wenn für Instrumentenspuren die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, können Sie Noten in allen Stimmen oder nur in einer einzelnen Stimme im Pianorollen-Editor anzeigen. Standardmäßig werden im Pianorollen-Editor alle Noten angezeigt, die zu allen Stimmen für das entsprechende Instrument gehören.
- Wenn Sie die gespielte Dauer von Noten bearbeiten, werden diese im Pianorollen-Editor im Vergleich zu Noten, deren gespielte Dauer Sie nicht bearbeitet haben, in einer dunkleren Farbe angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 459

[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 555

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

Schlagzeugeditor

Der Schlagzeugeditor zeigt MIDI-Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente als durchgängige Sequenz an. Der Schlagzeugeditor sieht anders aus als der Pianorollen-Editor und hat andere Funktionen.

Im Schlagzeugeditor werden, anders als im Pianorollen-Editor, Noten nicht als Pianorolle angezeigt. Stattdessen wird der Einsatz jeder Note für jedes Perkussionsinstrument angezeigt. Jede Note wird als Event gleicher Größe dargestellt, im Gegensatz zu Noten-Events in der Pianorolle, deren Breite den Notenwert widerspiegelt.



Schlagzeugeditor

Jedes ungestimmte Perkussionsinstrument hat seine eigene Instrumentenspur, auch wenn es sich in einem Perkussions-Kit befindet. Sie können die Instrumentenspuren ungestimmter Perkussionsinstrumente genau wie alle anderen Instrumentenspuren erweitern, wenn Sie Änderungen vornehmen möchten, zum Beispiel ein Instrument einem anderen Wiedergabeendpunkt zuweisen.

HINWEIS

Wenn Sie den Endpunkt für ein ungestimmtes Perkussionsinstrument ändern, muss eine geeignete Percussion-Map für diesen Endpunkt gewählt werden, ansonsten fehlen Dorico SE nötige Informationen, um die Noten für dieses Instrument zu spielen.

Sie können Noten im Schlagzeugeditor an neue rhythmische Positionen verschieben. Für die Noten ungestimmter Perkussionsinstrumente gibt es nur eine einzige vertikale Position, daher können Sie Noten im Schlagzeugeditor nicht transponieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 459

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 490

Noten in der Event-Darstellung eingeben



Sie können Noten in die Instrumente Ihres Projekts über die Event-Darstellung im Wiedergabe-Modus eingeben. Sie können diese Schritte sowohl für gestimmte als auch für ungestimmte Instrumente ausführen.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Noten in eine bestimmte Stimme für ein Instrument eingeben möchten, haben Sie Folgendes getan:

- Diese Stimme im Schreiben-Modus erstellt und mindestens eine Note in sie eingegeben.
- Für das jeweilige Instrument die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie Noten für gestimmte Instrumente eingeben möchten, erweitern Sie die jeweiligen Instrumentenspuren.
2. Optional: Wenn Sie Noten in eine bestimmte Stimme eingeben möchten, wählen Sie diese Stimme im **Stimme**-Menü aus.
3. Wählen Sie je nach Art des Instruments eines der folgenden Werkzeuge aus:
 - Um Noten in Spuren gestimmter Instrumente einzugeben, wählen Sie **Zeichnen** aus, indem Sie **D** drücken oder im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Zeichnen**  klicken.
 - Um Noten in Spuren ungestimmter Perkussionsinstrumente einzugeben, wählen Sie **Perkussion einzeichnen** aus, indem Sie **W** drücken oder auf das Wiedergabe-Werkzeugfeld **Perkussion einzeichnen**  klicken.
4. Je nach Art des Instruments geben Sie Noten auf eine der folgenden Arten ein:
 - Bei gestimmten Instrumenten klicken und ziehen Sie auf der gewünschten Tonhöhe für die gewünschte Dauer horizontal in der Pianorolle.
 - Für ungestimmte Perkussionsinstrumente klicken Sie im Schlagzeugeditor an die Stellen, an denen Sie Noten eingeben möchten.

ERGEBNIS

Im Pianorollen-Editor werden Noten an den Tonhöhen eingegeben, die durch die Klaviatur auf der linken Seite der Pianorolle angezeigt werden. Wenn Sie eine Stimme aus dem **Stimme**-Menü ausgewählt haben, werden sie in diese Stimme eingegeben. Andernfalls werden Noten in die erste verfügbare Stimme für dieses Instrument eingegeben.

Im Schlagzeugeditor wird bei jedem Klick eine Note in das entsprechende Instrument eingegeben. Die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters bestimmt die Dauer von Noten. Die Dauer von Noten wird durch einen hervorgehobenen Bereich in der Spur angezeigt. Im Schlagzeugeditor ist die Form des Noten-Events für alle Notenwerte dieselbe.

WEITERE SCHRITTE

Sie können sowohl die notierte als auch die gespielte Dauer der Noten ändern. Im Schreiben-Modus können Sie die Notenwerte in der Partitur ebenfalls verändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 459

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 490

[Gespielte Dauer von Noten verändern](#) auf Seite 556

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 179

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 184

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 380

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

Noten in der Event-Darstellung verschieben

Sie können Noten innerhalb der Event-Darstellung rhythmisch verschieben. Dies wirkt sich auch darauf aus, wie die ausgewählten Noten in allen relevanten Partitur- und Einzelstimmen-Layouts notiert werden.

VORAUSSETZUNGEN

- **Notierte Notenwerte** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.
- **Objektauswahl** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie Noten verschieben möchten, die zu gestimmten Instrumenten gehören, erweitern Sie die jeweiligen Instrumentenspuren.
Sie können Noten, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, verschieben, ohne ihre Instrumentenspuren zu erweitern.
2. Wählen Sie im Pianorollen-/Schlagzeugeditor die Noten aus, die Sie rhythmisch verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn für Instrumentenspuren die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, werden im Pianorollen-Editor nur Noten in der aktuell ausgewählten Stimme angezeigt. Wenn Sie **Alle Stimmen** im **Stimmen**-Menü in der Kopfzeile der Spur auswählen, werden alle Noten angezeigt, die zu dem entsprechenden Instrument gehören.

3. Verschieben Sie die ausgewählten Noten entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden an neue rhythmische Positionen verschoben. Wenn Sie mehrere Noten ausgewählt haben, werden diese als Block verschoben.

HINWEIS

Wenn Sie die Computertastatur verwenden, können Sie im Pianorollen-Editor im selben Schritt Noten transponieren und verschieben. Wenn Sie die Maus verwenden, müssen Sie die Maus zwischen dem Transponieren und dem Verschieben loslassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 490

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 444

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

Noten im Pianorollen-Editor kürzen/verlängern

Sie können die Notenwerte gestimmter Instrumente im Wiedergabe-Modus aus dem Pianorollen-Editor heraus ändern. Dies ändert die notierte Dauer der Noten in allen relevanten Partitur- und Einzelstimmen-Layouts automatisch.

VORAUSSETZUNGEN

- **Notierte Notenwerte** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.
- **Objektauswahl** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Noten Sie kürzen/verlängern möchten.
2. Wählen Sie im Pianorollen-Editor die Noten aus, die Sie kürzen/verlängern möchten.

HINWEIS

Wenn für Instrumentenspuren die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, werden im Pianorollen-Editor nur Noten in der aktuell ausgewählten Stimme angezeigt. Wenn Sie **Alle Stimmen** im **Stimmen**-Menü in der Kopfzeile der Spur auswählen, werden alle Noten angezeigt, die zu dem entsprechenden Instrument gehören.

3. Kürzen/Verlängern Sie die 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 das rechte Ende einer der ausgewählten Noten an und ziehen Sie sie auf die Länge, die Sie möchten.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden verlängert/gekürzt.

HINWEIS

Wenn Sie mehrere Noten auswählen, die an unterschiedlichen rhythmischen Positionen enden, und mit dem Mauszeiger an ihnen ziehen, führt eine Änderung ihrer Dauer zwangsläufig dazu, dass alle Noten an derselben rhythmischen Position enden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 490
- [Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 555
- [Gespielte Dauer von Noten verändern](#) auf Seite 556
- [Notenwerte ändern](#) auf Seite 179
- [Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 444
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

Noten im Pianorollen-Editor transponieren

Sie können Noten im Pianorollen-Editor transponieren, indem Sie sie vertikal an andere Tonhöhenpositionen verschieben. Im Schlagzeugeditor können Sie Noten nicht transponieren oder in andere ungestimmte Perkussionsinstrumente verschieben.

VORAUSSETZUNGEN

Objektauswahl ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Noten Sie transponieren möchten.
2. Wählen Sie im Pianorollen-Editor die Noten aus, die Sie transponieren möchten.

HINWEIS

Wenn für Instrumentenspuren die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, werden im Pianorollen-Editor nur Noten in der aktuell ausgewählten Stimme angezeigt. Wenn Sie **Alle Stimmen** im **Stimmen**-Menü in der Kopfzeile der Spur auswählen, werden alle Noten angezeigt, die zu dem entsprechenden Instrument gehören.

3. Transponieren Sie die Noten auf eine der folgenden Arten:

- Um Noten um eine Notenzeilenposition nach oben zu verschieben, zum Beispiel vom C zum D, drücken Sie **Alt/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.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden entsprechend ihrer neuen Tonhöhenpositionen im Pianorollen-Editor transponiert.

HINWEIS

- Dies wirkt sich auch darauf aus, wie die ausgewählten Noten in allen relevanten Partitur- und Einzelstimmen-Layouts notiert werden.
 - Wenn Sie die Computertastatur verwenden, können Sie im Pianorollen-Editor im selben Schritt Noten transponieren und verschieben. Wenn Sie die Maus verwenden, müssen Sie die Maus zwischen dem Transponieren und dem Verschieben loslassen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten in der Event-Darstellung verschieben](#) auf Seite 453
- [Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 751
- [Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 444
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

Noten in der Event-Darstellung löschen

Sie können Noten in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus löschen. Dies löscht die Noten auch aus allen entsprechenden Partitur- und Einzelstimmen-Layouts.

HINWEIS

Wenn für Instrumentenspuren die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, werden im Pianorollen-Editor nur Noten in der aktuell ausgewählten Stimme angezeigt. Wenn Sie **Alle**

Stimmen im **Stimmen**-Menü in der Kopfzeile der Spur auswählen, werden alle Noten angezeigt, die zu dem entsprechenden Instrument gehören.

VORGEHENSWEISE

1. Optional: Wenn Sie Noten von gestimmten Instrumenten löschen möchten, erweitern Sie die jeweiligen Instrumentenspuren.
2. Optional: Wählen Sie für Instrumentenspuren mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe eine der folgenden Optionen aus dem **Stimmen**-Menü in der Kopfzeile der Spur aus:
 - Wenn Sie Noten nur aus einer Stimme löschen möchten, wählen Sie diese Stimme aus.
 - Wenn Sie Noten aus allen Stimmen löschen möchten, wählen Sie **Alle Stimmen** aus.
3. Drücken Sie **E**, um **Löschen** auszuwählen.
4. Löschen Sie Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie einzelne Noten an.
 - Markieren Sie in einem Auswahlbereich mehrere Noten, die Sie löschen möchten.

HINWEIS

Sie können nur für einzelne Instrumente Auswahlbereiche markieren. Dies gilt auch für einzelne Perkussionsinstrumente in Perkussion-Kits.

ERGEBNIS

Alle Noten, die Sie angeklickt oder ausgewählt haben, werden gelöscht.

TIPP

Sie können Noten auch löschen, indem Sie im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Objektauswahl** wählen, die Noten auswählen, die Sie löschen möchten, und dann die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 360

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

Zoomstufe in Spuren in der Event-Darstellung ändern

Sie können die Zoomstufe in den Spuren der Event-Darstellung ändern, um Noten größer/kleiner erscheinen zu lassen. Dies hat keinen Einfluss auf die Spurhöhe.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die Zoomstufe auf eine der folgenden Arten:
 - Um Noten breiter erscheinen zu lassen, drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-´** oder **Y**.
 - Um Noten schmaler erscheinen zu lassen, drücken Sie **X** oder **Strg-Taste/Befehlstaste-ß**.
 - Um Noten höher erscheinen zu lassen, klicken Sie bei gedrückter **Umschalttaste** auf die Klaviatur links von den Noten und ziehen Sie nach oben.
 - Um Noten kleiner erscheinen zu lassen, klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** darauf und ziehen Sie sie links auf der Pianotastatur nach unten.

- Um Noten breiter und höher erscheinen zu lassen, bewegen Sie auf einem Touchpad zwei Finger auseinander.
 - Um Noten schmaler und kleiner erscheinen zu lassen, bewegen Sie auf einem Touchpad zwei Finger aufeinander zu.
 - Um Noten breiter erscheinen zu lassen, klicken und ziehen Sie sie im Lineal nach unten.
 - Um Noten schmaler erscheinen zu lassen, klicken und ziehen Sie sie im Lineal nach oben.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spurhöhe ändern](#) auf Seite 490

Spuren

Spuren sind horizontale Zeilen in der Event-Darstellung, die den Zeitverlauf der Noten von links nach rechts abbilden. Mit ihnen können Sie mehrere musikalische Elemente in einem Projekt gleichzeitig, aber voneinander unabhängig steuern.

Diese Bezeichnung hat sich eingebürgert, als für Audio-Mixing noch Tonbänder verwendet wurden und mehrspurige Bänder es den Benutzern ermöglichten, separate Musikelemente unabhängig voneinander aufzunehmen und zu bearbeiten, bevor sie im endgültigen Musikstück kombiniert wurden.

In modernen Programmen, zum Beispiel Cubase, können Spuren viele Arten von Klängen enthalten, unter anderem in Form von Audioaufnahmen und Software-Instrumenten. Spuren mit Audioaufnahmen zeigen oft die Wellenform des 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 SE stellt die folgenden Spurarten in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus zur Verfügung:

Instrumentenspuren

Zeigen Noten, die zu dem Instrument gehören, entweder in einem Pianorollen-Editor oder einem Schlagzeugetitor an, je nach Art des Instruments. Jedes Instrument im Projekt hat seine eigene Instrumentenspur, auch wenn ein einzelner Spieler mehrere Instrumente hält.

Jede Instrumentenspur hat ihre eigenen Unterspuren für Dynamik, Anschlagstärke, Automation und Spielanweisungen.

Zeitspur

Zeigt Tempoänderungen in der Partie an. Dies schließt sowohl im Schreiben-Modus als auch in der **Zeitspur** eingegebene Tempoänderungen ein.

Akkordspur

Zeigt Akkordsymbole in der Partie an.

Markerspur

Zeigt die Position der Marker in der Partie sowie ihren Text an.

Videospur

Zeigt Videoregionen in der Partie an, einschließlich ihrer Dateinamen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Event-Darstellung](#) auf Seite 450

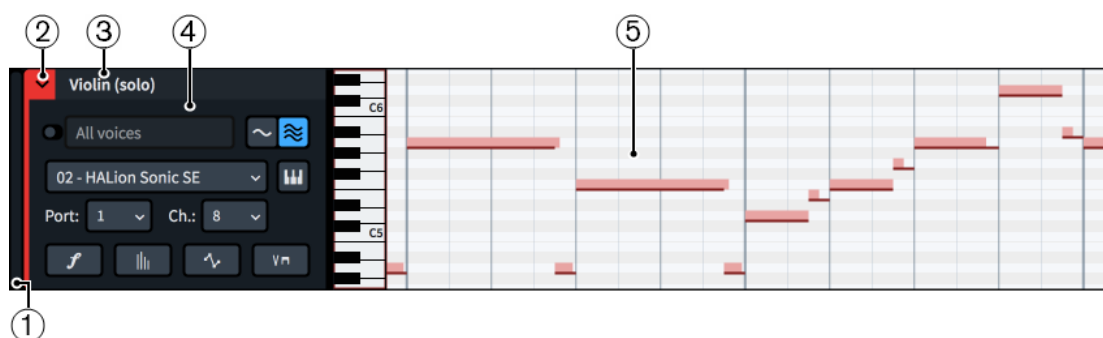
[Zeitspur](#) auf Seite 481
[Akkordspur](#) auf Seite 486
[Markerspur](#) auf Seite 488
[Videospur](#) auf Seite 489
[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 490

Instrumentenspuren

Instrumentenspuren ermöglichen es Ihnen, Noten des entsprechenden Instruments anzuzeigen, einzugeben und zu bearbeiten. Je nach Instrument werden diese Noten in einem Pianorollen-Editor oder einem Schlagzeugetitor angezeigt.

Jedes Instrument im Projekt hat seine eigene Instrumentenspur in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus, auch wenn ein einzelner Spieler mehrere Instrumente hält. Instrumentenspuren werden mit dem vollständigen Namen beschriftet, der für das jeweilige Instrument festgelegt ist.

Instrumenten wird beim Hinzufügen im Einrichten-Modus automatisch eine Spurfarbe zugewiesen, so dass Sie sie im Wiedergabe-Modus leichter voneinander unterscheiden können. Diese Farbe wird um Ein-/Ausblenden-Pfeile für Spuren herum und als Streifen auf der erweiterten Instrumentenspur angezeigt sowie für Noten in der Event-Darstellung und Events in Unterspuren verwendet.



Jede Instrumentenspur umfasst Folgendes:

1 Spürhöhenjustierung

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 Ein-/Ausblenden-Pfeil/Farbstreifen

Der Ein-/Ausblenden-Pfeil ermöglicht es Ihnen, die Spur zu erweitern/minimieren. Der Farbstreifen zeigt die Farbe an, die der Spur zugeordnet ist. Diese Farbe wird auch für Noten im Pianorollen-Editor/Schlagzeugetitor, für farbige Regionen auf zugeklappten Instrumentenspuren und für Events auf den Unterspuren der Spur verwendet.

- Bei zugeklappten Instrumentenspuren werden farbige Regionen in der Event-Darstellung angezeigt, wenn das Instrument Noten hat. Sie können farbige Regionen weder auswählen noch verschieben.
- Bei erweiterten Instrumentenspuren werden Noten entweder in einem Pianorollen-Editor oder einem Schlagzeugetitor angezeigt, je nach Art des Instruments.

3 Name der Spur

Zeigt den Namen der Spur an. Instrumentenspuren werden mit den vollständigen Instrumentennamen beschriftet, die im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für das Instrument festgelegt sind.

4 Kopfzeile der Spur

Enthält alle relevanten Optionen für Instrumentenspuren, zum Beispiel VST- oder MIDI-Schnittstellen/-Kanal-Menüs.

5 Pianorollen-Editor/Schlagzeueditor

Zeigt Noten, die zu dem Instrument gehören, entweder im Pianorollen-Editor oder im Schlagzeueditor an, je nach Art des Instruments.

Kopfzeilen von Instrumentenspuren



Jede Kopfzeile für Instrumentenspuren umfasst Folgendes:

1 Unabhängige Wiedergabe von Stimmen aktivieren

Hiermit können Sie die unabhängige Stimmwiedergabe für die Instrumentenspur aktivieren/deaktivieren. Wenn sie aktiviert ist, lädt Dorico SE automatisch genug zusätzliche Endpunkte (und bei Bedarf zusätzliche PlugIn-Instanzen) für alle Stimmen, die zu dem Instrument gehören.

2 Stimmen-Menü

Hier können Sie einzelne Stimmen oder alle Stimmen, die zu dem Instrument gehören, auswählen. Nur verfügbar, wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist. Die Auswahl verschiedener Stimmen wirkt sich darauf aus, welche Noten im Pianorollen-Editor oder im Schlagzeueditor angezeigt werden.

3 Für diese Partie festlegen/Für alle Partien festlegen

Hiermit können Sie festlegen, ob sich eine Änderung des Endpunkts der ausgewählten Stimme nur auf ihren Endpunkt in der aktuellen Partie oder in allen Partien im Projekt auswirkt. Diese Auswahl gilt nur einmal für Änderungen, die Sie unmittelbar nach Auswählen von **Für diese Partie festlegen** oder **Für alle Partien festlegen** vornehmen.

4 PlugIn-Instanz-Menü

Hier können Sie eine PlugIn-Instanz für ein VST- oder MIDI-Instrument auswählen, das für die Instrumentenspur oder die ausgewählte Spur verwendet werden soll. Nicht verfügbar, wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert und **Alle Stimmen** ausgewählt ist.

5 Instrument bearbeiten

Öffnet das entsprechende VST- oder MIDI-Instrument, so dass Sie seine Einstellungen bearbeiten können.

6 Schnittstelle-Menü

Hiermit können Sie den Endpunkt ändern, dem das Instrument bzw. die Stimme zugeordnet ist, indem Sie die Schnittstelle auswählen, die Sie für PlugIns mit mehreren

Schnittstellen zu je 16 Kanälen verwenden möchten. Nicht verfügbar, wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert und **Alle Stimmen** ausgewählt ist.

7 Kanal-Menü

Hiermit können Sie den Endpunkt ändern, dem das Instrument bzw. die Stimme zugeordnet ist, indem Sie den Kanal im gewählten VST- oder MIDI-Instrument auswählen, den Sie für die Akkordwiedergabe verwenden möchten. Nicht verfügbar, wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert und **Alle Stimmen** ausgewählt ist.

8 Dynamikspur anzeigen

Blendet die Dynamikspur unterhalb der Instrumentenspur ein/aus. Nicht verfügbar, wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert und **Alle Stimmen** ausgewählt ist.

9 Anschlagstärke-Editor für MIDI-Noten anzeigen

Blendet die Anschlagstärkespur unterhalb der Instrumentenspur ein/aus.

10 Automationsspur anzeigen

Blendet die Automationsspur unterhalb der Instrumentenspur ein/aus. Nicht verfügbar, wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert und **Alle Stimmen** ausgewählt ist.

11 Spielanweisungsspur anzeigen

Blendet die Spielanweisungsspur unterhalb der Instrumentenspur ein/aus. Nicht verfügbar, wenn die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert und **Alle Stimmen** ausgewählt ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 490

[Event-Darstellung](#) auf Seite 450

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 451

[Schlagzeugeditor](#) auf Seite 452

[Spielanweisungsspuren](#) auf Seite 479

[Automationsspuren](#) auf Seite 472

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 137


[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 518

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 524

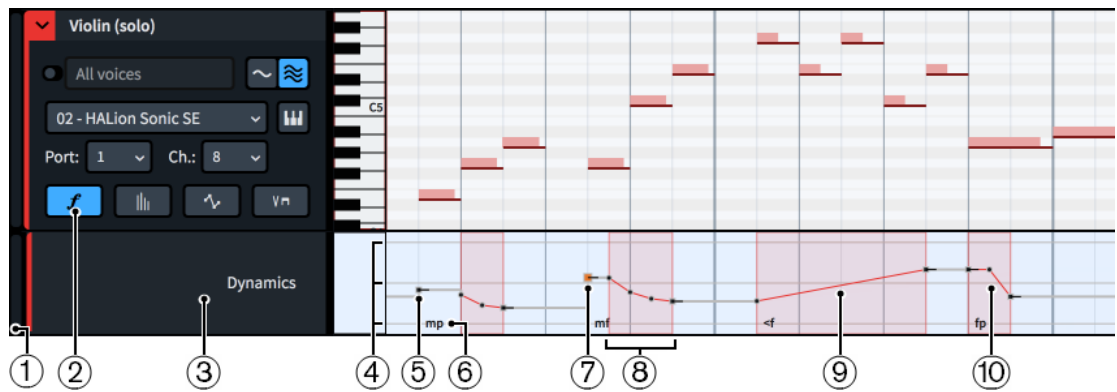
Dynamikspuren

Dynamikspuren ermöglichen Ihnen, Dynamikanweisungen für das jeweilige Instrument/die jeweilige Stimme anzuzeigen, einzugeben und zu bearbeiten. Jede Instrumentenspur hat ihre eigene Dynamikspur, die Sie in der Event-Darstellung anzeigen können.

- Sie können die Dynamikspur für eine Instrumentenspur/Stimme ein-/ausblenden, indem Sie in der Kopfzeile der Instrumentenspur auf **Dynamikspur anzeigen**  klicken.

HINWEIS

Bei Instrumentenspuren mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe können Sie die Dynamikspur nur anzeigen, wenn eine einzelne Stimme ausgewählt ist. Sie können die Dynamikspur nicht für **Alle Stimmen** anzeigen.



Dynamikspur unter einer Instrumentenspur

Dynamikspuren umfassen Folgendes:

1 **Unterspürhöhenjustierung**

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Unterspur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 **Dynamikspur anzeigen**

Zeigt die Dynamikspur an bzw. blendet sie aus. Dieser Schalter befindet sich in der Kopfzeile der entsprechenden Instrumentenspur.

3 **Kopfzeile der Unterspur**

Zeigt den Namen der Spur an.

4 **Referenzlinien**

Geben die vertikalen Positionen der häufigsten Dynamikstufen an. Die maximale Spanne für Dynamikstufen ist 8 (am lautesten) bis -8 (am leisesten).

- Obere Linie: Dynamikstufe 3, entspricht der Dynamikanweisung *fff*
- Mittlere Linie: Dynamikstufe 0, entspricht der Dynamikanweisung *mf*
- Untere Linie: Dynamikstufe -3, entspricht der Dynamikanweisung *ppp*

5 **Dynamik-Event**

Eine sofortige Änderung in der Dynamik, die entweder im Schreiben-Modus oder anhand des **Zeichnen**-Werkzeugs in die Dynamikspur eingegeben wird. Sofortige Dynamik-Events bestehen aus einem einzelnen Punkt, der standardmäßig konstant ist.

6 **Dynamikanweisungen-Text**

Zeigt den Text der entsprechenden Dynamikanweisung an (sofern vorhanden), so dass Sie unterschiedliche Dynamikanweisungen erkennen und sich in der Partie zurechtfinden können. Dies ist außerdem nützlich, wenn Sie feststellen möchten, ob Punkte für im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen stehen oder direkt in die Dynamikspur eingegeben wurden. Dies ist von Bedeutung, weil die Punkte von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen anders funktionieren, wenn sie zum Beispiel gelöscht oder verschoben werden.

7 **Ausgewählter Dynamikpunkt**

Der aktuell ausgewählte Dynamikpunkt wird größer und hervorgehoben angezeigt.

TIPP

Wenn Sie Dynamikpunkte in der Dynamikspur anklicken und ziehen, wird vorübergehend eine Anzeige mit ihrem aktuellen Wert eingeblendet.

8 **Dynamik-Event-Region**

Eine hervorgehobene Region mit mehreren Dynamikpunkten, die durch Klicken und Ziehen in einer einzigen fließenden Bewegung mit dem **Zeichnen**- oder **Linie**-Werkzeug in die Dynamikspur eingegeben wurden. Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug verwenden, sind Punkte innerhalb einer Dynamik-Event-Region standardmäßig konstant. Wenn Sie das **Linie**-Werkzeug verwenden, haben Dynamik-Event-Regionen einen linearen Punkt am Anfang und einen konstanten Punkt am Ende.

HINWEIS

Dynamik-Event-Regionen, die Sie in die Dynamikspur eingeben, heben Standard-Wiedergabeanpassungen für Dynamikanweisungen auf, zum Beispiel absichtlich erzeugte dynamische Unregelmäßigkeiten (Humanisierung) und höhere Dynamikwerte bei Noten mit Akzenten. Die Dynamikkurven-Einstellung gilt aber nichtsdestotrotz auch für Dynamik-Event-Regionen.

9 Allmählicher Dynamikwechsel

Eine nahtlose Änderung der Dynamik zwischen zwei Dynamikpunkten, die für einen im Schreiben-Modus eingegebenen allmählichen Dynamikwechsel steht. Allmähliche Dynamikwechsel haben einen linearen Punkt am Anfang, einen konstanten Punkt am Ende und eine hervorgehobene Region. Allmähliche Dynamikwechsel vom Typ *messa di voce* haben einen zusätzlichen linearen Punkt in der Mitte.

HINWEIS

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.

10 Kombinierte/Plötzliche Dynamikanweisung

Eine hervorgehobene Region mit mehreren Dynamikpunkten, die für im Schreiben-Modus eingegebene kombinierte/plötzliche Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen wie *fp* und *sfz* stehen. Kombinierte/Plötzliche Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen haben mehrere Punkte, die ihre jeweiligen Hüllkurven steuern. Kombinierte Dynamikanweisungen haben drei Punkte, plötzliche Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen haben vier Punkte.

HINWEIS

Da die Punkte von kombinierten/plötzlichen Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen den Parametern ihrer Hüllkurven entsprechen, funktionieren sie anders als andere Dynamikpunkte. Wenn Sie zum Beispiel den Wert des zweiten Punkts einer Vortragsbezeichnung wie Sforzato ändern, wird auch der dritte Punkt verschoben, da er die Dauer des zweiten Punkts steuert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikpunkte konstant/linear machen](#) auf Seite 465

[Dynamik](#) auf Seite 675

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 675

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 690

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 259

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 681

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 444

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 164


[Automationsspuren](#) auf Seite 472

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

Dynamikspuren ausblenden/anzeigen

Sie können die Dynamikspur für jede einzelne Instrumentenspur ausblenden/anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Dynamikspuren Sie anzeigen möchten.
2. Optional: Wählen Sie bei Instrumentenspuren, für die die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, eine Stimme aus dem **Stimme**-Menü aus.
3. Klicken Sie in der Kopfzeile jeder Instrumentenspur auf **Dynamikspur anzeigen** .

ERGEBNIS

Die Dynamikspur wird für jede Instrumentenspur angezeigt, an der der Schalter hervorgehoben ist, und ausgeblendet, wenn er nicht hervorgehoben ist. Bei Instrumentenspuren mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe werden in der Dynamikspur nur Dynamikdaten für die aktuell ausgewählte Stimme angezeigt.



Dynamikpunkte eingeben

Sie können Dynamikpunkte (einschließlich allmählicher Dynamik-Events) in die Dynamikspur für jede Instrumentenspur eingeben. In Dynamikspuren eingegebene Dynamikpunkte werden in Layouts nicht angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

Die Dynamikspur wird für jedes Instrument angezeigt, für das Sie Dynamikpunkte hinzufügen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie je nach gewünschter Art von Dynamikpunkten eines der folgenden Eingabewerkzeuge aus:
 - Um einzelne Dynamikpunkte oder Dynamik-Event-Regionen mit mehreren Dynamikpunkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, wählen Sie **Zeichnen**, indem Sie **D** drücken oder im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Zeichnen**  klicken.
 - Um allmähliche Dynamik-Events einzugeben, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie **L** drücken oder im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Linie**  klicken.
2. Geben Sie Dynamikpunkte auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einzelne Dynamikpunkte einzugeben, klicken Sie in der Dynamikspur auf alle Stellen, an denen Sie einen Dynamikpunkt hinzufügen möchten.
 - Um eine Dynamik-Event-Region mit mehreren Dynamikpunkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, klicken und ziehen Sie in einer fließenden Bewegung in der Dynamikspur.
 - Um allmähliche Dynamik-Events einzugeben, klicken und ziehen Sie in der Dynamikspur, um den Anfang und das Ende des allmählichen Dynamik-Events festzulegen.

ERGEBNIS

Es werden Dynamikpunkte eingegeben. Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug verwendet haben, werden separate Dynamikpunkte an jeder Position eingegeben, auf die Sie klicken. Wenn Sie mit dem **Zeichnen**-Werkzeug in einer fließenden Bewegung geklickt und gezogen haben, werden Dynamikpunkte in Sechzehntelnoten-Intervallen eingegeben (oder in kleineren Intervallen,

sofern die Auflösung des rhythmischen Rasters höher als Sechzehntelnoten ist). Wenn Sie das **Linie**-Werkzeug verwendet haben, werden zwei Dynamikpunkte eingegeben, jeweils einer an jedem Ende des Bereichs.

Standardmäßig sind mit dem **Zeichnen**-Werkzeug eingegebene Dynamikpunkte konstant und allmähliche Dynamik-Events haben einen linearen Punkt am Anfang und einen konstanten Punkt am Ende.

Allmähliche Dynamik-Events und Dynamik-Event-Regionen werden in der Dynamikspur mit hervorgehobenen Regionen angezeigt.

In Dynamikspuren 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. Dynamik-Event-Regionen überschreiben zum Beispiel auch absichtlich erzeugte dynamische Unregelmäßigkeiten (Humanisierung) und höhere Dynamikwerte bei Noten mit Akzenten. Die Dynamikkurven-Einstellung gilt aber nichtsdestotrotz auch für Dynamik-Event-Regionen.
- Für Sound-Bibliotheken, die MIDI CC 1 zum Steuern von Dynamikanweisungen nutzen, zeigt die Automationsspur für CC1 Werte aus den von Ihnen eingegebenen Dynamikanweisungen an, darunter Dynamikpunkte, und kombiniert sie mit Humanisierungsdaten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamik](#) auf Seite 675

[Automationsspuren](#) auf Seite 472

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 444

[Dynamikpunkte verschieben](#) auf Seite 467

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 681

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 259

Dynamikpunkte konstant/linear machen

Sie können einzelne Dynamikpunkte nach der Eingabe konstant oder linear machen, um zum Beispiel einen nahtlosen Übergang zwischen zwei konstanten Punkten, die Sie durch Klicken und Ziehen mit dem **Zeichnen**-Werkzeug eingegeben haben, zu erzeugen.

Standardmäßig sind Dynamikpunkte, die Sie in die Dynamikspur eingeben, konstant, wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug verwenden, und am Anfang linear, wenn Sie das **Linie**-Werkzeug verwenden.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für die Punkte von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Dynamikspur wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Dynamikpunkte Sie konstant/linear machen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **S**, um **Objektauswahl** zu wählen.

- Wählen Sie die Dynamikpunkte, die Sie konstant/linear machen möchten, auf eine der folgenden Arten aus:

- Klicken Sie auf einen einzelnen Dynamikpunkt.
- Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Dynamikpunkte.

HINWEIS

Sie können Dynamikpunkte nur in einer Dynamikspur auf einmal konstant/linear machen.

- Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Dynamikspur und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Kontextmenü:

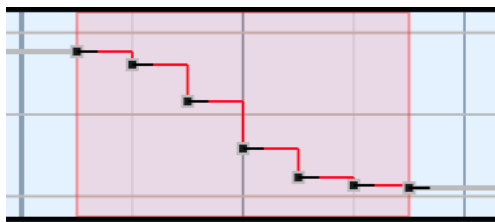
- Um die ausgewählten Punkte konstant zu machen, wählen Sie **Punkte konstant machen**.
- Um die ausgewählten Punkte linear zu machen, wählen Sie **Punkte linear machen**.

ERGEBNIS

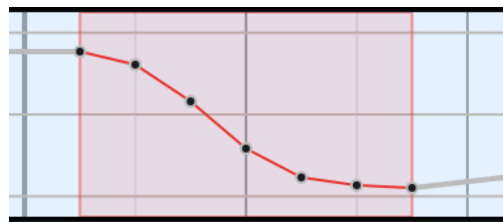
Die ausgewählten Dynamikpunkte werden konstant oder linear. Konstante Punkte werden als Quadrate mit kurzen horizontalen Linien angezeigt, die rechts von den Punkten verlaufen und anzeigen, dass ihr Wert fortgesetzt wird. Lineare Punkte werden als Kreise angezeigt.

Die Wertelinie hinter konstanten Punkten ist immer horizontal. Zwischen linearen Punkten verläuft die Wertelinie gekrümmt, wenn der nächste Punkt einen abweichenden Wert hat, um einen nahtlosen Übergang zwischen den Punkten anzuzeigen.

BEISPIEL



Konstante Punkte in einer Dynamikspur



Lineare Punkte in einer Dynamikspur

Dynamikpunkte kopieren und einfügen

Sie können Dynamikpunkte kopieren und einfügen, zum Beispiel um sie in andere Dynamikspuren zu übernehmen oder um sie in derselben Dynamikspur direkt hinter sich selbst zu wiederholen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Dynamikspur wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Dynamikpunkte Sie kopieren/einfügen möchten.

VORGEHENSWEISE

- Drücken Sie **S**, um **Objektauswahl** zu wählen.
- Wählen Sie die Dynamikpunkte, die Sie kopieren möchten, auf eine der folgenden Arten aus:
 - Klicken Sie auf einen einzelnen Dynamikpunkt.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Dynamikpunkte.

HINWEIS

Sie können nur in einer Dynamikspur auf einmal Dynamikpunkte kopieren und einfügen.

3. Kopieren Sie die ausgewählten Dynamikpunkte auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
 4. Verschieben Sie die Abspielmarke an die Position, an der Sie die ausgewählten Dynamikpunkte einfügen möchten.
 5. Fügen Sie die ausgewählten Dynamikpunkte auf eine der folgenden Arten ein:
 - Wählen Sie die Kopfzeile der Dynamikspur aus, in die Sie sie einfügen möchten, und drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Dynamikspur, in die Sie sie einfügen möchten, und wählen Sie **Einfügen** aus dem Kontextmenü.
 6. Optional: Wiederholen Sie Schritt 5 für jede Dynamikspur, in die Sie die ausgewählten Dynamikpunkte einfügen möchten.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikpunkte werden an den ausgewählten Positionen in die ausgewählten Dynamikspuren eingefügt, ohne sie an ihren ursprünglichen Positionen zu löschen.

HINWEIS

- Bei Dynamikanweisungen, die im Schreiben-Modus eingegeben wurden, werden alle Punkte kopiert, selbst wenn Sie nur einen einzelnen Punkt ausgewählt haben.
 - Sie können auch eine Auswahl von zwei oder mehr Dynamikpunkten direkt hinter sich selbst wiederholen, indem Sie **R** drücken. Jede Wiederholung beginnt an der Position des letzten Punktes der vorigen Wiederholung. Sie können jedoch keine einzelnen Dynamikpunkte oder die Punkte von im Schreiben-Modus eingegebenen sofortigen und kombinierten Dynamikanweisungen und Vortragsbezeichnungen wiederholen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 492

[Dynamikanweisungen kopieren](#) auf Seite 684

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 Dynamikspur wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Dynamikpunkte Sie verschieben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **S**, um **Objektauswahl** zu wählen.

2. Wählen Sie die Dynamikpunkte, die Sie verschieben möchten, auf eine der folgenden Arten aus:

- Klicken Sie auf einen einzelnen Dynamikpunkt.
- Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Dynamikpunkte.

HINWEIS

- Um im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen rhythmisch zu verschieben, müssen Sie nur ihren Anfangspunkt auswählen. Dies gilt auch für allmähliche Dynamikwechsel und kombinierte Dynamikanweisungen/Vortragsbezeichnungen, die aus mehreren Punkten bestehen. Wir empfehlen Ihnen, nur eine Dynamikanweisung auf einmal rhythmisch zu verschieben.
- Wir empfehlen Ihnen, entweder nur Punkte von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen oder nur in der Dynamikspur eingegebene Punkte auszuwählen.
- Sie können nur in einer Dynamikspur auf einmal Dynamikpunkte verschieben.

3. Verschieben Sie die ausgewählten Dynamikpunkte auf eine der folgenden Arten:

- Um in die Dynamikspur eingegebene Punkte nur nach links/rechts zu verschieben, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** darauf und bewegen Sie sie nach links/rechts.
- Um in die Dynamikspur eingegebene Punkte nur nach oben/unten zu verschieben, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** darauf und bewegen Sie sie nach oben/unten.

HINWEIS

- Wenn Sie Dynamikpunkte in kleineren Schritten nach oben/unten verschieben möchten, können Sie beim Ziehen die **Alt-Taste** gedrückt halten.
 - Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie Dynamikpunkte nicht in einer einzigen Bewegung über andere vorhandene Dynamikpunkte verschieben. Sie müssen die Maustaste loslassen, bevor Sie den Dynamikpunkt erneut auswählen und weiter verschieben können.
-
- 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.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um Punkte von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um Punkte von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben.

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.
- Wenn eine einzelne im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisung beim Verschieben eine andere im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisung passiert, bleibt die vorhandene Anweisung unverändert, da sich mehrere Dynamikanweisungen an derselben rhythmischen Position befinden können. Wenn Sie jedoch mehrere im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen zusammen verschieben, werden andere im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen, die sie passieren, gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Dynamikanweisungen werden nur wiederhergestellt, wenn Sie Dynamikanweisungen mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikniveaus ändern](#) auf Seite 681

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 690

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 691

[Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 678

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 698

Dynamikpunkte löschen

Sie können einzelne oder mehrere Dynamikpunkte löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Dynamikspur wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Dynamikpunkte Sie löschen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **E**, um **Löschen** auszuwählen.
2. Löschen Sie die Dynamikpunkte auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie auf jeden Dynamikpunkt, den Sie löschen möchten.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich alle Dynamikpunkte, die Sie löschen möchten.

ERGEBNIS

Die Dynamikpunkte, die Sie angeklickt oder ausgewählt haben, werden gelöscht. Wenn Sie Punkte löschen, die zur Umgehung von im Schreiben-Modus eingegebenen Dynamikanweisungen geführt 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.

TIPP


Sie können in der Dynamikspur eingegebene Dynamikpunkte auch löschen, indem Sie im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Objektauswahl** wählen, die Dynamikpunkte auswählen, die Sie löschen möchten, und dann die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikspuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 464

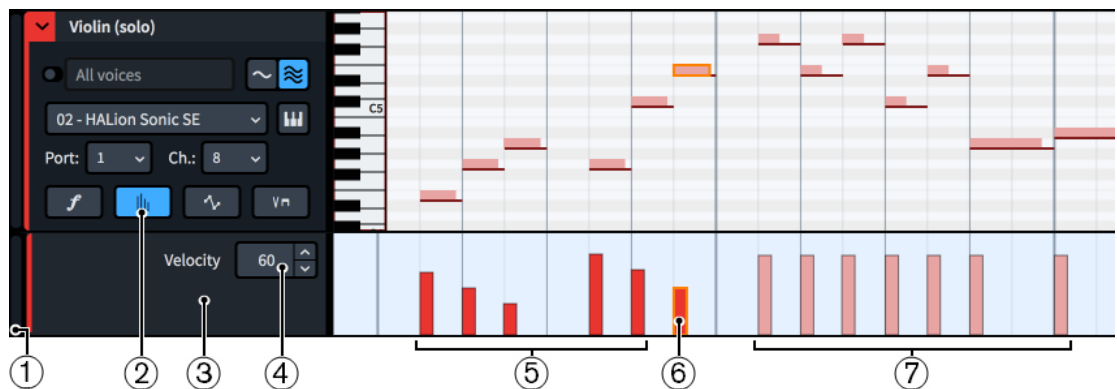
Anschlagstärkespuren

Mit Anschlagstärkespuren können Sie die Anschlagstärke jeder Note im jeweiligen Instrument anzeigen und bearbeiten. Jede Instrumentenspur hat ihre eigene Anschlagstärkespur, die Sie in der Event-Darstellung anzeigen können.

- Sie können die Anschlagstärkespur für eine Instrumentenspur ausblenden/anzeigen, indem Sie in der Kopfzeile der Instrumentenspur auf **Anschlagstärke-Editor für MIDI-Noten anzeigen**  klicken.

Anschlagstärke wird häufig verwendet, um die Dynamik von Kurztoninstrumenten zu steuern.

Anschlagstärken werden als vertikale Balken in der Anschlagstärkespur angezeigt. Jede Note in jedem Instrument hat ihre eigene Anschlagstärke. Wenn mehrere Noten an derselben Position vorhanden sind, zum Beispiel in Akkorden, werden die Anschlagstärken aller Noten gestapelt angezeigt. Sie können eine einzelne Anschlagstärke auswählen, indem Sie die entsprechende Note in der Instrumentenspur auswählen.



Anschlagstärkespur unter einer Instrumentenspur

Anschlagstärkespuren umfassen Folgendes:

1 Unterspürhöhenjustierung

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Unterspür zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 Anschlagstärke-Editor für MIDI-Noten anzeigen

Zeigt die Anschlagstärkespur an bzw. blendet sie aus. Dieser Schalter befindet sich in der Kopfzeile der entsprechenden Instrumentenspur.

3 Kopfzeile der Unterspür

Enthält das Anschlagstärke-Wertefeld.

4 Anschlagstärke-Wertefeld

Zeigt den Anschlagstärkewert der aktuell ausgewählten Note an. Sie können diesen Wert ändern, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.

5 Anschlagstärken, deren Werte geändert wurden

Wenn Sie die Anschlagstärke von Noten geändert haben, werden sie in der Anschlagstärkespur in einem dunkleren Farbton angezeigt.

6 Ausgewählte Note und Anschlagstärke

Die aktuell ausgewählten Noten und ihre Anschlagstärken werden hervorgehoben.

7 Anschlagstärken mit Standardwerten

Alle Noten haben einen Standard-Anschlagstärkewert von 100.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 444

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 459


[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Noten in der Event-Darstellung eingeben](#) auf Seite 452

Anschlagstärkespuren ausblenden/anzeigen

Sie können die Anschlagstärkespur für jede Instrumentenspur einzeln ausblenden/anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Anschlagstärkespuren Sie anzeigen möchten.
2. Klicken Sie in den Kopfzeilen aller Instrumentenspuren auf **Anschlagstärke-Editor für MIDI-Noten anzeigen** .

ERGEBNIS

Die Anschlagstärkespur wird für jede Instrumentenspur angezeigt, an der der Schalter hervorgehoben ist, und ausgeblendet, wenn er nicht hervorgehoben ist.




Anschlagstärke von Noten ändern

Sie können die Anschlagstärke einzelner Noten ändern, auch innerhalb von Akkorden, oder eine gleichmäßige Zu-/Abnahme der Anschlagstärke über eine Reihe von Noten erzeugen.




VORAUSSETZUNGEN

Die Anschlagstärkespur wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Noten-Anschlagstärke Sie ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eines der folgenden Werkzeuge aus, je nachdem, auf welche Art Sie Anschlagstärken ändern wollen:
 - Um die Anschlagstärken ausgewählter Noten zu ändern, wählen Sie **Objektauswahl**, indem Sie **S** drücken oder im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Objektauswahl**  klicken.
 - Um die Anschlagstärke durch das Zeichnen freier Formen zu ändern, wählen Sie **Zeichnen**, indem Sie **D** drücken oder im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Zeichnen**  klicken.
 - Um die Anschlagstärke durch eine gleichmäßige Zu- bzw. Abnahme zu ändern, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie **L** drücken oder im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Linie**  klicken.
2. Optional: Wenn Sie die Anschlagstärke von ausgewählten Noten ändern möchten, zum Beispiel von einzelnen Noten in Akkorden, wählen Sie die gewünschten Noten im Pianorollen-Editor aus. Dadurch werden auch ihre Anschlagstärke-Balken ausgewählt.

3. Ändern Sie die Anschlagstärke auf eine der folgenden Arten:

- Wenn Sie **Objektauswahl**  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 zeichnen Sie eine beliebige Form über den erforderlichen Bereich in der Anschlagstärkespur.
- Wenn Sie **Linie**  ausgewählt haben, klicken Sie und ziehen Sie eine Linie über den gewünschten Bereich in der Anschlagstärkespur.

ERGEBNIS

Die Anschlagstärke der in der Auswahl enthaltenen Noten wird geändert. Wenn Sie das **Objektauswahl**-Werkzeug verwenden, werden die Anschlagstärken der ausgewählten Noten proportional geändert. Wenn Sie das **Zeichnen**- oder das **Linie**-Werkzeug verwenden, werden die Anschlagstärken aller Noten innerhalb des Bereichs aktualisiert, sobald Sie die Maus loslassen.

TIPP

Sie können auch für alle ausgewählten Noten dieselbe Anschlagstärke festlegen, indem Sie einen Wert in das **Anschlagstärke**-Wertefeld in der Spurüberschrift eingeben.

Änderungen der Noten-Anschlagstärke entfernen

Sie können Änderungen entfernen, die Sie an der Anschlagstärke einzelner Noten vorgenommen haben, und sie auf ihre Standard-Anschlagstärke zurücksetzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Pianorollen-/Schlagzeugeditor die Noten aus, deren Anschlagstärke Sie zurücksetzen möchten.
2. Wählen Sie **Wiedergabe** > **Wiedergabeabweichungen zurücksetzen**.

ERGEBNIS


Alle Änderungen, die Sie an der Anschlagstärke der ausgewählten Noten vorgenommen haben, werden zurückgesetzt.

HINWEIS

Dadurch werden auch alle anderen Wiedergabeabweichungen für die ausgewählten Noten zurückgesetzt.

Automationsspuren

Mit Automationsspuren können Sie MIDI-Controller-Daten für das entsprechende Instrument/die entsprechende Stimme anzeigen, eingeben und bearbeiten. Jede Instrumentenspur hat ihre eigene Automationsspur, die Sie in der Event-Darstellung anzeigen können.

- Sie können die Automationsspur für eine Instrumentenspur/Stimme ein-/ausblenden, indem Sie in der Kopfzeile der Instrumentenspur auf **Automationsspur anzeigen**  klicken.

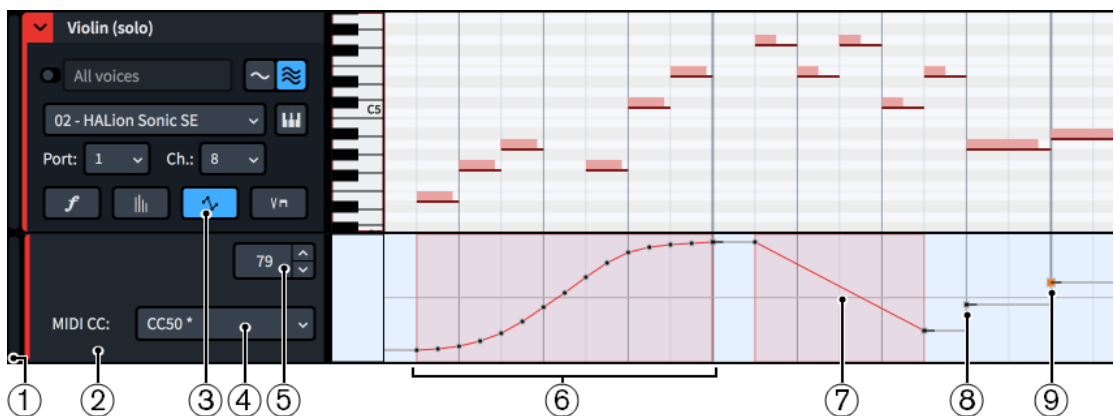
HINWEIS

Bei Instrumentenspuren mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe können Sie die Automationsspur nur anzeigen, wenn eine einzelne Stimme ausgewählt ist. Sie können die Automationsspur nicht für **Alle Stimmen** anzeigen.

- Sie können den MIDI-Controller, dessen Daten in der Automationsspur angezeigt werden, ändern, indem Sie den Controller aus dem Menü in der Kopfzeile der Automationsspur auswählen.

TIPP

Dorico SE zeigt erzeugte Werte in der entsprechenden Automationsspur als nicht-editierbare Wertelinie an. Für Sound-Bibliotheken, die MIDI CC 1 zum Steuern von Dynamikanweisungen nutzen, zeigt die Automationsspur für CC1 Werte aus den von Ihnen eingegebenen Dynamikanweisungen an, darunter Dynamikpunkte, und kombiniert sie mit Humanisierungsdaten.



Die Automationsspur unter einer Instrumentenspur

Automationsspuren bestehen aus folgenden Elementen:

1 Unterspürhöhenjustierung

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Unterspur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 Kopfzeile der Unterspur

Enthält das MIDI-Controller-Menü und das MIDI-Wertefeld.

3 Automationsspur anzeigen

Zeigt die Automationsspur an bzw. blendet sie aus. Dieser Schalter befindet sich in der Kopfzeile der entsprechenden Instrumentenspur.

4 MIDI-Controller-Menü

Ermöglicht es Ihnen, den MIDI-Controller auszuwählen, dessen Automationsdaten Sie in der Automationsspur anzeigen und bearbeiten möchten. Controller, die bereits Automationsdaten enthalten, werden im Menü mit einem Sternchen neben ihrem Namen angezeigt.

5 Automation-Wertefeld

Zeigt den Wert des aktuell ausgewählten Automationspunkts an. Sie können diesen Wert ändern, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern. Der verfügbare Bereich hängt von der Art des Controllers ab. MIDI CCs haben zum Beispiel Werte von 0 bis 127.

6 Automations-Event-Region

Eine hervorgehobene Region mit mehreren Automationspunkten, die durch nahtlose Übergänge miteinander verbunden sind. Solche Punkte werden durch Klicken und Ziehen in einer einzigen fließenden Bewegung mit dem **Zeichnen**-Werkzeug in die Automationsspur eingegeben. Standardmäßig sind Automationspunkte innerhalb einer Region linear und der letzte Punkt ist konstant.

7 Allmähliches Automations-Event

Eine nahtlose Wertänderung zwischen zwei Automationspunkten, die mit Hilfe des **Linie**-Werkzeugs eingegeben wird. Allmähliche Automations-Events haben einen linearen Punkt am Anfang, einen konstanten Punkt am Ende und eine hervorgehobene Region.

8 Automationspunkt

Eine einfache Änderung des Automationswerts, die mit Hilfe des **Zeichnen**-Werkzeugs eingegeben wird. Automationspunkte sind standardmäßig konstant.

9 Ausgewählter Automationspunkt

Der aktuell ausgewählte Automationspunkt wird größer und hervorgehoben angezeigt.

TIPP

Wenn Sie Automationspunkte in der Automationsspur anklicken und ziehen, wird vorübergehend eine Anzeige mit ihrem aktuellen Wert eingeblendet.

Obwohl nur eine einzige Automationsspur angezeigt werden kann, ist es möglich, Daten für mehrere MIDI-Controller in derselben Spur zu erstellen.

Beim Exportieren von MIDI-Dateien werden Automationsdaten mit eingeschlossen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 444

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 459

[Automationspunkte konstant/linear machen](#) auf Seite 476

[MIDI exportieren](#) auf Seite 70


[Dynamik](#) auf Seite 675

[Dynamikspuren](#) auf Seite 461

Automationsspuren ausblenden/anzeigen

Sie können die Automationsspur für jede einzelne Instrumentenspur ausblenden/anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Automationsspuren Sie anzeigen möchten.
2. Optional: Wählen Sie bei Instrumentenspuren, für die die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, eine Stimme aus dem **Stimme**-Menü aus.
3. Klicken Sie in der Kopfzeile jeder Instrumentenspur auf **Automationsspur anzeigen** .

ERGEBNIS

Die Automationsspur wird für jede Instrumentenspur angezeigt, an der der Schalter hervorgehoben ist, und ausgeblendet, wenn er nicht hervorgehoben ist. Bei Instrumentenspuren mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe werden in der Automationsspur nur Automationsdaten für die aktuell ausgewählte Stimme angezeigt.



Automationsdaten eingeben

Sie können in der Automationsspur für jede Instrumentenspur Automationsdaten für mehrere MIDI-Controller (einschließlich Pitchbend) eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

Die Automationsspur wird für jedes Instrument angezeigt, für das Sie Automation hinzufügen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie aus dem Menü **MIDI-Controller** in den Kopfzeilen aller Automationsspuren den MIDI-Controller aus, für den Sie Automationsdaten eingeben möchten.
2. Wählen Sie je nach Art der Automation, die Sie eingeben möchten, eines der folgenden Werkzeuge aus:
 - Um einzelne Automationspunkte oder Automations-Event-Regionen mit mehreren Automationspunkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, wählen Sie **Zeichnen**, indem Sie **D** drücken oder im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Zeichnen**  klicken.
 - Um allmähliche Automations-Events einzugeben, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie **L** drücken oder im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Linie**  klicken.
3. Geben Sie Automationsdaten auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einzelne Automationspunkte einzugeben, klicken Sie in der Automationsspur auf alle Stellen, an denen Sie einen Automationspunkt hinzufügen möchten.
 - Um eine Automations-Event-Region mit mehreren Automationspunkten in regelmäßigen Abständen einzugeben, klicken und ziehen Sie in einer fließenden Bewegung in der Automationsspur.
 - Um allmähliche Automations-Events einzugeben, klicken Sie dort in die Automationsspur, wo Sie den Anfang des allmählichen Automations-Events setzen möchten, und bewegen Sie die Maus bis zu dem Punkt, an dem das Event enden soll.

HINWEIS

Wenn Sie mit der Eingabe von Pitchbend-Daten beginnen, stellt die horizontale Linie in der Mitte der Automationsspur die unveränderte Tonhöhe dar.

ERGEBNIS

Für den ausgewählten MIDI-Controller werden Automationsdaten eingegeben. Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug verwendet haben, werden separate Automationspunkte an jeder Position eingegeben, auf die Sie klicken. Wenn Sie mit dem **Zeichnen**-Werkzeug in einer fließenden Bewegung geklickt und gezogen haben, werden Automationspunkte in Sechzehntelnoten-Intervallen eingegeben (oder in kleineren Intervallen, sofern die Auflösung des rhythmischen Rasters höher als Sechzehntelnoten ist). Wenn Sie das **Linie**-Werkzeug verwendet haben, werden zwei Automationspunkte eingegeben, jeweils einer an jedem Ende des Bereichs.

Standardmäßig trifft Folgendes zu: Einzelne Automationspunkte sind konstant, Automationspunkte in Regionen sind linear, der letzte Automationspunkt in Regionen ist konstant und allmähliche Automations-Events haben einen linearen Punkt am Anfang und einen konstanten Punkt am Ende.

Allmähliche Automations-Events und Automations-Event-Regionen werden in der Automationsspur mit hervorgehobenen Regionen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Automationspunkte verschieben](#) auf Seite 478

Automationspunkte konstant/linear machen

Sie können einzelne Automationspunkte nach der Eingabe konstant oder linear machen, um zum Beispiel einen nahtlosen Übergang zwischen zwei konstanten Punkten zu erzeugen.

Standardmäßig sind Automationspunkte konstant, wenn Sie sie separat eingeben, und linear, wenn Sie sie durch Klicken und Ziehen in einer fließenden Bewegung eingeben. Der letzte Automationspunkt in einer durch Klicken und Ziehen erzeugten Region ist konstant.

VORAUSSETZUNGEN

Die Automationsspur wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Automationspunkte Sie konstant/linear machen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Kopfzeile der Automationsspur aus dem **MIDI-Controller**-Menü den MIDI-Controller aus, dessen Automationspunkte Sie konstant/linear machen möchten.
2. Drücken Sie **S**, um **Objektauswahl** zu wählen.
3. Wählen Sie die Automationspunkte, die Sie konstant/linear machen möchten, auf eine der folgenden Arten aus:
 - Klicken Sie auf einen einzelnen Automationspunkt.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Automationspunkte.

HINWEIS

Sie können Automationspunkte nur in einer Automationsspur auf einmal konstant/linear machen.

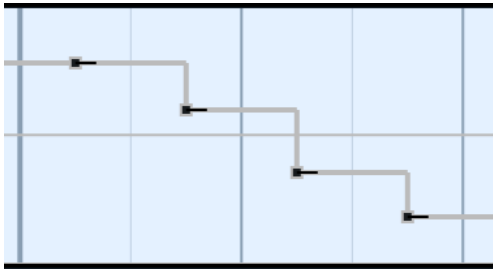
-
4. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Automationsspur und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Kontextmenü:
 - Um die ausgewählten Punkte konstant zu machen, wählen Sie **Punkte konstant machen**.
 - Um die ausgewählten Punkte linear zu machen, wählen Sie **Punkte linear machen**.

ERGEBNIS

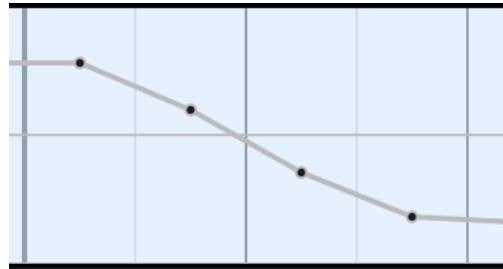
Die ausgewählten Automationspunkte werden konstant oder linear. Konstante Punkte werden als Quadrate mit kurzen horizontalen Linien angezeigt, die rechts von den Punkten verlaufen und anzeigen, dass ihr Wert fortgesetzt wird. Lineare Punkte werden als Kreise angezeigt.

Die Wertelinie hinter konstanten Punkten ist immer horizontal. Zwischen linearen Punkten verläuft die Wertelinie gekrümmt, wenn der nächste Punkt einen abweichenden Wert hat, um einen nahtlosen Übergang zwischen den Punkten anzuzeigen.

BEISPIEL



Konstante Punkte in einer Automationsspur



Lineare Punkte in einer Automationsspur

Automationen kopieren und einfügen

Sie können Automationen kopieren und einfügen, zum Beispiel um sie in andere Automationen zu übernehmen oder um sie in derselben Automation direkt hinter sich selbst zu wiederholen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Automation wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Automationen Sie kopieren/einfügen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie aus dem Menü **MIDI-Controller** in der Kopfzeile der Automation den MIDI-Controller aus, dessen Automationen Sie kopieren möchten.
2. Drücken Sie **S**, um **Objektauswahl** zu wählen.
3. Wählen Sie die Automationen, die Sie kopieren möchten, auf eine der folgenden Arten aus:
 - Klicken Sie auf einen einzelnen Automationenpunkt.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Automationenpunkte.

HINWEIS

Sie können nur in einer Automation auf einmal Automationenpunkte kopieren und einfügen.

4. Kopieren Sie die ausgewählten Automationenpunkte auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Kopieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
5. Verschieben Sie die Abspielmarke an die Position, an der Sie die ausgewählten Automationenpunkte einfügen möchten.
6. Fügen Sie die ausgewählten Automationenpunkte auf eine der folgenden Arten ein:
 - Wählen Sie die Kopfzeile der Automation aus, in die Sie sie einfügen möchten, und drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Automation, in die Sie sie einfügen möchten, und wählen Sie **Einfügen** aus dem Kontextmenü.

7. Optional: Wiederholen Sie Schritt 6 für jede Automationsspur, in die Sie die ausgewählten Automationspunkte einfügen möchten.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Automationspunkte werden an den ausgewählten Positionen in die ausgewählten Automationsspuren eingefügt, ohne sie an ihren ursprünglichen Positionen zu löschen.

HINWEIS

Sie können Automationspunkte direkt hinter sich selbst wiederholen, indem Sie sie auswählen und **R** drücken. Bei jeder Wiederholung ersetzt der erste Punkt in der Auswahl den letzten Punkt in der Automationsspur.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Automationsspuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 474

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 492

[Elemente kopieren und einfügen](#) auf Seite 377

Automationspunkte verschieben

Sie können einzelne Automationspunkte verschieben, unter anderem auch nach oben und unten, um ihre Werte zu ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Die Automationsspur wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Automationspunkte Sie verschieben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie aus dem Menü **MIDI-Controller** in der Kopfzeile der Automationsspur den MIDI-Controller aus, dessen Automationspunkte Sie verschieben möchten.
2. Drücken Sie **S**, um **Objektauswahl** zu wählen.
3. Wählen Sie die Automationspunkte, die Sie verschieben möchten, auf eine der folgenden Arten aus:
 - Klicken Sie auf einen einzelnen Automationspunkt.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere Automationspunkte.

HINWEIS

Sie können nur in einer Automationsspur gleichzeitig Automationspunkte verschieben.

4. Verschieben Sie die ausgewählten Automationspunkte auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nur nach links/rechts zu verschieben, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** darauf und bewegen Sie sie nach links/rechts.
 - Um sie nur nach oben/unten zu verschieben, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** darauf und bewegen Sie sie nach oben/unten.

TIPP

- Wenn Sie Automationspunkte in kleineren Schritten nach oben/unten verschieben möchten, können Sie beim Ziehen die **Alt-Taste** gedrückt halten.

- Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie Automationspunkte nicht in einer einzigen Bewegung über andere vorhandene Automationspunkte verschieben. Sie müssen die Maustaste loslassen, bevor Sie den Automationspunkt erneut auswählen und weiter verschieben können.
-

Automationspunkte löschen

Sie können einzelne oder mehrere Automationspunkte löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Automationsspur wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Automationspunkte Sie löschen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie aus dem Menü **MIDI-Controller** in der Kopfzeile der Automationsspur den MIDI-Controller aus, dessen Automationspunkte Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie **E**, um **Löschen** auszuwählen.
 3. Löschen Sie die Automationspunkte auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie auf jeden Automationspunkt, den Sie löschen möchten.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich alle Automationspunkte, die Sie löschen möchten.
-

ERGEBNIS


Die Automationspunkte, die Sie angeklickt oder ausgewählt haben, werden gelöscht.

TIPP

Sie können Automationspunkte auch löschen, indem Sie im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Objektauswahl** wählen, die Automationspunkte auswählen, die Sie löschen möchten, und dann die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

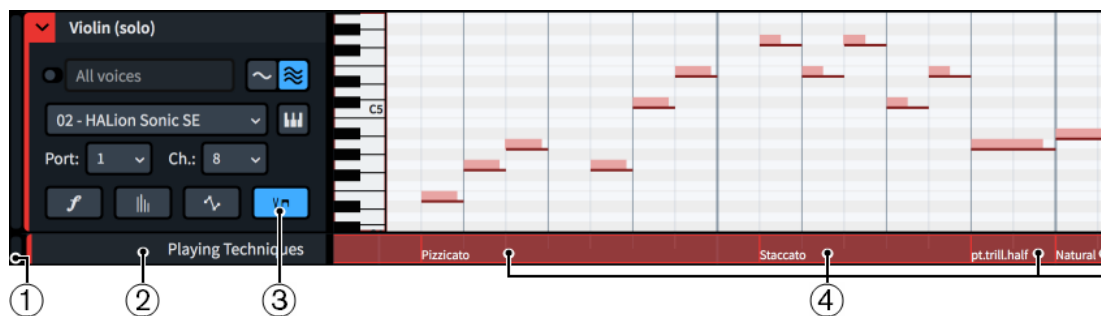
Spielanweisungsspuren

Spielanweisungsspuren zeigen an, wo Sie Spielanweisungen für das entsprechende Instrument eingegeben haben. Jede Instrumentenspur hat ihre eigene Spielanweisungsspur, die Sie in der Event-Darstellung anzeigen können.

- Sie können die Spielanweisungsspur für eine Instrumentenspur/Stimme ein-/ausblenden, indem Sie in der Kopfzeile der Instrumentenspur auf **Spielanweisungsspur anzeigen**  klicken.

HINWEIS

Bei Instrumentenspuren mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe können Sie die Spielanweisungsspur nur anzeigen, wenn eine einzelne Stimme ausgewählt ist. Sie können die Spielanweisungsspur nicht für **Alle Stimmen** anzeigen.



Die Spielanweisungsspur unter einer Instrumentenspur

Spielanweisungsspuren umfassen Folgendes:

1 Unterspürhöhenjustierung

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Unterspur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 Kopfzeile der Unterspur

Zeigt den Namen der Spur an.

3 Spielanweisungsspur anzeigen

Blendet die Spielanweisungsspur ein/aus. Dieser Schalter befindet sich in der Kopfzeile der entsprechenden Instrumentenspur.

4 Spielanweisungs-Regionen

Zeigt die Spielanweisung an, die für Noten in dieser Region gilt. Sie können mit dem Mauszeiger über die Spielanweisungs-Regionen auf der Spur fahren, um die folgenden Informationen zu erhalten:

- 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 anhand dieser Spur nicht ändern. Dies ist nur im Schreiben-Modus möglich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 874

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 553

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 459

[Event-Darstellung](#) auf Seite 450

[Expression-Maps](#) auf Seite 526


[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

Spielanweisungsspuren ein-/ausblenden

Sie können die Spielanweisungsspur für jede einzelne Instrumentenspur ausblenden/anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Spielanweisungsspuren Sie anzeigen möchten.

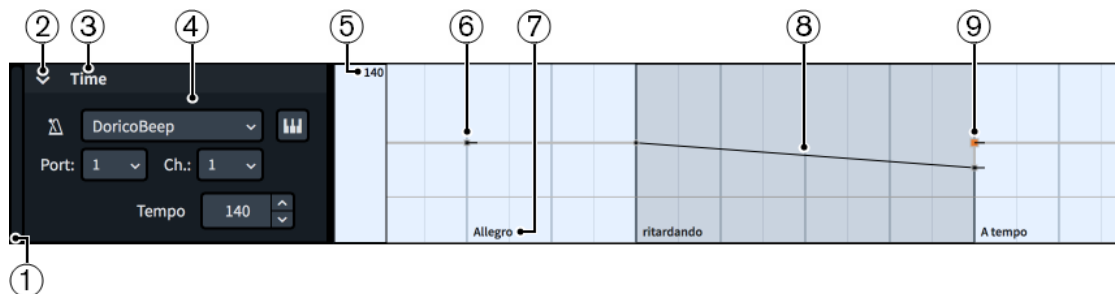
- Optional: Wählen Sie bei Instrumentenspuren, für die die unabhängige Stimmwiedergabe aktiviert ist, eine Stimme aus dem **Stimme**-Menü aus.
- Klicken Sie in der Kopfzeile aller Instrumentenspuren auf **Spielanweisungsspur anzeigen** .

ERGEBNIS

Die Spielanweisungsspur wird für jede Instrumentenspur angezeigt, an der der Schalter hervorgehoben ist, und ausgeblendet, wenn er nicht hervorgehoben ist. Bei Instrumentenspuren mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe werden in der Spielanweisungsspur nur Spielanweisungen für die aktuell ausgewählte Stimme angezeigt.

Zeitspur

Mit der **Zeitspur** können Sie das Tempo Ihres Projekts anzeigen und bearbeiten, was die Eingabe neuer Tempoänderungen einschließt. Sie wird über der obersten Instrumentenspur in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus angezeigt und ist eine der Spuren, die Sie ein- und ausblenden können.



Die **Zeitspur** umfasst Folgendes:

1 Spurhöhenjustierung

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 Spur Ein-/Ausblenden-Pfeil

Ermöglicht es Ihnen, die Spur zu erweitern/minimieren.

3 Name der Spur

Zeigt den Namen der Spur an.

4 Kopfzeile der Spur

Enthält relevante Optionen für die Spur, zum Beispiel das Menü für die Soundquelle des Klicks.

5 Feste Tempoanzeige

Zeigt das Tempo an, das der aktiven Mauszeigerposition in der **Zeitspur** entspricht.

6 Absoluter Tempowechsel

Eine sofortige Änderung im Tempo, die entweder im Schreiben-Modus oder anhand des **Zeichnen**-Werkzeugs in die **Zeitspur** eingegeben wird. Absolute Tempoänderungen bestehen aus einem einzelnen konstanten Punkt.

7 Tempomarkierungs-Text

Zeigt den Text der entsprechenden Tempomarkierung an (sofern vorhanden), so dass Sie unterschiedliche Tempomarkierungen erkennen und sich in der Partie zurechtfinden können.

8 Allmählicher Tempowechsel

Ein nahtloser Tempowechsel im Laufe der Zeit, der entweder im Schreiben-Modus oder mit Hilfe des **Linie**-Tools in die **Zeitspur** eingegeben wird. Allmähliche Tempowechsel haben einen linearen Punkt am Anfang, einen konstanten Punkt am Ende und eine hervorgehobene Region.

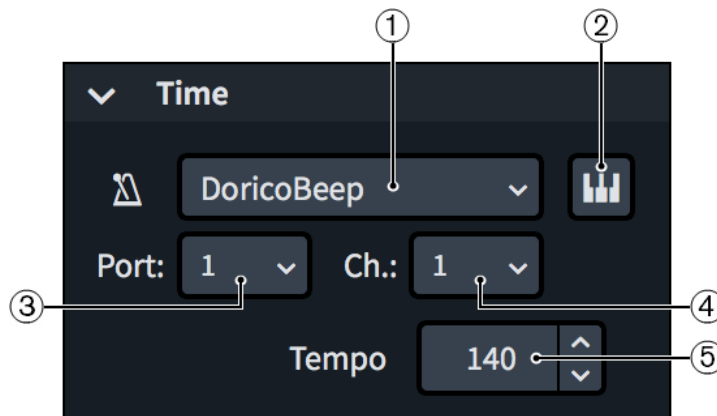
9 Ausgewählte Tempoänderung

Die aktuell ausgewählte Tempoänderung wird vergrößert und hervorgehoben.

TIPP

Wenn Sie auf Tempoänderungen in der **Zeitspur** klicken und diese ziehen, erscheint vorübergehend eine Anzeige, die ihr genaues Tempo angibt.

Kopfzeile der Zeitspur



Die Kopfzeile der **Zeitspur** umfasst Folgendes:

1 PlugIn-Instanz-Menü

Hiermit können Sie eine PlugIn-Instanz eines VST- oder MIDI-Instruments für den Klick auswählen.

2 Instrument bearbeiten

Öffnet das entsprechende VST- oder MIDI-Instrument, so dass Sie seine Einstellungen bearbeiten können.

3 Schnittstelle-Menü

Hiermit können Sie den Endpunkt ändern, dem die **Zeitspur** zugeordnet ist, indem Sie die Schnittstelle auswählen, die Sie für PlugIns mit mehreren Schnittstellen zu je 16 Kanälen verwenden möchten.

4 Kanal-Menü

Ermöglicht es Ihnen, den Endpunkt zu ändern, dem die **Zeitspur** zugeordnet ist, indem Sie den Kanal im gewählten VST- oder MIDI-Instrument auswählen, den Sie für den Klick verwenden möchten.

5 Tempo

Zeigt den Metronomwert der aktuell ausgewählten Tempoänderung ohne Dezimalstellen an. Sie können diesen Wert ändern, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.

Tempoänderungen, die im Wiedergabe-Modus in die **Zeitspur** eingefügt werden, erscheinen im Schreiben-Modus standardmäßig als Hinweise, um das Aussehen der gedruckten Partitur nicht zu verändern. Hinweise werden standardmäßig nicht gedruckt. Wenn Sie also wollen, dass derartige Tempoänderungen als Teil der Partitur in Form von Tempomarkierungen gedruckt werden, empfehlen wir Ihnen, sie anzuzeigen.

Alle Tempoänderungen, die in der **Zeitspur** eingegeben werden, werden beim Export von MIDI-Dateien berücksichtigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 444

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 164

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 997

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 244

[Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1000

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1003

[MIDI exportieren](#) auf Seite 70



Tempoänderungen in die Zeitspur eingeben

Sie können Tempoänderungen, auch allmähliche Tempoänderungen, im Wiedergabe-Modus in die **Zeitspur** eingeben. Tempoänderungen, die in die **Zeitspur** eingegeben werden, werden nicht in Layouts und stattdessen als Hinweise angezeigt.

VORAUSSETZUNGEN

Die **Zeitspur** wird angezeigt und ist erweitert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie je nach Art der Tempoänderung, die Sie eingeben möchten, eines der folgenden Werkzeuge aus:
 - Sie können entweder einzelne absolute Tempoänderungen oder mehrere absolute Tempoänderungen in regelmäßigen Abständen eingeben. Dazu müssen Sie **Zeichnen** wählen, indem Sie **D** drücken oder auf **Zeichnen**  im Wiedergabe-Werkzeugfeld klicken.
 - Um allmähliche Tempoänderungen einzugeben, wählen Sie **Linie** aus, indem Sie **L** drücken oder im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Linie**  klicken.
2. Geben Sie Tempoänderungen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Um einzelne absolute Tempoänderungen einzugeben, klicken Sie in der **Zeitspur** auf jede Position, an der Sie eine Tempoänderung hinzufügen möchten.
 - Um in regelmäßigen Abständen mehrere absolute Tempoänderungen einzugeben, klicken Sie in die **Zeitspur** und bewegen Sie den Mauszeiger.
 - Um allmähliche Tempoänderungen einzugeben, klicken Sie an die Stelle der **Zeitspur**, wo Sie den Anfang der allmählichen Tempoänderung setzen möchten, und bewegen Sie die Maus bis zu dem Punkt, an dem die Änderung enden soll.

TIPP

Der Metronomwert, der der aktiven vertikalen Position des Mauszeigers entspricht, wird in der Kopfzeile der **Zeitspur** angezeigt.

ERGEBNIS

Tempoänderungen werden eingegeben. Wenn Sie das **Zeichnen**-Werkzeug verwendet haben, werden separate Tempoänderungen an jeder Position eingegeben, auf die Sie klicken. Wenn Sie mit dem **Zeichnen**-Werkzeug in einer fließenden Bewegung geklickt und gezogen haben, werden Tempoänderungen in Achtelnoten-Intervallen eingegeben (oder in kleineren Intervallen, sofern die Auflösung des rhythmischen Rasters höher als Achtelnoten ist). Wenn Sie das

Linie-Werkzeug verwendet haben, werden zwei Tempoänderungen eingegeben, jeweils eine an jedem Ende des Bereichs. Der Bereich wird mit einer hervorgehobenen Region in der **Zeitspur** angezeigt.

Dies wirkt sich auf die Wiedergabegeschwindigkeit aus, allerdings werden die Tempoänderungen nicht in Layouts angezeigt. Stattdessen werden sie als Hinweise angezeigt. Tempoänderungen werden beim Exportieren von MIDI-Dateien berücksichtigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 491

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1003

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Auflösung des rhythmischen Rasters ändern](#) auf Seite 164

Tempoänderungen in der Zeitspur verschieben

Sie können Tempoänderungen in der **Zeitspur** an neue rhythmische Positionen verschieben. Dies wirkt sich auf ihre rhythmische Position in allen relevanten Layouts aus.

VORAUSSETZUNGEN

Die **Zeitspur** wird angezeigt und ist erweitert.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **S**, um **Objektauswahl** zu wählen.
2. Wählen Sie in der **Zeitspur** die Tempoänderungen aus, die Sie verschieben möchten. Dies können Sie auf eine der folgenden Weisen tun:
 - Klicken Sie auf eine einzelne Tempoänderung.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere absolute Tempoänderungen.

HINWEIS

Bei allmählichen Tempoänderungen können Sie nur einen einzelnen Punkt auf einmal verschieben.

3. Um die ausgewählten Tempoänderungen zu verschieben, ohne ihr Tempo zu ändern, klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf die ausgewählte Tempoänderung oder auf eine der ausgewählten Tempoänderungen und ziehen Sie sie nach links/rechts.

HINWEIS

Sie können Tempoänderungen nicht in einem Zug über andere bereits bestehende Tempoänderungen hinaus verschieben. Wenn Sie die Maus loslassen, ersetzt die verschobene Tempoänderung die bereits vorhandene. Sie können sie danach erneut auswählen und weiter verschieben.

ERGEBNIS

Die rhythmischen Positionen der ausgewählten Tempoänderungen werden angepasst. 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 auch vertikal verschieben, wodurch sich ihr Tempo ändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zeitspur](#) auf Seite 481

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 491

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1003

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 360

Das Tempo in der Zeitspur ändern

Sie können das Tempo einzelner Tempoänderungen in der **Zeitspur** in Zählzeiten pro Minute (Beats per Minute, bpm) ändern.

VORAUSSETZUNGEN

Die **Zeitspur** wird angezeigt und ist erweitert.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **S**, um **Objektauswahl** zu wählen.
2. Wählen Sie in der **Zeitspur** die Tempoänderungen aus, deren Tempo Sie ändern möchten. Dies können Sie auf eine der folgenden Weisen tun:
 - Klicken Sie auf eine einzelne Tempoänderung.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich mehrere absolute Tempoänderungen.

HINWEIS

Bei allmählichen Tempoänderungen können Sie nur das Tempo eines einzelnen Punkts auf einmal ändern.

3. Um das Tempo der ausgewählten Tempoänderungen zu ändern, ohne sie rhythmisch zu verschieben, klicken Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf die ausgewählte Tempoänderung oder eine der ausgewählten Tempoänderungen und ziehen Sie sie nach oben/unten.

Neben dem Mauszeiger erscheint eine Tempoanzeige, die eine visuelle Rückmeldung des Tempos liefert.

TIPP

Wenn Sie das Tempo in kleineren Schritten ändern möchten, können Sie beim Ziehen die **Alt-Taste** gedrückt halten.

ERGEBNIS

Das Tempo der ausgewählten Tempoänderungen wird angepasst. Dies wirkt sich auf die Wiedergabegeschwindigkeit und die angezeigte Metronomangabe von Tempoänderungen aus, die auch in Layouts angezeigt werden.

TIPP

Sie können das Tempo von Tempoänderungen auch ändern, indem Sie sie auswählen und den **Tempo-Wert** in der Kopfzeile der **Zeitspur** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 491

Tempoänderungen in der Zeitspur löschen

Sie können Tempoänderungen in der **Zeitspur** löschen.

VORAUSSETZUNGEN

Die **Zeitspur** wird angezeigt und ist erweitert.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **E**, um **Löschen** auszuwählen.
2. Löschen Sie Tempoänderungen auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie jede Tempoänderung an, die Sie löschen möchten.
 - Markieren Sie mit einem Auswahlbereich alle Tempoänderungen, die Sie löschen möchten.

ERGEBNIS

Alle Tempoänderungen, die Sie angeklickt oder ausgewählt haben, werden gelöscht. Dadurch werden auch die entsprechenden Tempomarkierungen oder Tempohinweise aus Layouts gelöscht.

TIPP

Sie können Tempoänderungen auch löschen, indem Sie im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Objektauswahl** wählen, die Tempoänderungen auswählen, die Sie löschen möchten, und dann die **Rücktaste oder Entf-Taste** drücken.

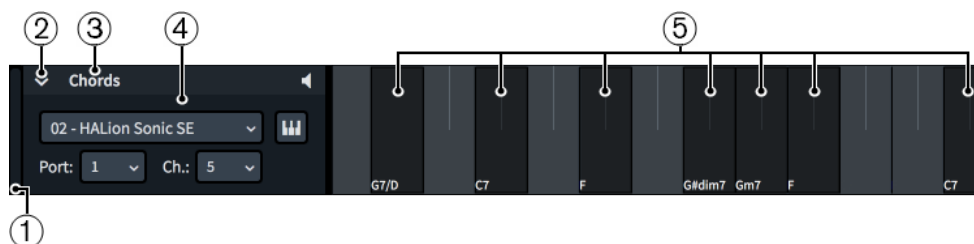
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 360

Akkordspur

Eine **Akkordspur** ist in jedem Projekt enthalten. Sie können die **Akkordspur** ihrem eigenen Endpunkt zuweisen, um in der Wiedergabe Akkorde zu hören, die Sie als Akkordsymbole in die Partitur eingeben.

Die **Akkordspur** wird über der obersten Instrumentenspur in der Event-Darstellung angezeigt und ist eine der Spuren, die Sie ein- und ausblenden können.



Die **Akkordspur** umfasst Folgendes:

1 Spurrhöhenjustierung

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 Spur Ein-/Ausblenden-Pfeil

Ermöglicht es Ihnen, die Spur zu erweitern/minimieren.

3 Name der Spur

Zeigt den Namen der Spur an.

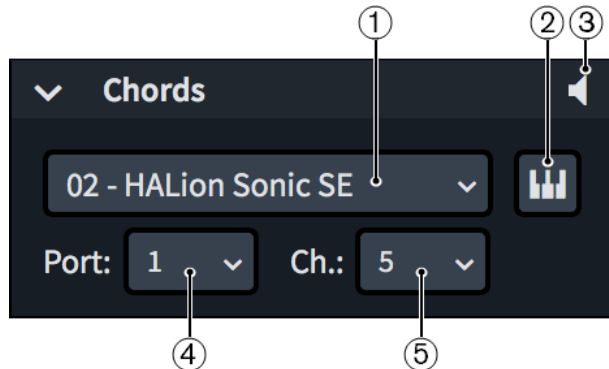
4 Kopfzeile der Spur

Beinhaltet relevante Optionen für die Spur, zum Beispiel den Schalter zum Aktivieren/Deaktivieren der Akkordwiedergabe.

5 Akkorde

Zeigt die Namen von Akkordsymbolen an und auch, wo diese in der Partie vorhanden sind.

Kopfzeile der Akkordspur



Die Kopfzeile der **Akkordspur** umfasst Folgendes:

1 PlugIn-Instanz-Menü

Hiermit können Sie eine PlugIn-Instanz eines VST- oder MIDI-Instruments für die Akkordwiedergabe auswählen.

2 Instrument bearbeiten

Öffnet das entsprechende VST- oder MIDI-Instrument, so dass Sie seine Einstellungen bearbeiten können.

3 Akkordwiedergabe aktivieren

Hiermit können Sie Akkorde in die Wiedergabe einschließen oder von der Wiedergabe ausschließen.

4 Schnittstelle-Menü

Hiermit können Sie den Endpunkt ändern, dem die **Akkordspur** zugeordnet ist, indem Sie die Schnittstelle auswählen, die Sie für PlugIns mit mehreren Schnittstellen zu je 16 Kanälen verwenden möchten.

5 Kanal-Menü

Ermöglicht es Ihnen, den Endpunkt zu ändern, dem die **Akkordspur** zugeordnet ist, indem Sie den Kanal im gewählten VST- oder MIDI-Instrument auswählen, den Sie für die Akkordwiedergabe verwenden möchten.

Sie können einen vorhandenen Kanal verwenden, der einen bereits im Projekt geladenen Sound enthält, oder Sie können einen neuen Kanal mit einem neuen Sound verwenden, der nur für Akkorde geladen wird.

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.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 642

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 448

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 491


Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren

Sie können Akkordsymbole in die Wiedergabe einbeziehen. Sie werden als gehaltene Akkorde wiedergegeben, wobei ihre Dauer durch den Abstand zwischen einem Akkordsymbol und dem nächsten bestimmt wird. Akkordsymbole, die mit einer MIDI-Tastatur eingegeben werden, nutzen dasselbe Voicing, das Sie bei der Eingabe verwendet haben, während anhand einer Computertastatur eingegebene Akkordsymbole ein Standard-Voicing nutzen.

VORAUSSETZUNGEN

Die **Akkordspur** wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Kopfzeile der **Akkordspur** auf **Akkordwiedergabe aktivieren** .
 2. Optional: Wenn Sie den Klang für die Akkordwiedergabe festlegen möchten, erweitern Sie die **Akkordspur**.
 3. Wählen Sie in der Kopfzeile der **Akkordspur** den gewünschten Endpunkt aus, indem Sie die Menüs **Schnittstelle** und **Kanal** verwenden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

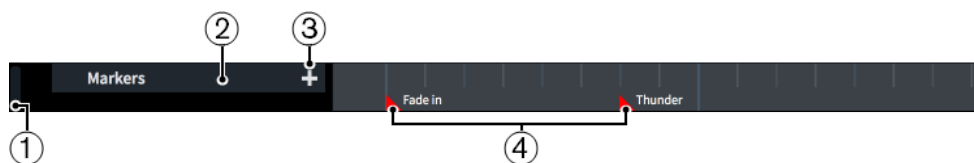
[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 491

[Endpunkte](#) auf Seite 518

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 518

Markerspur

Die **Markerspur** ermöglicht es Ihnen, die Marker in Ihrem Projekt anzuzeigen und neue hinzuzufügen. Sie wird über der obersten Instrumentenspur in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus angezeigt und ist eine der Spuren, die Sie ein- und ausblenden können.



Die **Markerspur** umfasst Folgendes:

1 Spurhöhenjustierung

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 Kopfzeile der Spur

Zeigt den Spurnamen und relevante Optionen an.

3 Marker hinzufügen

Ermöglicht es Ihnen, einen neuen Marker an der aktuellen Position der Abspielmarke hinzuzufügen.

4 Marker

Zeigt die Position der einzelnen Marker in der Partie sowie ihren Text an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker](#) auf Seite 907

[Videos](#) auf Seite 143

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 491

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 909

Marker in die Markerspur eingeben

Sie können Marker im Wiedergabe-Modus direkt in die **Markerspur** eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

Die **Markerspur** wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Verschieben Sie die Abspielmarke an die Zeitposition, an der Sie einen Marker einfügen möchten.

HINWEIS

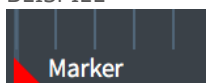
Sie können keine Marker in negativer Zeit eingeben, zum Beispiel, wenn ein Video nach drei Takten der Partien beginnt, wodurch sich der anfängliche Timecode der Partie in den negativen Bereich verschiebt.

2. Klicken Sie in der Kopfzeile der **Markerspur** auf **Marker hinzufügen** **+**.

ERGEBNIS

Ein Marker wird an der Position der Abspielmarke eingefügt. Dieser Marker zeigt den Standardtext »Marker« an.

BEISPIEL



Marker in der **Markerspur**

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Text verändern, den Marker anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 146

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 909

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 492

Videospur

Die **Videospur** zeigt an, wo Videos sich in der Partie relativ zur Musik befinden. Sie wird über der obersten Instrumentenspur in der Event-Darstellung des Wiedergabe-Modus angezeigt und ist eine der Spuren, die Sie ein- und ausblenden können.



Die **Videospur** umfasst Folgendes:

1 Spurhöhenjustierung

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 Kopfzeile der Spur

Zeigt den Spurnamen und relevante Optionen an.

3 Video anzeigen

Ermöglicht es Ihnen, das **Video**-Fenster ein- und auszublenden. Dies erfüllt dieselbe Funktion wie **Video anzeigen** in der Werkzeugzeile.

4 Name der Videodatei

Zeigt den Video-Dateinamen und die Dateierweiterung an.

5 Videoregion

Zeigt die Position der Videodatei relativ zur Musik und ihrer Länge an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Videos](#) auf Seite 143

[Videos hinzufügen](#) auf Seite 145

[Video-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 146

[Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 146

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 23

Spuren erweitern/zuklappen

Sie können Spuren im Wiedergabe-Modus einzeln erweitern/zuklappen oder alle Instrumentenspuren in der aktuellen Partie gleichzeitig erweitern/zuklappen. Durch das Erweitern von Spuren können Sie auf Steuerelemente in den Kopfzeilen von Spuren zugreifen und Spurinhalte eingeben, zum Beispiel Noten im Pianorollen-Editor und Tempoänderungen in der **Zeitspur**.

VORGEHENSWEISE

- Sie können Spuren auf eine der folgenden Arten erweitern/zuklappen:
 - Um eine einzelne Spur zu erweitern/zuzuklappen, klicken Sie auf den entsprechenden Ein-/Ausblenden-Pfeil.
 - Um alle Instrumentenspuren zu erweitern/zuzuklappen, klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil einer beliebigen Instrumentenspur.
-

Spurhöhe ändern

Sie können die Höhe aller Arten von Spuren jederzeit ändern, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass eine einzelne Spur vorübergehend mehr Platz in der Event-Darstellung erhält, damit Sie präziser daran arbeiten können.

VORGEHENSWEISE

- Ändern Sie die Spurhöhe auf eine der folgenden Arten:

- Um Spuren höher zu machen, wählen Sie sie aus und drücken Sie **Umschalttaste-H**.
- Um Spuren niedriger zu machen, wählen Sie sie aus und drücken Sie **Umschalttaste-G**.
- Klicken und ziehen Sie die linke untere Ecke einer einzelnen Spur nach oben/unten.

TIPP

Wenn sich der Mauszeiger an der richtigen Position befindet, wird er als geteilter Pfeil angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zoomstufe in Spuren in der Event-Darstellung ändern](#) auf Seite 457

Spuren ausblenden/anzeigen

Sie können die Spuren, die über der obersten Instrumentenspur in der Event-Darstellung im Wiedergabe-Modus angezeigt werden, ausblenden oder anzeigen.

Standardmäßig werden nur die **Zeit-** und die **Akkordspur** angezeigt. Wenn Sie zu einer Partie im Projekt mindestens ein Video hinzugefügt haben, werden standardmäßig auch die **Marker-** und die **Video-**Spur angezeigt.

HINWEIS

Sie können Spieler- und Instrumentenspuren nicht ein- oder ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Wiedergabe > Spuren > [Spurart]**.
Wählen Sie zum Beispiel **Wiedergabe > Spuren > Zeitspur**, um die **Zeitspur** anzuzeigen/ auszublenden.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Spurart wird angezeigt, wenn ein Häkchen neben ihrem Eintrag im Untermenü angezeigt wird, und ausgeblendet, wenn dort kein Häkchen steht.

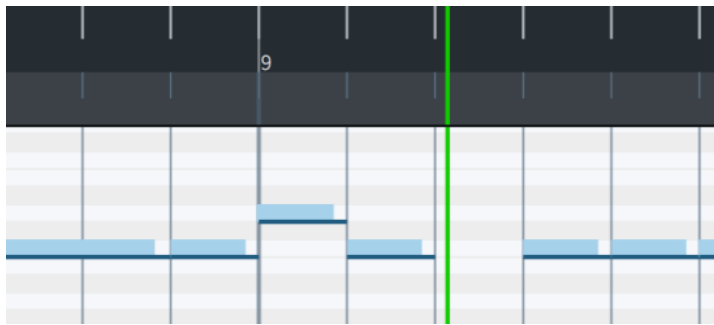
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren](#) auf Seite 458

Abspielmarke

Die Abspielmarke ist eine vertikale Linie, die sich während der Wiedergabe bewegt und die aktuelle rhythmische Position anzeigt. Sie wird auch als »Wiedergabelinie« bezeichnet.

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 Wiedergabe-Modus

Dorico SE 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 SE 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 507

[Mini-Transport](#) auf Seite 24

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.
 - Um die Abspielmarke rückwärts zu bewegen, drücken Sie **Num -** (Minus) auf einem Ziffernblock.
 - Um die Abspielmarke zurück an den Anfang der Partie zu setzen, drücken Sie **Num .** (Punkt auf einem Ziffernblock).
 - 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 **Transport**-Fenster auf **Vorlauf**, um vorwärts zu navigieren.
- Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Rücklauf**, um rückwärts zu navigieren.
- Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Rücklauf zum Anfang der Partie**, um zum Anfang der Partie zurückzukehren.
- Klicken Sie im Wiedergabe-Modus an beliebiger Stelle auf das Lineal.

HINWEIS

Sie können nicht während der Wiedergabe auf das Lineal klicken, um die Abspielmarke zu bewegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transport-Fenster](#) auf Seite 507

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

[Bildfrequenz](#) auf Seite 148

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 **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. Außerdem können Sie in jedem Modus die Wiedergabe-Tastaturbefehle 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 alle Instrumente aus der Auswahl wiederzugeben, wählen Sie eine einzelne Note aus und drücken Sie **P**.
- Um alle Instrumente aus der Auswahl wiederzugeben, wählen Sie eine einzelne Note aus und wählen Sie **Wiedergabe > Ab Auswahl wiedergeben**.
- Um nur eine einzelne Notenzeile wiederzugeben, wählen Sie mehrere Elemente in der Notenzeile aus und drücken Sie **P**.

HINWEIS


Dies hat keinen Einfluss darauf, welche Kanäle im Wiedergabe-Modus solo geschaltet oder stummgeschaltet sind.

- Um mehrere Notenzeilen wiederzugeben, wählen Sie Elemente in mehreren Notenzeilen aus und drücken Sie **P**.

HINWEIS

Dies hat keinen Einfluss darauf, welche Kanäle im Wiedergabe-Modus solo geschaltet oder stummgeschaltet sind.

- Um die Wiedergabe ab der Position der Abspielmarke fortzusetzen, drücken Sie **Leertaste oder Enter-Taste**.
- Um ab der letzten Wiedergabeposition wiederzugeben, drücken Sie **Umschalttaste-Leertaste**. 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**.
- Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Ab Abspielmarke wiedergeben**.
- Klicken Sie im **Transport**-Fenster auf **Ab Auswahl wiedergeben**.
- Wählen Sie **Wiedergabe > Ab Abspielmarke wiedergeben**.
- Wählen Sie **Wiedergabe > Ab letzter Startposition wiedergeben**.
- Wählen Sie **Wiedergabe > Ab Beginn der Partie wiedergeben**.
- Wählen Sie **Wiedergabe > Ab Projektbeginn wiedergeben**.

2. Optional: Verschieben Sie die Abspielmarke während der Wiedergabe vor- oder rückwärts.
3. Optional: Um den Metronom-Klick zu aktivieren/deaktivieren, klicken Sie im Mini-Transport auf **Klick** .

TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie auch einen Tastaturbefehl zum Aktivieren/Deaktivieren des Metronom-Klicks während der Wiedergabe 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 **Transport**-Fenster auf **Stopp**.

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 509

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 515

[VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 449

[Spuren stummschalten/solo schalten](#) auf Seite 496

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 518

[Mini-Transport](#) auf Seite 24

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

[Statuszeile](#) auf Seite 31

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

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 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 ungestimmte Perkussions-Kits aktivieren.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, für die Sie die unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren möchten.
 2. Aktivieren Sie in allen Kopfzeilen dieser Spuren die Option **Unabhängige Wiedergabe von Stimmen aktivieren**.
-

ERGEBNIS

Die unabhängige Stimmwiedergabe wird für alle Instrumente aktiviert. Dorico SE lädt automatisch genug zusätzliche Kanäle (und bei Bedarf zusätzliche PlugIn-Instanzen) für alle Stimmen, die projektweit zu dem jeweiligen Instrument gehören.

Stimmen werden gemäß ihrer Reihenfolge im **Stimmen**-Menü automatisch Endpunkten zugewiesen. Wenn Sie eine einzelne Stimme im **Stimmen**-Menü auswählen, werden im Pianorollen-Editor nur die zu ihr gehörigen Noten angezeigt.

HINWEIS

Bei Instrumentenspuren mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe können Sie Dynamik-, Automations- und Spielanweisungsspuren nur anzeigen, wenn eine einzelne Stimme ausgewählt ist.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Endpunkte jeder Stimme in jeder Partie unabhängig ändern, zum Beispiel wenn einige Stimmen in einigen Partien einen Soloklang anstelle eines Ensembleklangs erfordern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 509

[Endpunkte](#) auf Seite 518

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 459

[Dynamikspuren](#) auf Seite 461

[Automationsspuren](#) auf Seite 472

[Spielanweisungsspuren](#) auf Seite 479




[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 451

[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 524

Spuren stummschalten/solo schalten

Sie können einzelne Spuren stummschalten oder solo schalten. Auf diese Weise können Sie festlegen, dass nur bestimmte Gruppen wiedergegeben werden, zum Beispiel wenn Sie nur bestimmten Spielergruppen zuhören möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Werkzeugzeile auf **Mixer anzeigen**  um den Mixer anzuzeigen.
 2. Klicken Sie im Mixer auf den entsprechenden Schalter über jedem Kanal, den Sie stumm- oder solo schalten möchten.
 - **Stumm** 
 - **Solo** 
-

ERGEBNIS

Die Spuren werden stummgeschaltet oder solo geschaltet und die entsprechenden Schalter werden aktiviert.

Dies steuert, welche Spuren wiedergegeben werden, bis Sie die Stumm-/Soloschaltung ändern. Das heißt, dass Sie nicht jedes Mal neu auswählen müssen, welche Spuren Sie hören möchten. Wenn Sie zum Beispiel acht Spuren haben und vier davon solo schalten, werden nur diese vier wiedergegeben. Wenn Sie zwei Spuren stummschalten, werden diese Spuren nicht wiedergegeben, nur die anderen sechs.

HINWEIS

- Wenn Sie Spuren solo schalten, werden alle anderen Spuren automatisch stummgeschaltet. Wenn Sie eine stummgeschaltete Spur solo schalten, wird die Stummschaltung automatisch aufgehoben.
 - Sie können auch nur bestimmte Spuren/Notenzeilen wiedergeben, indem Sie Noten/Objekte in jeder Spur/Notenzeile auswählen, die Sie hören möchten.
-

BEISPIEL



Stummschaltung, wenn aktiviert



Solo, wenn aktiviert

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 490

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 498

Instrumente stummschalten/solo schalten

Sie können die derzeit ausgewählten Instrumente solo schalten, wodurch alle anderen Instrumente automatisch stummgeschaltet werden. Dies kann nützlich sein, wenn Sie möchten, dass nur bestimmte Instrumente wiedergegeben werden, während Sie an einem bestimmten Abschnitt eines Projekts arbeiten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie für jedes Instrument, das Sie solo schalten möchten, mindestens eine zugehörige Note aus. Sie können dies im Schreiben-Modus und im Wiedergabe-Modus tun.
 2. Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-S**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Instrumente werden solo geschaltet und alle anderen Instrumente stummgeschaltet, indem ihr Status Stumm/Solo im Mixer geändert wird. Davon hängt ab, welche Instrumente stummgeschaltet oder solo geschaltet sind, bis Sie ihre jeweiligen Stummschaltungen/Solo-Schaltungen ändern.

TIPP

Sie können auch für jede Wiedergabe einzeln festlegen, welche Notenzeilen wiedergegeben werden, ohne die Schalter im Mixer zu verändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer](#) auf Seite 505

Stummschaltung/Solo-Schaltung für Instrumente deaktivieren

Sie können Stummschaltungen und Solo-Schaltungen für alle Instrumente in Ihrem Projekt deaktivieren, zum Beispiel, wenn Sie bei der Wiedergabe alle Instrumente hören möchten, nachdem Sie eine kleine Auswahl solo geschaltet hatten. Dies ist in jedem Modus möglich.

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**.
 - Um alle Solo-Schaltungen für Instrumente zu deaktivieren, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-S**.
 - Klicken Sie im Mixer auf **Alle Stummschalten-Schalter deaktivieren**.

- Klicken Sie im Mixer auf **Alle Solo-Schalter deaktivieren**.
-

ERGEBNIS

Für alle Instrumente im Projekt werden die jeweiligen Schalter deaktiviert. Wenn Sie zum Beispiel sowohl Stummschaltungen als auch Solo-Schaltungen deaktivieren, werden alle Instrumente auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt, wodurch bei der Wiedergabe alle Instrumente miteinbezogen werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer](#) auf Seite 505

Noten/Elemente einzeln stummschalten

Sie können einzelne Noten und Elemente stummschalten, um sie von der Wiedergabe auszuschließen, ohne sie zu löschen, zum Beispiel um Akkorde ohne ihre Arpeggios oder eine Passage mit mehreren Dynamikanweisung nur mit einem einzelnen Lautstärkeniveau oder ohne Tempoänderungen durch Tempomarkierungen wiederzugeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten/Elemente aus, die Sie bei der Wiedergabe stummschalten/unterdrücken möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiedergabe unterdrücken** in der **Allgemein**-Gruppe.
-

Änderungen an Lautstärkereglern zurücksetzen

Sie können Änderungen, die Sie an den Lautstärkereglern im Mixer vorgenommen haben, wieder auf die Standardwerte zurücksetzen.

VORAUSSETZUNGEN

Das Mixer-Fenster wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie mit gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf jeden Lautstärkeregler im Mixer, den Sie zurücksetzen wollen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 507

[Mixer](#) auf Seite 505

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 eines beliebigen Modus auf **Modus »Festes Tempo«**.
 - Wählen Sie im Wiedergabe-Modus **Wiedergabe > Modus »Festes Tempo«**.

- 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 nach oben/unten ziehen.

TIPP

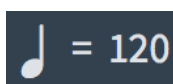
Wenn Sie den Metronomwert in kleineren Schritten ändern möchten, können Sie beim Klicken und Ziehen die **Umschalttaste** gedrückt halten.

ERGEBNIS

Im Modus »Tempo folgen« wird das Tempo für die Wiedergabe und Aufnahme durch Tempomarkierungen im Projekt festgelegt. Der Modus »Tempo folgen« ist aktiv, wenn **Modus »Festes Tempo«** in der Werkzeugzeile hervorgehoben ist und im **Wiedergabe**-Menü neben **Modus »Festes Tempo«** kein Häkchen erscheint.

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. Der Modus »Festes Tempo« ist aktiv, wenn **Modus »Festes Tempo«** in der Werkzeugzeile nicht hervorgehoben ist und im **Wiedergabe**-Menü neben **Modus »Festes Tempo«** ein Häkchen erscheint.

BEISPIEL



Modus »Festes Tempo«, wenn der Modus »Festes Tempo« aktiv ist



Modus »Tempo folgen«, wenn der Modus »Tempo folgen« aktiv ist

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 997

[Zeitspur](#) auf Seite 481

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 217

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 493

Wiederholungen bei der Wiedergabe

Dorico SE 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 SE 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 aktuelle Position der Abspielmarke in Wiederholungsabschnitten wieder.

Dynamikanweisungen und Tempomarkierungen werden bei Wiederholungen berücksichtigt. Wiederholungen sind auch in Audio- und MIDI-Exporten enthalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transport-Fenster](#) auf Seite 507

[Mini-Transport](#) auf Seite 24

[Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen](#) auf Seite 500

Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern

Taktenden mit Wiederholungszeichen besagen in der Regel an, dass die vorangehenden Noten zweimal gespielt werden. Sie können die Anzahl der Durchläufe für jedes Taktende mit Wiederholungszeichen einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktenden mit Wiederholungszeichen, bei denen Sie die Anzahl der Durchläufe ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **N-mal spielen** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

HINWEIS

Der Mindestwert ist **2**.

ERGEBNIS

Die Anzahl der Durchläufe vor den ausgewählten Taktenden mit Wiederholungszeichen wird geändert. Ein Marker an den Positionen von Systemobjekten gibt die Anzahl von Durchläufen an, wenn hier **3** oder mehr eingestellt ist.

BEISPIEL



Letzter Takt mit Wiederholungszeichen mit den standardmäßigen zwei Durchläufen

Letzter Takt mit Wiederholungszeichen mit vier Durchläufen und angezeigtem Marker

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 600

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 251

[Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen](#) auf Seite 500

[Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern](#) auf Seite 916

Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen

Standardmäßig werden in Dorico SE 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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungssprünge aus, nach denen Sie Wiederholungen bezüglich der Wiedergabe einbeziehen/ausnehmen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiederholungen erneut spielen** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

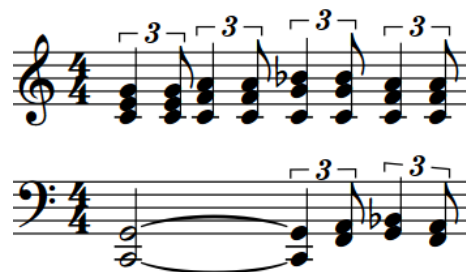
Wiederholungen werden nach ausgewählten Wiederholungssprüngen in die Wiedergabe eingeschlossen, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und davon ausgenommen, wenn Sie es deaktivieren.

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 SE 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 Musiker sind Swingmuster in Dorico SE 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 503

Swing-Verhältnisse und rhythmische Feelings

Swing-Verhältnisse messen die Stärke des Swings in Zählzeiteinheiten. Ein Swing-Verhältnis von 2:1 bedeutet zum Beispiel, dass die erste Note in jedem Paar doppelt so lang ist wie die zweite, was einen Triolen-Swing erzeugt.

Ein Swing-Verhältnis von 1:1 bedeutet, dass die Musik gerade gespielt wird, während ein Swingverhältnis von 5:1 bedeutet, dass jedes Notenpaar gespielt wird, als ob es eine Sextole wäre, wobei die erste Note des Paares fünf Zählzeitunterteilungen dauert und die zweite eine.



Swing-Verhältnis 1:1



Swing-Verhältnis 5:1

Die folgenden rhythmischen Feelings und Swing-Verhältnisse sind standardmäßig in Dorico SE 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, d. h. regelmäßige Achtelnoten im Verhältnis 1:1 bei allen Tempi.

Sie können das für bestimmte Abschnitte und einzelne Spieler verwendete Swing-Verhältnis ändern.

Swing-Wiedergabe 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 der Solist für einen zwölftaktigen Abschnitt swingt.

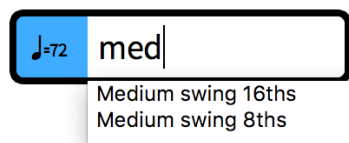
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die beiden Noten aus, die Sie durch eine Glissando-Linie miteinander verbinden möchten.
 - 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 ein Element oder mehrere Elemente aus, das/die nur zu diesem Instrument gehört/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. Drücken Sie **Umschalttaste-T**, um das Einblendfeld für Tempo zu öffnen.
 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 Element 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 244

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 die **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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

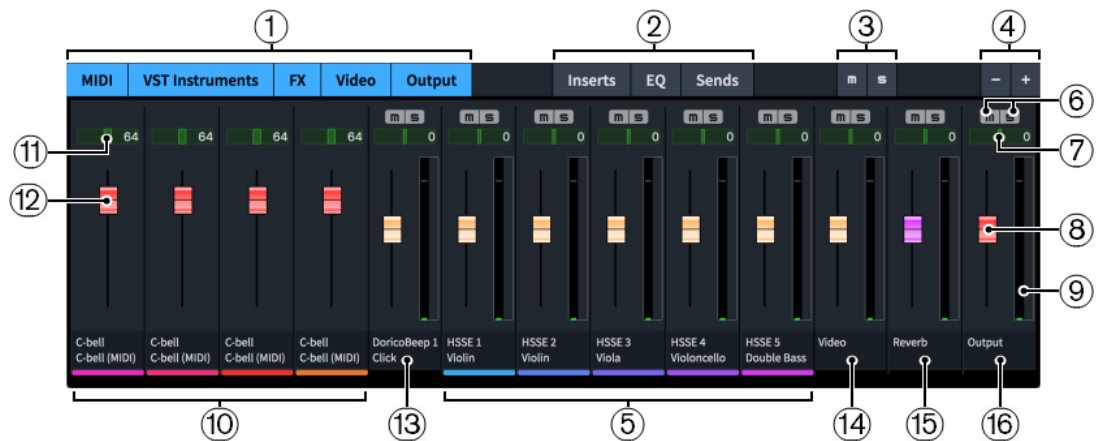
[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 376

Mixer

Mit dem Mixer können Sie die bei der Wiedergabe erzeugten Sounds sowohl für den Masterausgang als auch für jeden einzelnen Kanal steuern.

Sie können das Mixer-Fenster auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:

- Drücken Sie **F3**.
- Klicken Sie auf **Mixer anzeigen**  in der Werkzeugzeile.



Der Mixer enthält Folgendes:

1 Kanalart-Schalter

Ermöglichen es Ihnen, Kanäle im Mixer entsprechend ihrer Art und in beliebiger Kombination ein- und auszublenden.

2 Kanalsteuerung

Ermöglicht es Ihnen, die jeweiligen Steuerelemente in der Kanalleiste entsprechend ihrer Art und in beliebiger Kombination ein- und auszublenden.

3 Alle Stummschalter deaktivieren/Alle Solo-Schalter deaktivieren

Hiermit können Sie alle Stummschaltungen/Solo-Schaltungen durch Klicken auf den entsprechenden Schalter deaktivieren.

4 Zoom

Ermöglicht es Ihnen, Kanäle breiter/schmäler zu machen.

5 VST-Kanäle

Für den Stereoausgang jedes VST-Instruments in Ihrem Projekt gibt es einen Mixer-Kanal. Alle Instrumente in Ihrem Projekt werden angezeigt, selbst wenn Sie auf mehrere Instanzen von VST-Instrumenten verteilt sind. Kanäle zeigen den vollen Instrumentennamen an, der für das jeweilige Instrument im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** eingestellt ist. Außerdem wird, falls vorhanden, die Instrumentennummer angezeigt. Die Kanäle sind standardmäßig Stereo.

6 Stumm/Solo

Ermöglicht es Ihnen, einzelne Spuren stummschalten/solo zu schalten.

7 Panoramaregler

Ermöglicht es Ihnen, den Sound jeder einzelnen Spur für die Stereo-Wiedergabe im Stereo-Spektrum zu positionieren.

8 Fader

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke jeder einzelnen Spur zu regeln.

MIDI-Kanäle haben einen MIDI-Fader.

9 Kanalmeter

Zeigt die Ausgangslautstärke jedes einzelnen Kanals in Echtzeit an.

10 MIDI-Kanäle

Jedes VST-Instrument in Ihrem Projekt hat zusätzlich zu seinem VST-Kanal einen eigenen MIDI-Kanal. Mit diesen MIDI-Kanälen können Sie die MIDI-Lautstärke und das MIDI-Panorama jedes Instruments ändern.

11 MIDI-Panorama

Ermöglicht es Ihnen, den MIDI-Ausgang des Kanals für die Stereo-Wiedergabe auf dem Stereo-Spektrum zu positionieren.

12 MIDI-Fader

Ermöglicht es Ihnen, die MIDI-Lautstärke des Kanals zu ändern.

Einige PlugIns benötigen MIDI-Fader und Sie sind oft nützlich, wenn Sie ein MIDI-Gerät zur Wiedergabe verwenden.

13 Klick-Kanal

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke des Metronom-Klicks zu regeln.

14 Videokanal

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke der Audiospuren von Videos zu steuern.

15 FX-Send-Kanal

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke von Send-Effekten wie Reverb zu steuern. Standardmäßig ist in diesem Kanal REVerence automatisch geladen.

16 Ausgangskanal

Ermöglicht es Ihnen, die Master-Ausgangslautstärke zu steuern.

HINWEIS

Um die Lautstärke in Ihrem Projekt zu regeln, empfehlen wir Ihnen, zuerst Dynamikanweisungen einzugeben und die Dynamikkurve an die Anforderungen Ihres Projekts anzupassen, bevor Sie die Spurregler verwenden.

Alle Änderungen, die Sie im Mixer vornehmen, werden automatisch gespeichert und auf das Projekt angewendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 23

[Mixer-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 507

[Spuren stummschalten/solo schalten](#) auf Seite 496

[Änderungen an Lautstärkereglern zurücksetzen](#) auf Seite 498

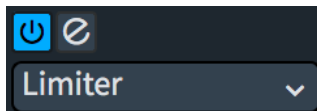
[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 138

Mixerkanalzüge

Jeder Kanal im Mixer hat seinen eigenen Kanalzug, der die Steuerelemente für den Kanal enthält. Sie können alle Arten von Steuerelementen ein- und ausblenden, indem Sie auf den entsprechenden Schalter oben im Mixer klicken.

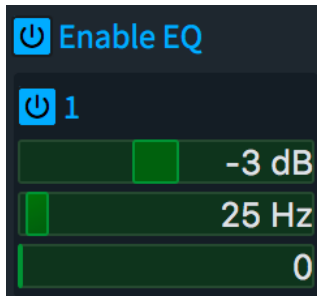
Jeder Kanalzug enthält die folgenden Steuerelemente:

Inserts



Jeder Kanal hat vier Slots, in die man Insert-Effekte laden kann. Sie können die gewünschten Effekte aus den verfügbaren Optionen im Menü auswählen.

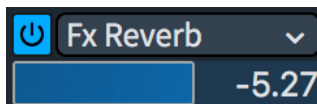
EQ



Jeder Kanal verfügt über vier EQ-Bänder.

Um Änderungen an den EQ-Bändern eines Kanals vorzunehmen, müssen Sie zunächst auf **EQ aktivieren** klicken. Mit diesem Schalter können Sie den EQ auf einem Kanal auch umgehen, ohne Ihre Einstellungen zu verlieren.

Sends




Jeder Kanal verfügt über vier Slots für Sends. Standardmäßig sendet der erste Slot für jeden Kanal an den FX-Kanal, in dem Reverb geladen ist.

Mixer-Fenster ein-/ausblenden

Sie können das Mixer-Fenster jederzeit ein-/ausblenden, wenn Sie es zum Beispiel während der Arbeit an Noten im Notenbereich nicht in der Anzeige sehen möchten.

VORGEHENSWEISE

- Sie können das Mixer-Fenster auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:

- Drücken Sie **F3**.
- Klicken Sie auf **Mixer anzeigen**  in der Werkzeugzeile.
- Wählen Sie **Fenster > Mixer**.

Das Mixer-Fenster wird angezeigt, wenn ein Häkchen neben **Mixer** im Menü steht, und ausgeblendet, wenn dort kein Häkchen steht.

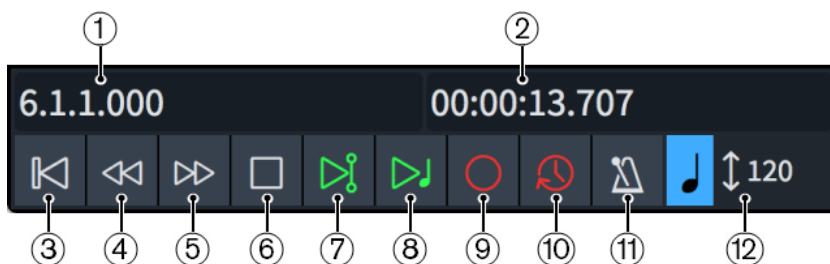
Transport-Fenster

Das **Transport**-Fenster 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 auf **Transportleiste anzeigen**  in der Werkzeugzeile.



Das **Transport**-Fenster umfasst die folgenden Informationen und Bereiche:

1 Takt-/Zählzeitanzeige

Zeigt die relative Position der Abspielmarke zu Takten und Zählzeiten in der derzeitigen Partie in der folgenden Reihenfolge der Einheiten an: Takte, Zählzeiten, Sechzehntelnoten, 120stel einer Sechzehntelnote.

2 Zeitanzeige

Zeigt die Position der Abspielmarke als verstrichene Zeit in der folgenden Reihenfolge der Einheiten an: Stunden, Minuten, Sekunden, Millisekunden. Alternativ kann hier die Timecode-Position der Abspielmarke in der derzeitigen Partie in der folgenden Reihenfolge der Einheiten angezeigt werden: Stunden, Minuten, Sekunden, Frames.

Durch Klicken können Sie auf der Zeitanzeige zwischen der Anzeige von Zeit und Timecode wechseln.

3 Rücklauf zum Anfang der Partie

Setzt die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurück.

4 Rücklauf

Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note zurück.

5 Vorlauf

Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note vorwärts.

6 Stopp

Beendet die Wiedergabe.

7 Ab Abspielmarke wiedergeben

Startet die Wiedergabe ab der Position der Abspielmarke.

8 Ab Auswahl wiedergeben

Startet die Wiedergabe ab dem ersten ausgewählten Element im Notenbereich.

Wenn Sie Elemente auf mehreren Notenzeilen oder mehrere Elemente in einer einzelnen Notenzeile auswählen, werden nur die gewählten Notenzeilen wiedergegeben.

9 Aufnehmen

Startet/Beendet die MIDI-Aufnahme.

10 Rückwirkende Aufnahme

Ruft alle MIDI-Noten ab, die Sie während der vorherigen Wiedergabe gespielt haben, und ermöglicht es Ihnen, sie in eine beliebige Notenzeile einzugeben, auch wenn Sie sie nicht explizit aufgenommen haben.

11 Klick

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

12 Modus »Festes Tempo«

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 23

[Mini-Transport](#) auf Seite 24

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 498

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 23

[Mini-Transport](#) auf Seite 24

[Timecodes](#) auf Seite 912

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

Wiedergabevorlagen

Dorico SE 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 Endpunkt Konfigurationen, die für jedes Instrument erforderlich sind

Wenn Sie Instrumente zu Spielern in einem Projekt hinzufügen, lädt Dorico SE gemäß der aktuellen Wiedergabevorlage automatisch PlugIns für diese Instrumente und richtet die

benötigten Expression-Maps und Percussion-Maps ein. Außerdem lädt Dorico SE 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 Endpunktfigurationen 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 SE 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 Ausweidlösung 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 SE weitergegeben. Dies kann dazu führen, dass unerwartete tiefe Noten wiedergegeben werden, da Dorico SE 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 512
- [Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 515
- [Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 515
- [Wiedergabevorlagen exportieren](#) auf Seite 517
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 518
- [Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 525
- [Endpunkte](#) auf Seite 518
- [Benutzerdefinierte Endpunktfigurationen](#) auf Seite 521
- [Endpunktfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 523
- [VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 449

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**.

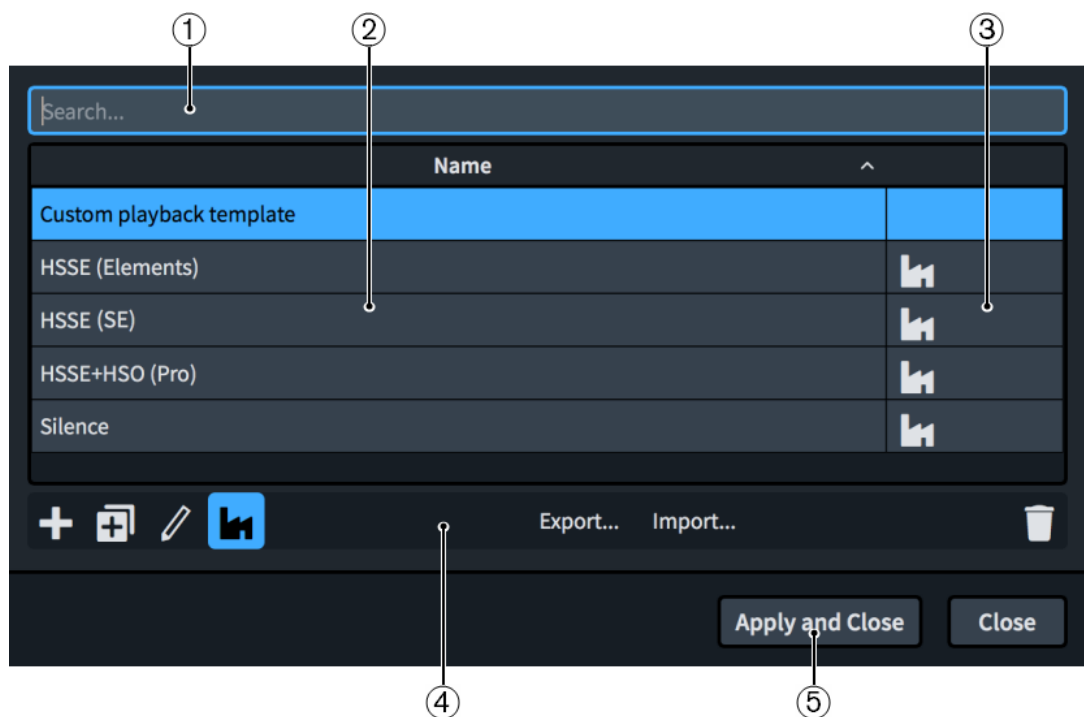
- Sie können den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** im Wiedergabe-Modus öffnen, indem Sie **Wiedergabe > Wiedergabevorlage** wählen.

Im Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** werden alle Wiedergabevorlagen, die auf Ihrem Computer zur Verfügung stehen, in einer Tabelle angezeigt. Dorico SE 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 SE Sounds lädt.

TIPP

- Durch Auswahl der **Silence**-Vorlage werden Dorico SE-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 SE 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 SE 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

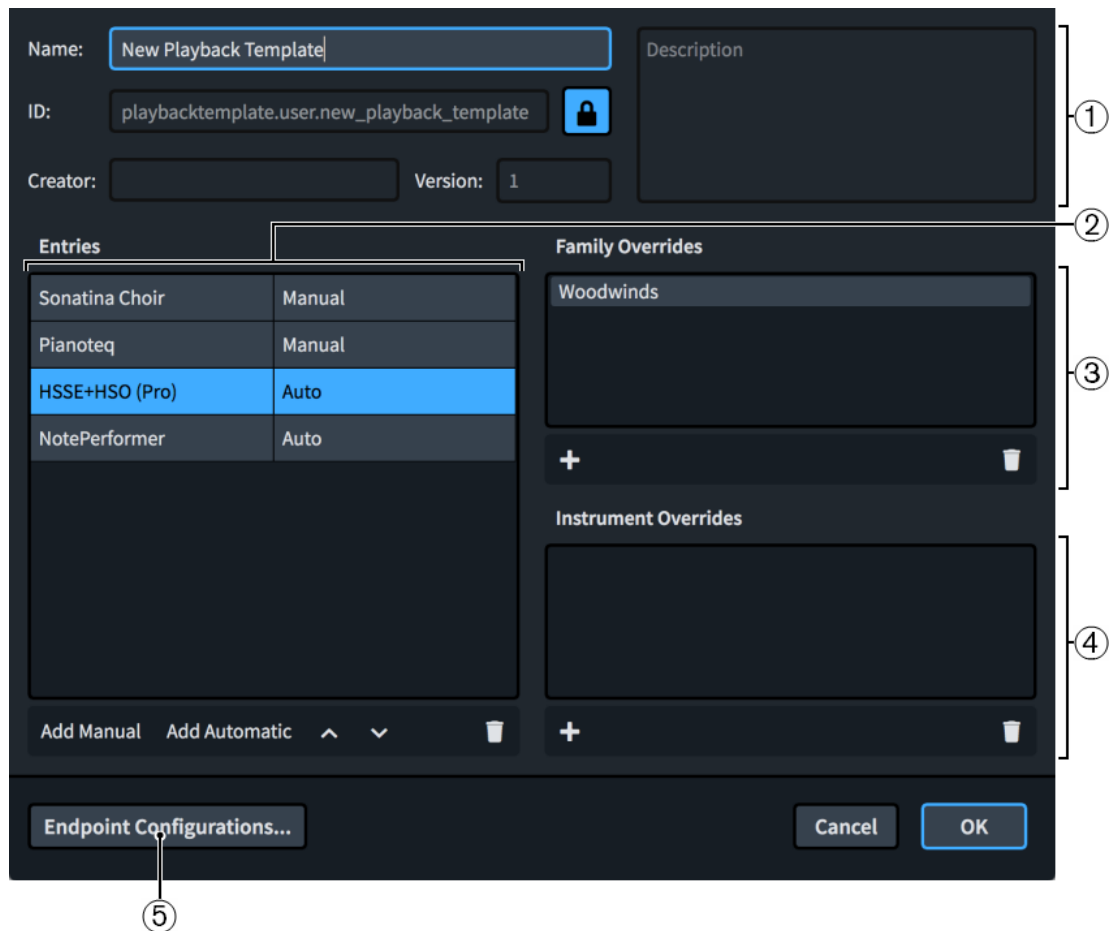
- [Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 515
- [Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 515
- [Wiedergabevorlagen importieren](#) auf Seite 517
- [Wiedergabevorlagen exportieren](#) auf Seite 517
- [Endpunktconfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 523

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** öffnen, indem Sie im Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** 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 SE 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 SE 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 Auswechlösung 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

[Wiedergabevorlage anwenden \(Dialog\)](#) auf Seite 510

[Endpunkte](#) auf Seite 518

[Endpunktkonfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 523

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 521

Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen

Sie können die auf das aktuelle Projekt angewandte Wiedergabevorlage ändern, zum Beispiel wenn Sie keine Wiedergabe benötigen und verhindern möchten, dass Dorico SE Sounds lädt. 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

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 509

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen

Sie können benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen, die Kombinationen aus vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen, benutzerdefinierten Endpunktkonfigurationen und anderen nicht vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen (die Sounds nicht automatisch laden können) enthalten können.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Wiedergabe-Modus **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 Endpunktkonfigurationen und/oder vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen hinzu.
 - Um eine benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration 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 510

[Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 512

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 518

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 521

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern](#) auf Seite 521

[VST-PlugIns erlauben/blockieren](#) auf Seite 449

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 SE-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 **Speichern**.
-

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 SE 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 SE 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 SE 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 SE 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 SE 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

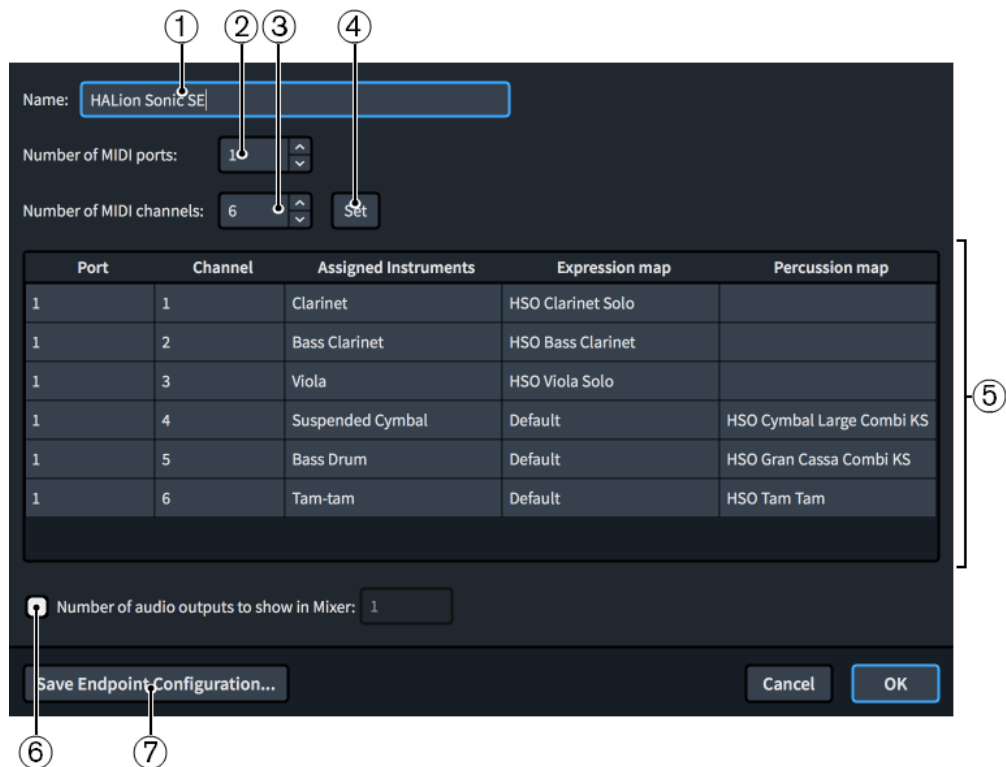
[Benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen](#) auf Seite 521

[Endpunktconfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 523

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-Instrumente auf **Endpunkteinrichtung**  klicken.



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-Instrumente 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 SE 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

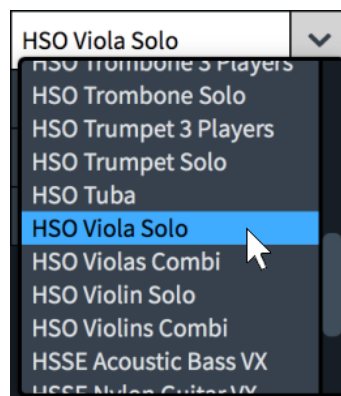
Sie können die Schnittstelle nicht aus dem **Endpunkteinrichtung**-Dialog heraus ändern. Sie müssen die Schnittstelle in der Kopfzeile der jeweiligen Instrumentenspur ändern.

- **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 in der Kopfzeile der jeweiligen Instrumentenspur 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 SE 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

[Bereich für VST- und MIDI-Instrumente](#) auf Seite 445

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 509

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 527

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 138

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Endpunktkonfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 523

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 509

[Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 512

[Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 515

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 Bereich für VST- und MIDI-Instrumente 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-Instrumente auf **Endpunktkonfiguration speichern** .

4. Geben Sie im **Name**-Feld einen Namen für Ihre benutzerdefinierte Endpunktconfiguration ein.

HINWEIS

Wenn Sie einen bereits vorhandenen Namen eingeben oder eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktconfiguration 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 Endpunktconfiguration gespeichert. Dies beinhaltet alle benutzerdefinierten Spielanweisungen, die in Expression-/Percussion-Maps enthalten sind.

WEITERE SCHRITTE

Sie können benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen aufnehmen, um Endpunktconfigurationen in anderen Projekten zu verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Endpunktconfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 523

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 509

[Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 515

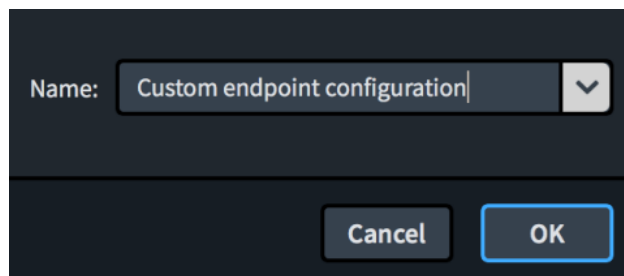
[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 542

Endpunktconfiguration speichern (Dialog)

Im Dialog **Endpunktconfiguration speichern** können Sie den aktuellen Status und die Einstellungen von PlugIns in Ihrem Projekt speichern. Indem Sie benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen speichern, können Sie sie in anderen Projekten wiederverwenden und in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen aufnehmen.

Sie können den Dialog **Endpunktconfiguration speichern** im Wiedergabe-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Bereich für VST- und MIDI-Instrumente in der Aktionsleiste auf **VST-Instrumente** oder **MIDI-Instrumente** auf **Endpunktconfiguration speichern**. Dadurch wird der aktuelle Status aller PlugIns im entsprechenden Abschnitt des Bereichs gespeichert.
- Klicken Sie im **Endpunkteinrichtung**-Dialog auf **Endpunktconfiguration speichern**. Dadurch wird nur der aktuelle Status des ausgewählten PlugIns gespeichert.



Der Dialog **Endpunktconfiguration speichern** enthält ein **Name**-Feld, in dem Sie einen Namen für die Endpunktconfiguration eingeben können, die Sie speichern. Anhand des Pfeils am Ende

des Feldes können Sie eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktconfiguration auswählen, um das Feld auszufüllen.

Wenn Sie einen Namen eingeben, der bereits existiert, können Sie die vorhandene benutzerdefinierte Endpunktconfiguration überschreiben. Wenn Sie eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktconfiguration überschreiben, verschiebt Dorico SE die alte Version in Ihren Papierkorb.

WEITERFÜHRENDE LINKS

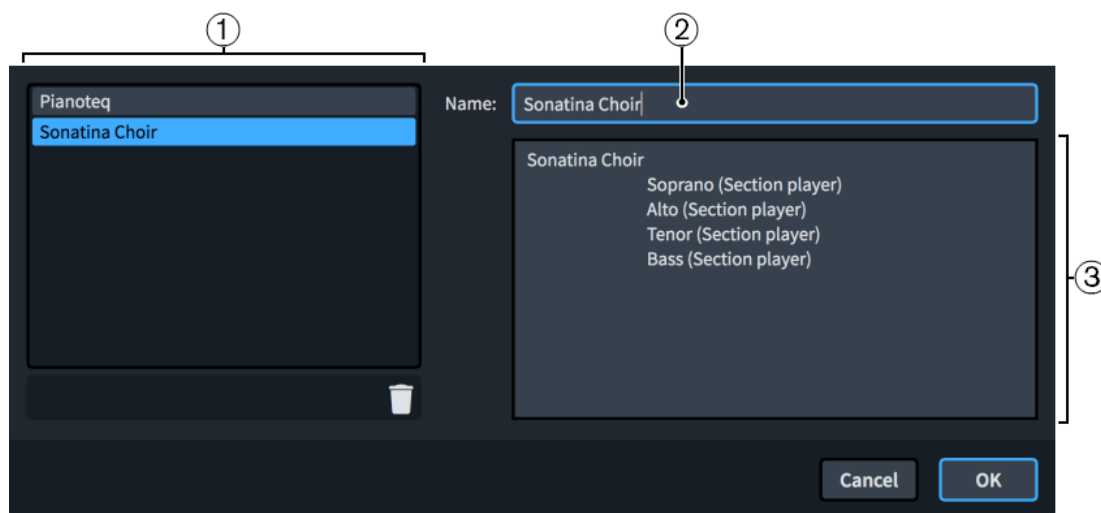
[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 509

[Endpunktconfigurationen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 523

Endpunktconfigurationen bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Endpunktconfigurationen bearbeiten** können Sie benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen umbenennen und löschen und die darin enthaltenen PlugIns und Spieler anzeigen.


- Sie können den Dialog **Endpunktconfigurationen bearbeiten** öffnen, indem Sie im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** auf **Endpunktconfigurationen** klicken.



Der Dialog **Endpunktconfigurationen bearbeiten** umfasst Folgendes:

1 Endpunktconfigurationen-Liste

Enthält alle Endpunktconfigurationen auf Ihrem Computer.

Mit **Löschen**  in der Aktionsleiste am unteren Rand der Liste können Sie die ausgewählte Endpunktconfiguration von Ihrem Computer löschen.

2 Name

Hiermit können Sie den Namen der ausgewählten Endpunktconfiguration 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 Endpunktconfiguration enthalten sind. Wenn die Endpunktconfiguration mehrere Instanzen desselben PlugIns enthält, wird jede PlugIn-Instanz separat aufgelistet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Endpunkte](#) auf Seite 518

[Benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen](#) auf Seite 521

[Benutzerdefinierte Endpunktconfigurationen speichern](#) auf Seite 521

[Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 512

[Wiedergabevorlage anwenden \(Dialog\)](#) auf Seite 510

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. Erweitern Sie die Instrumentenspur, deren Endpunkt Sie ändern möchten.
2. Optional: Wählen Sie bei Instrumenten mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe im **Stimme**-Menü die Stimme aus, deren zugewiesenen Endpunkt Sie ändern möchten.
3. Optional: Ändern Sie auf eine der folgenden Arten die Partien, auf die Ihre Änderungen angewandt werden sollen:
 - Um den zugewiesenen Endpunkt für die ausgewählte Stimme nur in der aktuellen Partie zu ändern, klicken Sie auf **Für diese Partie festlegen**.
 - Um den zugewiesenen Endpunkt für die ausgewählte Stimme in allen Partien zu ändern, klicken Sie auf **Für alle Partien festlegen**.

HINWEIS

Dies wirkt sich auf alle Stimmen an derselben Position im **Stimmen**-Menü aus und wird nicht nach Stimmtyp angewandt.

4. Optional: Um das Instrument/die Stimme einem Endpunkt in einer anderen PlugIn-Instanz zuzuweisen, wählen Sie die jeweilige PlugIn-Instanz aus dem Menü in ihrer Spur-Kopfzeile.
5. Wählen Sie in der Instrumentenspur-Kopfzeile eine neue Option aus einem oder beiden der folgenden Menüs aus:
 - **Port**
 - **Kanal**

ERGEBNIS

Der Endpunkt, dem das Instrument/die Stimme zugewiesen ist, wird geändert.

- Wenn Sie nur den **Kanal**-Wert ändern, ändert sich der Kanal in der PlugIn-Instanz, den das entsprechende Instrument verwendet.
- Wenn Sie sowohl den Wert für **Port** als auch den für **Kanal** ändern, ändert sich sowohl die Schnittstelle in der PlugIn-Instanz als auch der Kanal in dieser Schnittstelle, den das entsprechende Instrument verwendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 527
- [Instrumentenspuren](#) auf Seite 459
- [Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 515
- [VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 448
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495


Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen

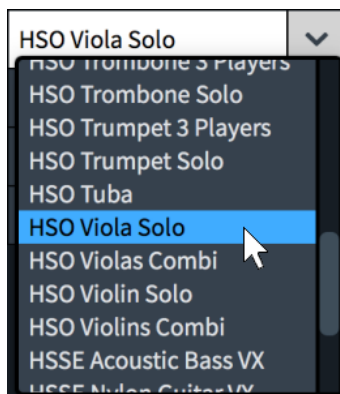
Sie können den Endpunkten in Ihrem Projekt Expression-/Percussion-Maps zuweisen, zum Beispiel, wenn Sie eine benutzerdefinierte Percussion-Map erstellt haben und diese mit dem Endpunkt für den entsprechenden VST-Patch verbinden müssen.

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 Bereich für VST- und MIDI-Instrumente 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 die **Eingabetaste**.
 6. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 2 bis 5 für alle anderen Endpunkte, für die Sie die zugewiesenen Expression-/Percussion-Maps ändern möchten.
 7. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Percussion-Maps](#) auf Seite 545

Expression-Maps

Expression-Maps geben Dorico SE 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 SE 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 SE:

- **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 SE mit Expression-Maps anders umgeht als Cubase, importiert Dorico SE viele Switches von aus Cubase importierten Expression-Maps einwandfrei, darunter *Pizzicato*, Obertöne und Flatterzunge.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 545

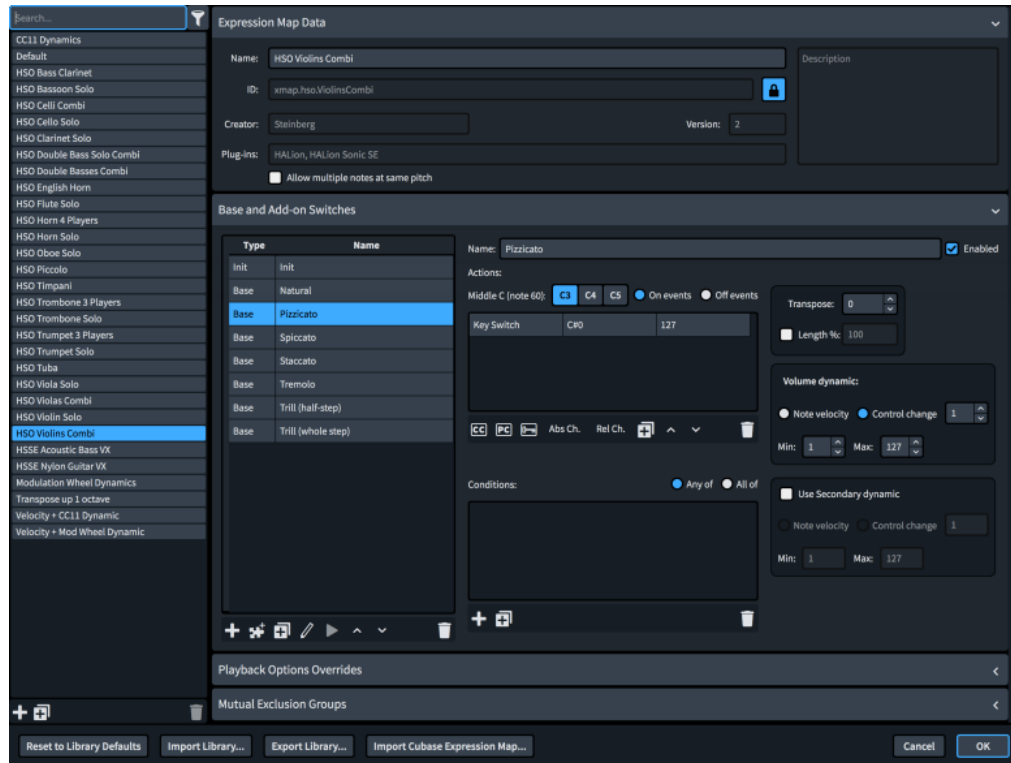
[Arten von Aktionen](#) auf Seite 540

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 541

Expression-Maps (Dialog)

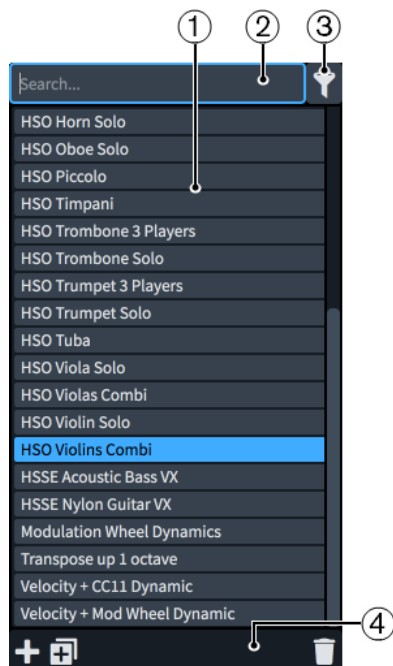
Im Dialog **Expression-Maps** können Sie neue Expression-Maps erstellen, bestehende Expression-Maps bearbeiten und Expression-Maps importieren/exportieren. Sie können auch in Cubase erstellte Expression-Maps importieren.




- Sie können den Dialog **Expression-Maps** im Wiedergabe-Modus öffnen, indem Sie **Wiedergabe > Expression-Maps** wählen.



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:** Hiermit können Sie Expression-Maps nach Namen suchen.
- 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.


The screenshot shows the 'Expression Map Data' dialog box with the following fields and values:

- Name: H50 Violins Combi
- ID: xmap.hso.ViolinsCombi
- Creator: Steinberg
- Version: 2
- Plug-ins: HALion, HALion Sonic SE
- Allow multiple notes at same pitch:
- Description: (empty field)

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.

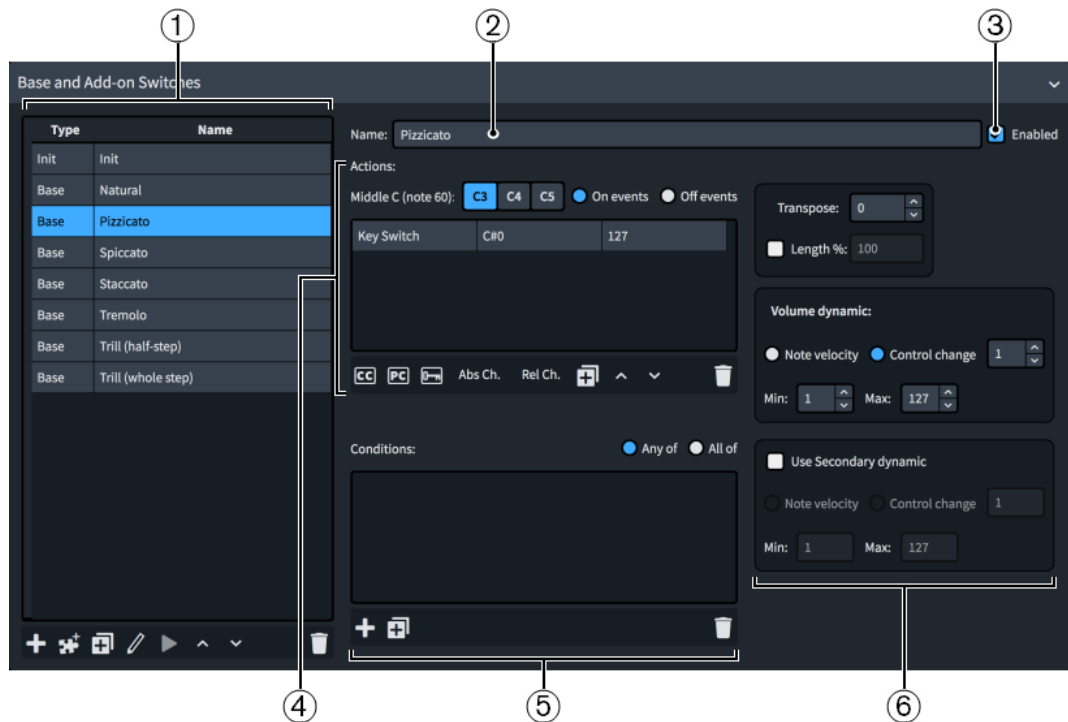
HINWEIS

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 **Spielanweisungs-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 **Spielanweisungs-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 **Spielanweisungs-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.
 - **Switch anhören** : 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

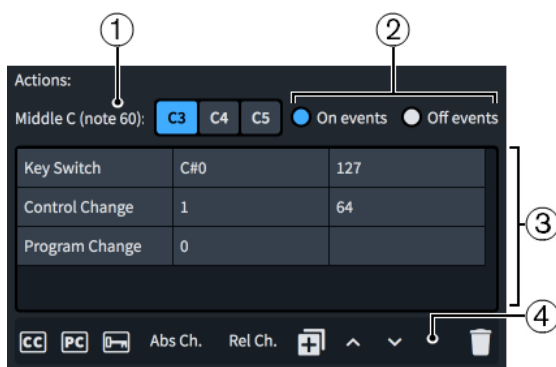
- Die meisten Instrumente haben eine »natürliche« Wiedergabe-Anweisung, d. h. die gebräuchlichste Art, das Instrument zu spielen. In Dorico SE muss für jedes Instrument eine natürliche Wiedergabe-Anweisung definiert werden.
- Sie können in der Switches-Tabelle nur einen Switch auf einmal auswählen.

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.
- **Noten-Event-Aktion hinzufügen** : Fügt eine Keyswitch-Aktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Absolute Kanaländerungs-Aktion 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.

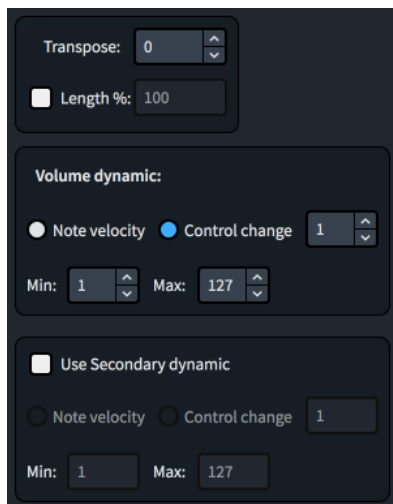


Der **Bedingungen**-Unterabschnitt besteht aus Folgendem:

- 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

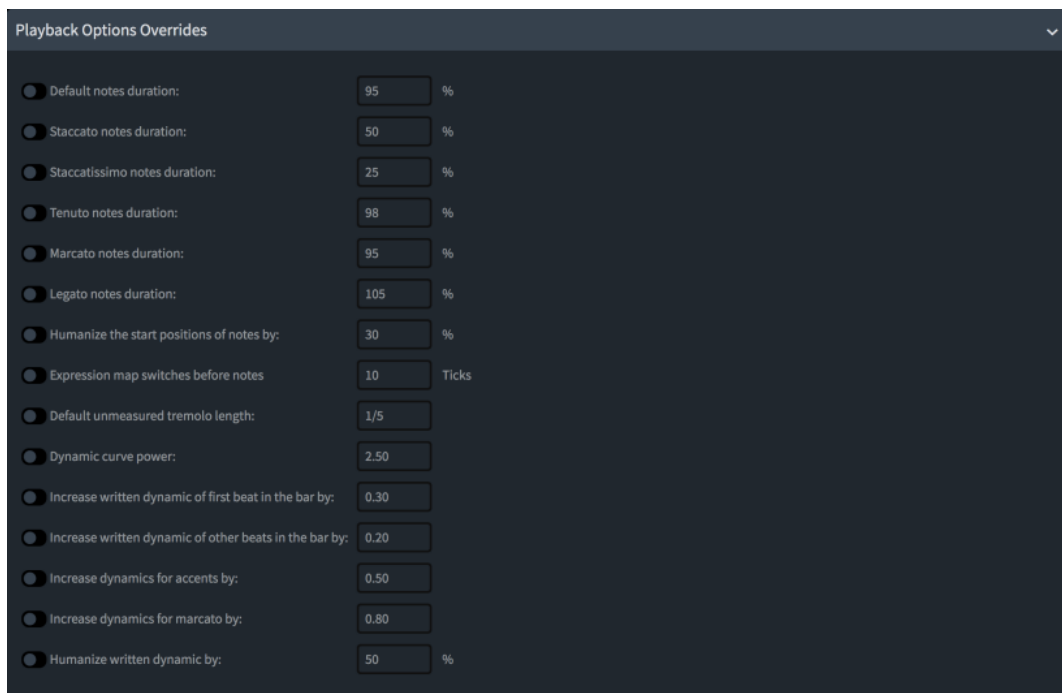
Enthält Steuerelemente für den aktuell in der Switches-Tabelle ausgewählten Basis-Switch. Nur für **Basis**-Switches verfügbar.



Die folgenden Steuerelemente für Spielanweisungen sind verfügbar:

- **Transponieren.** Hiermit können Sie die MIDI-Transposition festlegen.
- **Länge %:** Hiermit können Sie den Notenwert festlegen, wodurch der Standardwert überschrieben wird.
- **Lautstärke-Dynamik:** Hiermit können Sie auswählen, ob die Lautstärke-Dynamik für den ausgewählten Switch durch ihre **Noten-Anschlagstärke** oder einen **Control-Change** gesteuert wird.
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 Wiedergabeoptionen



Hiermit können Sie bestimmte Wiedergabeoptionen nur für die ausgewählte Expression-Map übergewichten. Durch Aktivieren einer Wiedergabeoption übergewichten Sie sie. Zu den verfügbaren Wiedergabeoptionen 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 Wiedergabeoptionen** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.

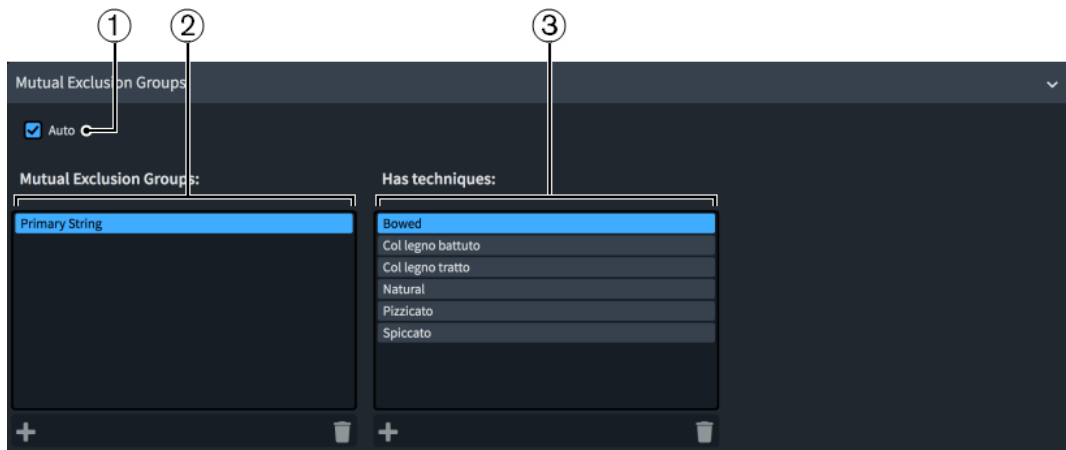
Gegenseitige Ausschlussgruppen

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 SE 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 SE, 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.

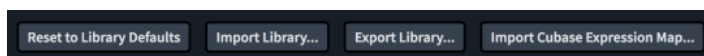
- 3 Spalte **Hat Spielanweisungen**: Hier können Sie festlegen, welche Wiedergabe-Anweisungen in der ausgewählten gegenseitigen Ausschlussgruppe enthalten sind. Die Aktionsleiste am unteren Rand der Spalte enthält die folgenden Optionen:

- **Hinzufügen** : Öffnet den Dialog **Wiedergabe-Spielanweisungen**, 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 Cubase `.expressionmap`-Dateien auswählen können, die Sie als Expression-Maps importieren möchten.

HINWEIS

Importierte Cubase Expression-Maps erfordern oft ein gewisses Maß an Bearbeitung, um in Dorico SE einwandfrei zu funktionieren. Die Switch-Daten bleiben jedoch erhalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Switches](#) auf Seite 539

[Arten von Aktionen](#) auf Seite 540

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 553

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 518

[Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 554

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 541



[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 542

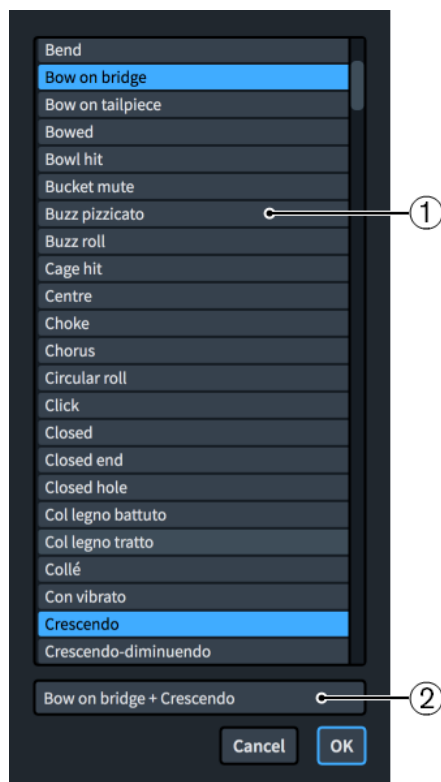
[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 544

Spielanweisungs-Kombinationen (Dialog)

Im Dialog **Spielanweisungs-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 **Spielanweisungs-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 **Spielanweisungs-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 527

[Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 554

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 542

Arten von Switches

Switches werden in Expression-Maps eingesetzt, um die erforderlichen Wiedergabe-Anweisungen oder Kombinationen von Wiedergabe-Anweisungen auszulösen. Dorico SE 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 527

[Switches zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 542

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 544

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 SE unterstützt mehrere Arten von Aktionen, da unterschiedliche Sound-Bibliotheken auch unterschiedliche Aktionen erfordern.

Control-Change-Aktionen

Control-Change-Aktionen nutzen MIDI-CC-Events, um auf andere Klänge umzuschalten. 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 **Wiedergabe > 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 Wiedergabeoptionen** 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 527

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 518

[Spielanweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 538





[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 544

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 **Wiedergabe > 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 **Spielanweisungs-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 **Spielanweisungs-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 **Noten-Event-Aktion 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 553
[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 527
[Spielanweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 538

Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten

Standardmäßig definiert Dorico SE gegenseitige Ausschlussgruppen automatisch. Sie können in einzelnen Expression-Maps jedoch auch manuell neue Ausschlussgruppen erstellen und vorhandene bearbeiten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe > 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 **Spielanweisungs-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 **Wiedergabe > 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 SE mit Expression-Maps anders umgeht als Cubase, importiert Dorico SE 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 **Wiedergabe > 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 SE 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 SE 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 1052

[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1072

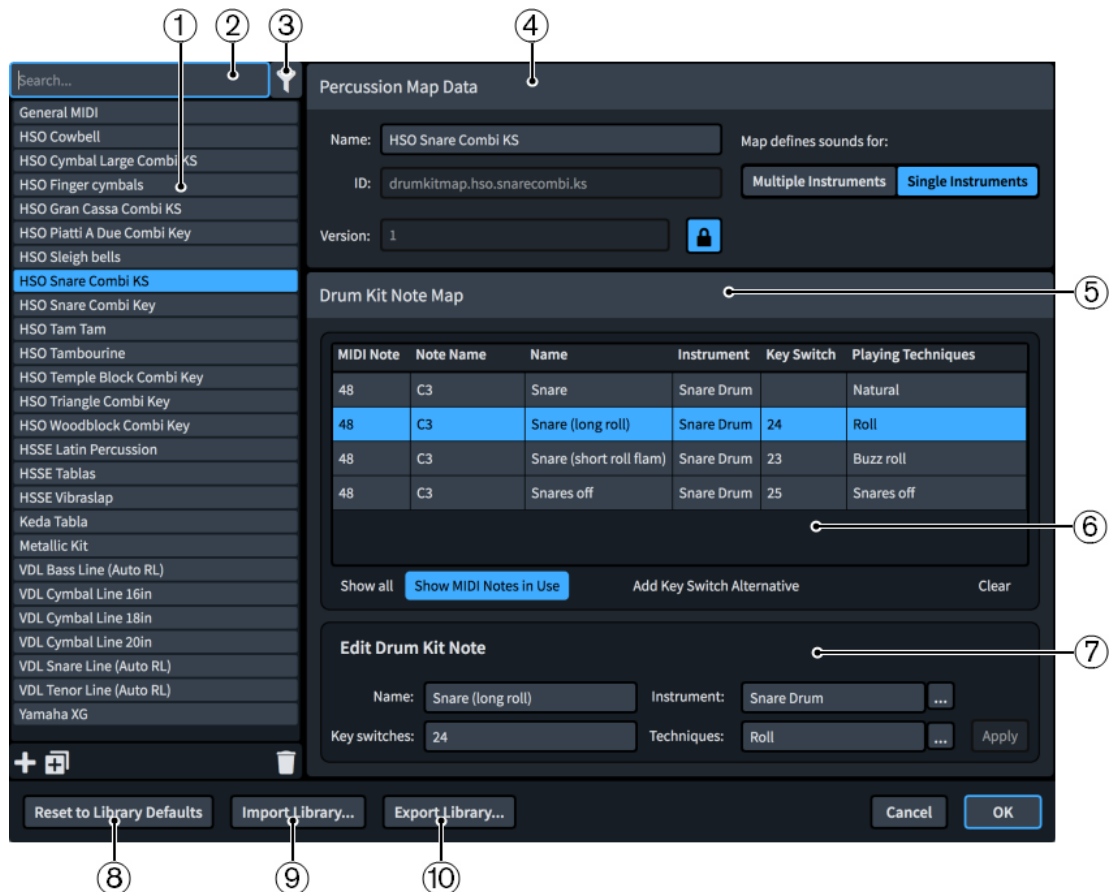
[Percussion-Maps importieren](#) auf Seite 551

[Percussion-Maps exportieren](#) auf Seite 551

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** im Wiedergabe-Modus öffnen, indem Sie **Wiedergabe > 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

Hiermit können Sie Percussion-Maps nach Namen suchen.

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 SE 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«.
- **Spielanweisungen:** 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 SE 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 **Wiedergabe > 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 **Spielanweisungs-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 545

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 525

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 518

Percussion-Maps importieren

Sie können Percussion-Maps in Projekte importieren. Percussion-Maps werden als `.doricolib`-Dateien gespeichert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Wiedergabe** > **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 **Wiedergabe** > **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: Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Instrument hält, klicken Sie auf den Pfeil  in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.
 - Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf den Pfeil  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie dann das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie im Hauptbearbeitungsbereich bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.
2. Wählen Sie in der Liste am oberen Rand des Dialogs den Spielanweisungs-spezifischen Notenkopf aus, dessen Wiedergabeverhalten Sie festlegen möchten.
3. Klicken Sie in der Aktionsleiste unten links im Dialog auf **Spielanweisung hinzufügen** .
4. Klicken Sie neben dem Feld **Wiedergabe-Spielanweisung**  auf **Spielanweisungen auswählen**, um den Dialog **Spielanweisungs-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 **Spielanweisungs-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 1060

[Neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente erstellen](#) auf Seite 1064

[Spielanweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 538

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 526

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 527

[Spielanweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 538

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 541

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 544

[Spielanweisungsspuren](#) auf Seite 479

[Spielanweisungen](#) auf Seite 874

[Tremolos](#) auf Seite 1036

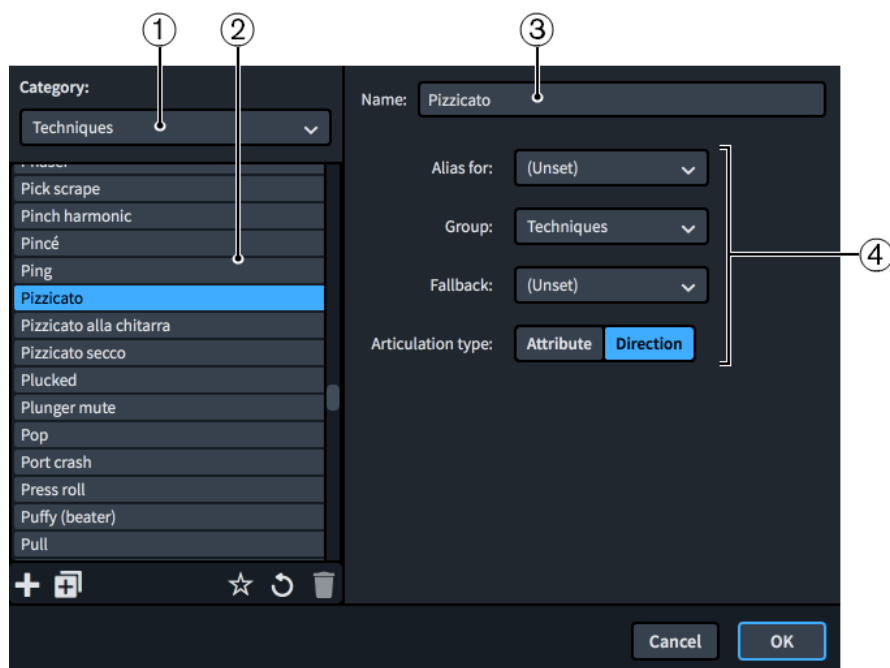
[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 845

[Artikulationen](#) auf Seite 589

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** im Wiedergabe-Modus öffnen, indem Sie **Wiedergabe > Wiedergabe-Spielanweisungen** 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**, **Spielanweisungs-Kombinationen** und **Percussion-Maps** angezeigt wird.

4 Wiedergabeoptionen

- **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 Staccato-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 527

[Spielanweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 538

[Gegenseitige Ausschlussgruppen zu Expression-Maps hinzufügen/bearbeiten](#) auf Seite 544

Gespielte und notierte Notenwerte

Im Wiedergabe-Modus können Sie Noten im Pianorollen-Editor mit ihrer gespielten oder ihrer notierten Dauer anzeigen.

Gespielte Dauer

Wenn im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Gespielte Notenwerte** ausgewählt ist, werden Noten-Events im Pianorollen-Editor mit je zwei Komponenten angezeigt:

- Ein ausgefülltes, helles Rechteck, das die gespielte Dauer der Note anzeigt.
- Ein dünner, dunklerer Balken, der die notierte Dauer der Note anzeigt.

So werden beispielsweise Noten mit Staccato-Artikulationen kürzer als ihre notierte Dauer gespielt, während Noten unter Bindebögen länger als ihre notierte Dauer gespielt werden.

In Dorico SE werden Noten im Pianorollen-Editor des Wiedergabe-Modus standardmäßig mit ihrer gespielten Dauer angezeigt.

HINWEIS

Wenn Sie die gespielte Dauer von Noten bearbeiten, werden diese im Pianorollen-Editor im Vergleich zu Noten, deren gespielte Dauer Sie nicht bearbeitet haben, in einer dunkleren Farbe angezeigt.

Notierte Dauer

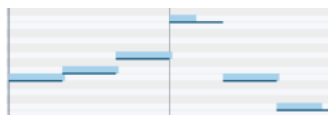
Sie können im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Notierte Notenwerte** auswählen, um Noten-Events als einzelne Rechtecke anzuzeigen, die sich über die gesamte Breite erstrecken, die der notierten Dauer der Note entspricht.

Sie können die notierten Notenwerte im Pianorollen-Editor ändern, wenn Sie **Notierte Notenwerte** ausgewählt haben.

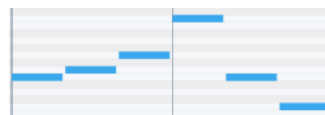
BEISPIEL

Die folgenden Beispiele enthalten alle dieselbe musikalische Phrase, die auf unterschiedliche Arten dargestellt wird.

Gespielte Dauer



Notierte Dauer



Partitur



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 968

Gespielte Dauer von Noten verändern

Sie können die gespielte Dauer von einzelnen Noten ändern, sowohl am Anfang als auch am Ende der Noten. Sie können zum Beispiel dafür sorgen, dass Noten länger oder später klingen.

VORAUSSETZUNGEN

- **Gespielte Notenwerte** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.
 - **Objektauswahl** ist im Wiedergabe-Werkzeugfeld ausgewählt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Pianorollen-Editor die Noten aus, deren gespielte Dauer Sie verändern möchten.
 2. Klicken Sie das Ende einer der Noten an und ziehen Sie es nach links/rechts. Ihr Mauszeiger wird zu einem Doppelpfeil, wenn Sie an der richtigen Stelle sind.
 3. Optional: Wiederholen Sie Schritt 2 für den Anfang der Noten.
-

ERGEBNIS

Die gespielte Dauer der ausgewählten Noten wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 444

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 Noten-Anschlagstärken, etwa aus importierten MIDI-Dateien oder MIDI-Aufnahmen, werden bei der Wiedergabe berücksichtigt. Wenn Sie möchten, dass sich stattdessen im Schreiben-Modus eingegebene Dynamikanweisungen auf die Wiedergabe auswirken, müssen Sie Wiedergabeabweichungen entfernen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Pianorollen-Editor oder Schlagzeugeditor die Noten aus, deren Wiedergabeabweichungen Sie zurücksetzen möchten.
 2. Wählen Sie **Wiedergabe > Wiedergabeabweichungen zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Alle Wiedergabeabweichungen werden von den ausgewählten Noten entfernt.

HINWEIS

Nun wirkt es anfänglich so, als würde die gespielte Dauer der ausgewählten Noten wieder auf ihre notierte Dauer zurückgesetzt. Wenn Sie jedoch die Wiedergabe starten oder in einen anderen Modus wechseln, wird die Anzeige auf die standardmäßige gespielte Dauer der Noten aktualisiert. Wenn die Noten zum Beispiel Staccato sind, beträgt ihre gespielte Dauer standardmäßig die Hälfte ihres notierten Notenwerts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anschlagstärkespuren](#) auf Seite 470

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 217

[MIDI importieren](#) auf Seite 66

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 67

Drucken-Modus

Im Drucken-Modus können Sie Ihre Layouts drucken oder als Grafikdateien exportieren, zum Beispiel als PDF oder SVG.

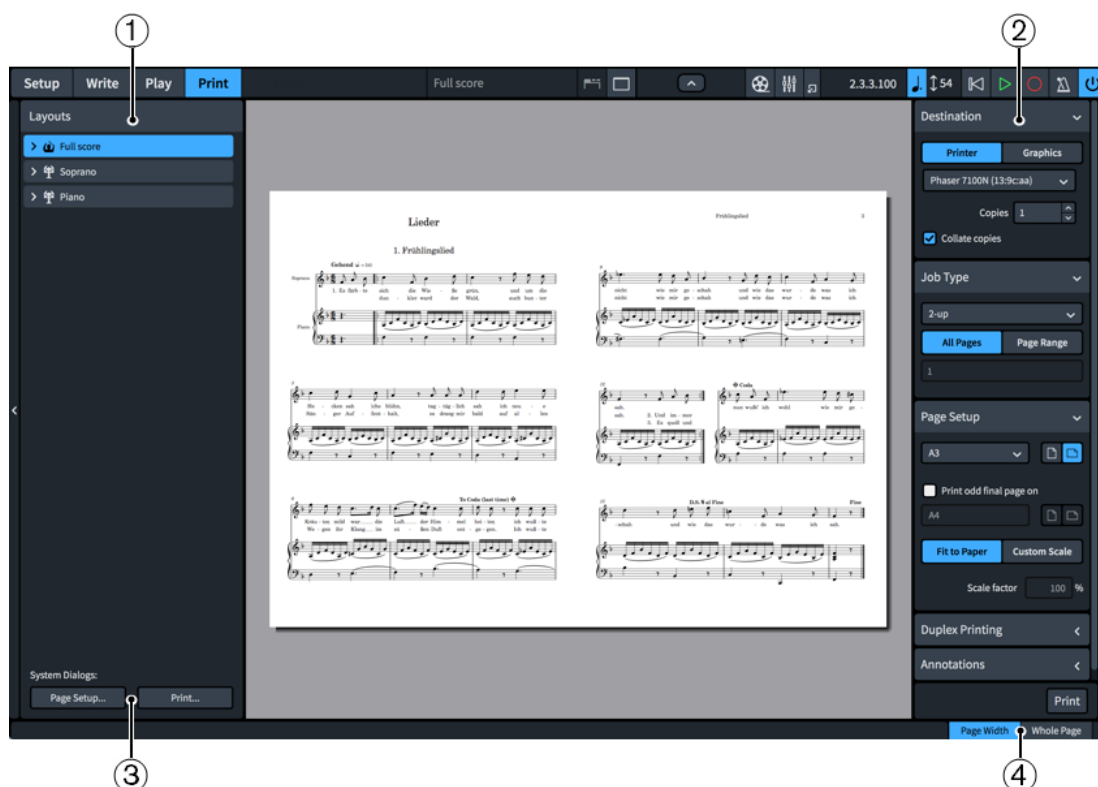
- Wenn Sie Layouts drucken, können Sie das Papierformat und andere Optionen wie doppelseitigen Druck oder Booklet-Druck einstellen.
- Wenn Sie Layouts exportieren, können Sie verschiedene Grafikdateitypen wie PDF oder PNG auswählen und die Informationen festlegen, die in den Namen der exportierten Dateien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

Projektfenster im Drucken-Modus

Das Projektfenster im Drucken-Modus enthält die Standard-Werkzeugzeile und den Druckvorschaubereich sowie Bereiche und Abschnitte mit Werkzeugen und Funktionen, die es Ihnen ermöglichen, den Druck oder Export Ihrer Layouts vorzubereiten.

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

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



Bereiche und Abschnitte im Drucken-Modus

Die folgenden Bereiche und Abschnitte sind im Drucken-Modus verfügbar:

1 Layouts-Bereich

Zeigt eine Liste mit allen Layouts im Projekt an und ermöglicht es Ihnen, eine Auswahl zum Drucken oder Exportieren zu treffen.

HINWEIS

Die Layout-Auswahl in der Werkzeugzeile ist im Drucken-Modus deaktiviert. Wenn Sie ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzeigen möchten, wählen Sie es im **Layouts-Bereich** aus.

2 Druckoptionen-Bereich

Enthält Optionen zum Drucken oder Exportieren Ihrer Layouts.

3 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 22

[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 561

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 23

[Druckvorschaubereich](#) auf Seite 28

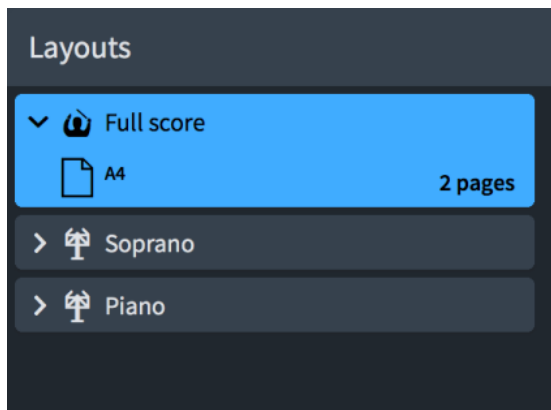
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

Layouts-Bereich (Drucken-Modus)

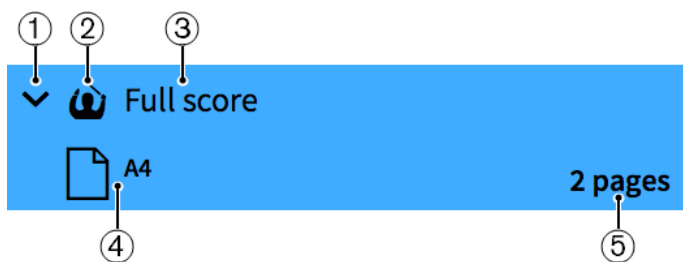
Im Drucken-Modus zeigt der **Layouts**-Bereich eine Liste mit allen Layouts im Projekt an und ermöglicht es Ihnen, eine Auswahl zum Drucken oder Exportieren zu treffen. Diese Liste finden Sie links im Fenster.

Sie können den **Layouts**-Bereich im Drucken-Modus auf jede der folgenden Arten ein-/ausblenden:

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



Der **Layouts**-Bereich 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 SE 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** unter **Einrichten > 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 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

[Projektfenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 558

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 572

[Booklets drucken](#) auf Seite 573

Druckoptionen-Bereich

Der Druckoptionen-Bereich enthält Optionen zum Drucken oder Exportieren Ihrer Layouts. Sie befindet sich rechts im Fenster im Drucken-Modus.

Sie können den Druckoptionen-Bereich auf eine der folgenden Arten ein- und ausblenden:

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

Destination

Printer Graphics

Phaser 7100N (13:9c:aa)

Copies 2

Collate copies

Job Type

2-up

All Pages Page Range

1

Page Setup

A3

Print odd final page on

A4

Fit to Paper Custom Scale

Scale factor 100 %

Duplex Printing

Print on

One side only

Flip automatically

Flip automatically

Reverse order of outward pages

Annotations

Crop marks

Border

Date and time

Watermark

View options

Print

Alle Optionen, die Sie im Druckoptionen-Bereich einstellen, werden in Ihrem Projekt gespeichert. Die Optionen sind in die folgenden Abschnitte unterteilt:

Ziel

Ermöglicht Ihnen die Auswahl eines physischen Druckers für den Druck bzw. eines Speicherorts zum Exportieren einer Grafikdatei. Wenn Sie Ihre Arbeit drucken, können Sie wählen, wie viele Exemplare gedruckt werden sollen. Wenn Sie eine Grafikdatei exportieren, können Sie Format, Farbmodus, Bildauflösung, Dateinamen und Speicherort der Datei festlegen.

Je nachdem, welches Ziel Sie wählen, heißt der Schalter am unteren Rand des Bereichs entweder **Drucken** oder **Exportieren**. Wenn Sie einige Layouts ausgewählt haben, die zum Drucken eingestellt sind, und andere, die zum Exportieren eingestellt sind, heißt der Schalter **Drucken und exportieren**.

Auftragstyp

Ermöglicht Ihnen die Auswahl des zu druckenden/exportierenden Seitenbereichs und die Anordnung der Seiten.

Seite einrichten

Ermöglicht Ihnen die Einstellung der Papiergröße und der Ausrichtung. Sie können außerdem den Skalierungsfaktor des Bildes wählen, das gedruckt/exportiert werden soll.

Doppelseitiger Druck

Ermöglicht es Ihnen, einzustellen, ob eine oder beide Seiten jedes Papierbogens bedruckt werden sollen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie im **Ziel**-Abschnitt **Drucker** auswählen.

Anmerkungen

Hier können Sie Optionen aktivieren, die häufig von Verlagen oder Druckereien benötigt werden, zum Beispiel Schnittmarken oder einen Rahmen um den Druckbereich.

Drucken-Schalter

Ermöglicht das Drucken/Exportieren ausgewählter Layouts gemäß den Einstellungen, die Sie im Druckoptionen-Bereich festgelegt haben.

Abhängig von Ihrer Auswahl kann der Drucken-Schalter auf eine der folgenden Arten angezeigt werden:

- **Drucken**
- **Exportieren**
- **Drucken und exportieren**

Wenn Sie zum Beispiel Layouts ausgewählt haben, die alle auf Druck eingestellt sind, wird **Drucken** angezeigt. Wenn Sie einige Layouts ausgewählt haben, die für den Export von Grafiken verwendet werden sollen, und einige Layouts, die für den Druck bestimmt sind, wird **Drucken und exportieren** angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 558

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 567

[Drucker](#) auf Seite 571

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 574

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 572

[Seiten- und Papiergrößen](#) auf Seite 575

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 577

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

Layouts drucken

Sie können Layouts einzeln oder mehrere Layouts zusammen drucken. Sie können die Druckeinstellungen für jedes Layout unabhängig festlegen; zum Beispiel können Sie verschiedene Drucker für verschiedene Layouts im selben Projekt auswählen.

Dorico SE 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 SE automatisch unter **Seite einrichten** im Druckoptionen-Bereich A3 auswählen.

TIPP

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** Kopien als Booklet und von den Einzelstimmen-Layouts jeweils **1** Kopie 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. Wenn Sie ein anderes Layout im Druckvorschaubereich anzeigen möchten, wählen Sie es im **Layouts**-Bereich aus.

2. Geben Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs die Anzahl von Exemplaren in das **Exemplare**-Feld ein.

HINWEIS

Das **Exemplare**-Feld erscheint leer, wenn Sie Layouts mit unterschiedlichen Werten ausgewählt haben.

3. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Exemplare sortieren**.
4. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt die **Drucker**-Option und wählen Sie einen Drucker aus dem Menü aus.
5. Wählen Sie im **Auftragstyp**-Abschnitt die gewünschte Seitenanordnung aus dem Menü aus.
6. Optional: Um nur einen bestimmten Seitenbereich zu drucken, wählen Sie **Seitenbereich** im **Auftragstyp**-Abschnitt.
7. Optional: Wenn Sie **Seitenbereich** ausgewählt haben, geben Sie die gewünschten Seiten in das Wertefeld ein.
 - 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**.
8. Wählen Sie im Abschnitt **Seite einrichten** ein Papierformat aus dem Menü aus.
9. Wählen Sie die gewünschte Papierausrichtung.

10. Optional: Wenn Sie als Auftragsstyp **Doppelseiten** oder **2 Seiten auf ein Blatt** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Ungerade letzte Seite drucken auf**, um die Papiergröße zu wählen, auf der Sie ungerade letzte Seiten drucken möchten, falls Ihr Layout eine ungerade Seitenanzahl hat.
 11. Wählen Sie ein Papierformat und eine Papierausrichtung für die ungerade letzte Seite.
 12. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für Seitengrößen aus:
 - **An Papier anpassen**
 - **Benutzerdefinierte Skalierung**
 13. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** ausgewählt haben, geben Sie den gewünschten Skalierungsfaktor in das **Skalierungsfaktor**-Feld ein.
 14. Wählen Sie im Abschnitt **Doppelseitiger Druck** eine der verfügbaren Druckoptionen aus dem Menü **Drucken auf**.
 15. Optional: Wenn Sie doppelseitigen Druck gewählt haben, können Sie die beiden unteren Menüs verwenden, um festzulegen, wie das gedruckte Bild beim Bedrucken der Papierrückseite umgekehrt werden soll.
 16. Aktivieren Sie im **Anmerkungen**-Abschnitt jede Anmerkung, die Sie den ausgewählten Layouts hinzufügen möchten.
 17. Klicken Sie auf **Drucken**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts werden gemäß den vorgenommenen Druckeinstellungen gedruckt. Wenn Ihre Auswahl Einzelstimmen-Layouts in klingender Notation enthält, zeigt Dorico SE 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

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Druck- und Exportbefehle festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47
[Drucker](#) auf Seite 571
[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 576
[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 570
[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 572
[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 561
[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 574
[Anmerkungen](#) auf Seite 579
[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 395

Seitenbereich drucken/exportieren

Standardmäßig druckt/exportiert Dorico SE alle Seiten der ausgewählten Layouts. Sie können einen bestimmten Seitenbereich für den Druck/Export festlegen.

HINWEIS

Sie können Booklets nur mit dem gesamten Seitenbereich drucken. Sie können keine einzelnen Seitenbereiche festlegen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich die Layouts aus, aus denen Sie einen Seitenbereich drucken/exportieren möchten.
2. Optional: Überprüfen Sie im **Ziel**-Abschnitt, ob die Layouts auf Drucken/Exportieren eingestellt sind und der gewünschte Drucker/das gewünschte Dateiformat ausgewählt ist.
3. Wählen Sie im **Auftragstyp**-Abschnitt die Option **Seitenbereich**.
4. Geben Sie den gewünschten Bereich in das Wertefeld ein.
 - Um einen Bereich zu definieren, geben Sie die erste Seite und die letzte Seite, getrennt durch einen Bindestrich, ein, zum Beispiel **1-4**.
 - Um einzelne Seiten oder separate Bereiche anzugeben, geben Sie jede Seite bzw. jeden Bereich durch Kommas getrennt ein, zum Beispiel **1,3,5-8**.

HINWEIS

Separate Bereiche werden als separate Dateien exportiert.

5. Klicken Sie auf **Drucken/Exportieren/Drucken und exportieren**.
-

ERGEBNIS

Die in den ausgewählten Layouts festgelegten Seiten werden gedruckt/exportiert. Exportierte Dateien werden gemäß der im Dialog **Dateinamen exportieren** für ihr Grafikformat vorgegebenen Namenskonvention benannt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 570

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 572

Druckoptionen einstellen (nur macOS)

Dorico SE 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 SE-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.
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: Um nur einen bestimmten Seitenbereich zu exportieren, wählen Sie **Seitenbereich** im **Auftragstyp**-Abschnitt.
8. Optional: Wenn Sie **Seitenbereich** ausgewählt haben, geben Sie die gewünschten Seiten in das Wertefeld ein.
 - Um einen Bereich zu definieren, geben Sie die erste Seite und die letzte Seite, getrennt durch einen Bindestrich, ein, zum Beispiel **1-4**.
 - Um einzelne Seiten oder separate Bereiche anzugeben, geben Sie jede Seite bzw. jeden Bereich durch Kommas getrennt ein, zum Beispiel **1,3,5-8**.

HINWEIS

Separate Bereiche werden als separate Dateien exportiert.

9. Wählen Sie im Abschnitt **Seite einrichten** die gewünschte Seitenausrichtung aus.
10. 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.

11. Klicken Sie auf **Exportieren**.

ERGEBNIS

Exportierte Dateien werden gemäß der im Dialog **Dateinamen exportieren** für ihr Grafikformat vorgegebenen Namenskonvention benannt. Sie werden in dem im **Zielordner**-Feld eingestellten Ordner oder im gleichen Ordner wie die Projektdatei gespeichert, wenn der eingestellte Exportpfad nicht mehr zugänglich ist.

Wenn Ihre Auswahl Einzelstimmen-Layouts in klingender Notation enthält, zeigt Dorico SE 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

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Druck- und Exportbefehle festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenbereich drucken/exportieren](#) auf Seite 565

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 395

[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 570

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 577

[Bildauflösung](#) auf Seite 577

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 578

[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 578

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

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

- 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.
 - Wenn Sie Layouts mit Wasserzeichen exportieren möchten, müssen Sie **Farbe** wählen.
-

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 577

[Bildauflösung](#) auf Seite 577

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 578


[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 578

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 SE 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 SE automatisch den Exportpfad und exportiert an denselben Ort, an dem die Projektdatei abgelegt ist.

Dateinamen exportieren (Dialog)

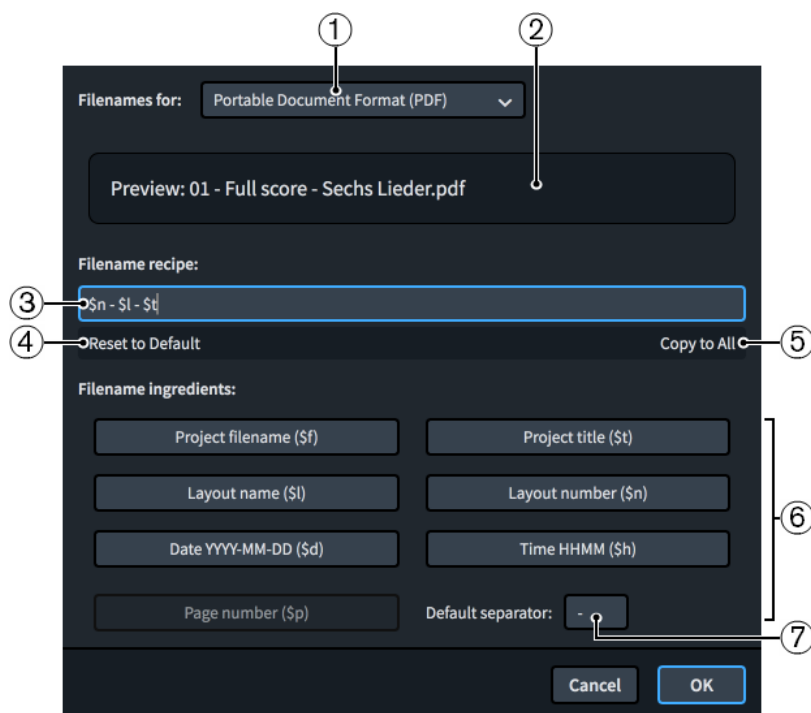
Im Dialog **Dateinamen exportieren** können Sie die Variablen in Dateinamen für jedes Grafikdateiformat unabhängig voneinander festlegen. Sie können universelle Variablen verwenden, die aktualisiert werden, um die richtigen Informationen für jedes Layout automatisch anzuzeigen, und Sie können Text eingeben, der für alle Layouts gleich ist.

Sie können den Dialog **Dateinamen exportieren** auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie auf **Optionen für Dateinamen** im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs im Drucken-Modus wenn das derzeit ausgewählte Layout auf **Grafik** eingestellt ist.
- Klicken Sie auf **Bearbeiten** im **Dateien exportieren**-Unterabschnitt der **Allgemein**-Seite in **Programmeinstellungen**.

HINWEIS

Ihre Einstellungen sind zwischen beiden Zugriffsarten auf den Dialog verknüpft und werden in den Standardeinstellungen für alle künftigen Projekte gespeichert.



Der Dialog **Dateinamen exportieren** enthält die folgenden Optionen:

1 Dateinamen für

Dies ermöglicht es Ihnen, verschiedene Grafikdateiformate zu wählen. Sie können für jedes Grafikdateiformat unterschiedliche Benennungskonventionen festlegen.

2 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 567

Drucker

Sie können Layouts aus Dorico SE-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 SE 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 561

[Layouts drucken](#) auf Seite 563

Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren

Dorico SE 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 einzelnen Seitenbereiche festlegen.

HINWEIS

- Je nach gewähltem Auftragsstyp dreht Dorico SE 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 Seiten

Druckt alle Seiten der ausgewählten Layouts.

Seitenbereich

Ermöglicht es Ihnen, den für den Druck bestimmten Seitenbereich zu definieren. Wenn Sie **Seitenbereich** auswählen, erhalten Sie Zugriff auf das Wertefeld.

- Um einen Bereich zu definieren, geben Sie die erste Seite und die letzte Seite, getrennt durch einen Bindestrich, ein, zum Beispiel **1-4**.
- Um einzelne Seiten oder separate Bereiche anzugeben, geben Sie jede Seite bzw. jeden Bereich durch Kommas getrennt ein, zum Beispiel **1,3,5-8**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 576
[Seitenbereich drucken/exportieren](#) auf Seite 565

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 SE 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 einzelnen Seitenbereiche festlegen.
- Wenn die Reihenfolge der Rückseiten beim doppelseitigen Drucken von Booklets nicht stimmt, können Sie unter »Druckoptionen« im Bereich **Doppelseitiger Druck** die Option **Reihenfolge von äußeren Seiten umkehren** aktivieren, um Dorico SE anzuweisen, den ersten Drucksatz an Seiten in umgekehrter Reihenfolge auszugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts drucken](#) auf Seite 563

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 574

Doppelseitiger Druck

Dorico SE 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 SE 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 SE 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 563

Seiten- und Papiergrößen

In Dorico SE gibt es für Seiten- und Papiergrößen verschiedene Einstellungen. Das bedeutet, dass Sie Layouts mit beliebiger Seitengröße auf Papier einer anderen Größe drucken können.

Sie können für jedes Layout in Ihrem Projekt eine Seitengröße festlegen. Wählen Sie hierfür **Seite einrichten** unter **Einrichten > Layout-Optionen**. Dadurch definieren Sie die Abmessungen des Layouts. Um Ihr Layout zu drucken, müssen Sie eine Papiergröße wählen, die vom verwendeten Drucker unterstützt wird.

Für gewöhnlich sind die Seitengröße des Layouts und die Papiergröße für den Druck identisch. Wenn Sie jedoch ein Layout mit einer ungewöhnlichen Seitengröße erstellen, die von Ihrem Drucker nicht unterstützt wird (z. B. 10" x 13", eine der Standard-Seitengrößen für Instrumentalstimmen), müssen Sie das Layout eventuell auf eine andere Papiergröße drucken. Im Dialog **Seite einrichten**, den Sie im Druckoptionen-Bereich finden, können Sie die Papiergröße entsprechend Ihren Anforderungen einstellen. Solange Ihr Drucker ausreichend großes Papier für die Seitenformateinstellungen unterstützt und diese einem Standardpapierformat entsprechen, werden Ihre Abmessungen in das Menü aufgenommen. Dies hat keine Auswirkung auf die Papierformat Ihres Layouts und daher auch nicht auf die Darstellung der Noten.

Wenn Sie keine eigene Papiergröße auswählen, wählt Dorico SE 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 SE 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 SE das Bild so, dass es auf den Papierbogen passt. Sie können diese Einstellung

ändern, indem Sie im Dialog **Seite einrichten** einen benutzerdefinierten Skalierungsfaktor festlegen.

Papierausrichtung

Mit der Ausrichtung wird die Richtung angegeben, in der rechteckiges Papier angezeigt und gedruckt wird. Das Papier kann entweder im Quer- oder Hochformat sein.

Instrumentalteile werden meist im Hochformat gedruckt, da so zwei bis drei Seiten gleichzeitig auf normalen Notenständern verteilt werden können.

Gesamtpartituren für Dirigenten werden ebenfalls häufig im Hochformat gedruckt, da so mehr Notenzeilen auf die Seite passen als im Querformat. Gesamtpartituren für kleine Ensembles können jedoch auch im Querformat gedruckt werden, da hier weniger Notenzeilen auf eine Seite passen müssen. Wenn Sie in der Horizontalen mehr Platz auf der Seite haben, können mehr Takte auf jede Seite passen, was die Anzahl der erforderlichen Seitenumschläge reduziert.

In Dorico SE 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 395

Papierformat und Ausrichtung einstellen

Layouts können unterschiedliche Papiergrößen und Ausrichtungseinstellungen haben.

HINWEIS

Wenn Sie im **Ziel**-Abschnitt der Druckoptionen **Grafik** ausgewählt haben, können Sie nur die Papierausrichtung ändern. Es sind keine weiteren Optionen verfügbar.



Der Abschnitt **Seite einrichten** im Druckoptionen-Bereich enthält die folgenden Optionen, wenn Sie im **Ziel**-Abschnitt **Drucker** ausgewählt haben:

Papierformat

Ermöglicht es Ihnen, eines der verfügbaren Papierformate aus dem Menü zu wählen. Es hängt von den jeweiligen Funktionen des gewählten Druckers ab, welche Papierformate verfügbar sind.

Papierausrichtung

Sie können eine der folgenden Papierausrichtungsoptionen wählen:

- **Hochformat** 
- **Querformat** 

Ungerade letzte Seite drucken auf

Nur für Druckaufträge vom Typ **Doppelseiten** oder **2 Seiten auf ein Blatt**: Wenn diese Option aktiviert ist, können Sie für die ungerade letzte Seite eine andere Papiergröße oder -ausrichtung wählen.

Diese Einstellung ist nützlich, wenn Ihr Layout eine ungerade Seitenanzahl hat und Sie im Querformat auf A3-Papierbögen drucken. Wenn Ihr Layout zum Beispiel fünf Seiten hat, passen die ersten vier Seiten auf zwei A3-Bögen, während die fünfte nur die linke

Hälfte eines dritten Bogens einnehmen würde. Mit dieser Einstellung können Sie die ungerade letzte Seite stattdessen im Hochformat auf einen A4-Bogen drucken.

An Papier anpassen

Die gesamte Seite wird so skaliert, dass sie dem gewählten Papierformat entspricht. Wenn Sie beispielsweise ein Layout mit einer Seitengröße von A4 und eine Papiergröße von A3 auswählen, werden die Seiten im Layout vergrößert, um dem größeren Papierformat gerecht zu werden.

Benutzerdefinierte Skalierung

Die Seite wird auf den eingestellten Prozentsatz ihrer Originalgröße skaliert. Wenn Sie beispielsweise ein Layout mit einem Seitenformat von A3 drucken, ein Papierformat von A4 wählen und die **Benutzerdefinierte Skalierung** auf **100** einstellen, bleibt die Originalseite in ihrer Originalgröße erhalten und überschreitet die Grenzen des A4-Papiers.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 572

[Seitengröße und/oder Ausrichtung ändern](#) auf Seite 395

Grafikdateiformate

Dorico SE 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 SE 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 SE 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 567

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 578

[Schriften in PDF- und SVG-Dateien einbetten](#) auf Seite 578

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 SE 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 567

Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten

Je nachdem, ob Sie Schwarzweiß- oder Farbgrafiken exportieren, gelten bei Dorico SE unterschiedliche Einstellungen. Die ideale Einstellung hängt von Ihrem Verwendungszweck für die Grafiken ab.

Die meisten Partituren sind schwarzweiß, d. h., sie werden normalerweise ausschließlich mit schwarzer Tinte auf weißem oder fast weißem Papier gedruckt. Einige Lehrbücher setzen Farben ein, um bestimmte Notationselemente wie Schlüssel hervorzuheben oder um Noten nach Tonhöhen einzufärben. Wenn Sie Grafikdateien exportieren und auf Ihrem eigenen Drucker ausdrucken möchten, können Sie im **Ziel**-Abschnitt die Option **Farbe** aktiviert lassen.

Wenn Sie jedoch Grafikdateien im PDF-Format exportieren, um damit Druckplatten in einem Plattenbelichter zu bebildern oder um sie in einem Layout-Programm weiterzubearbeiten, sollten Sie **Einfarb.** wählen, sofern Ihr Layout nicht tatsächlich farbige Elemente enthält. Wenn Sie **Einfarb.** wählen, verwendet Dorico SE für das resultierende PDF einen anderen Farbraum, um sicherzustellen, dass für das gedruckte Bild nur schwarze Tinte verwendet wird. Wenn Sie **Farbe** wählen, werden die schwarzen Elemente in Ihrem Layout als fettes Schwarz exportiert, das durch die Kombination mehrerer Farbtinten entsteht. Dies kann in der Produktion zu Problemen führen, wenn in der Druckvorstufe Farbtrennungen vorgenommen werden.

Dorico SE 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 SE 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 SE 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 SE 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 567

[Grafikdateiformate](#) auf Seite 577

[Bildauflösung](#) auf Seite 577

[Schwarzweiß- und Farbgrafiken verarbeiten](#) auf Seite 578

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 SE 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 375

[Kommentare](#) auf Seite 383

[Layouts drucken](#) auf Seite 563

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 567

[Nicht druckbare Elemente ausblenden](#) auf Seite 371

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 SE, 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 unter **Einrichten > Layout-Optionen** vornehmen können, zum Beispiel Änderungen der Häufigkeit von Taktzahlen. Weiterhin werden die einzelnen Änderungen beschrieben, die Sie an Objekten vornehmen können, wobei häufig die Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich zum Einsatz kommen.

Ausführlichere Standardoptionen, zum Beispiel für die Art und Weise der Verbalkung von Noten in unterschiedlichen Metren oder für die Abstände zwischen verschiedenen Elementen, finden Sie in Dorico Pro.

Grundlegende Eingabemethoden für Notationselemente finden Sie im Kapitel zum Schreiben-Modus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 150

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 momentan geltenden Tonart entspricht.

In Dorico SE 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 588

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 197

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 SE 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:
 - Drücken Sie **0**, um Auflösungszeichen zu entfernen.
 - Drücken Sie **B**, um Bes zu entfernen.
 - Drücken Sie **?**, um Kreuze zu entfernen.
 - Klicken Sie im Noten-Bereich auf den Schalter mit dem jeweiligen Vorzeichen.

ERGEBNIS

Die betreffenden Vorzeichen werden von den ausgewählten Noten gelöscht. Dadurch ändert sich die Tonhöhe der Noten. Indem Sie zum Beispiel das Kreuz aus einem G# löschen, wird es zu einem G.

HINWEIS

- Das Löschen von Vorzeichen führt dazu, dass Vorzeichen an folgenden Noten derselben Tonhöhe im selben Takt angezeigt werden. Sie können die Tonhöhe von Noten prüfen, indem Sie sie auswählen und den Wert in der Statuszeile ablesen.
 - 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. Z. B. werden zwei G# gefolgt von zwei Gb zu vier G#, wenn Sie erneut ein Kreuz eingeben. Wenn Sie **Kreuz** klicken oder zweimal auf **?** drücken, werden alle Vorzeichen gelöscht.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 197

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 212

[Statuszeile](#) auf Seite 31

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. 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 die Noten aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorzeichen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **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 Rahmenverketzung aus.

HINWEIS

- Das Ausblenden von Vorzeichen wirkt sich nicht auf die Tonhöhe der Noten bei der Wiedergabe aus.
- 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

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 45

[Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 790

[Vorzeichen löschen](#) auf Seite 583

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 SE 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 SE verwendet besondere Stapel-Berechnungen in dichten Akkorden mit mehreren Vorzeichen, um die Lesbarkeit zu gewährleisten. Akkorde werden als dicht bezeichnet, wenn sie sechs oder mehr Vorzeichen innerhalb eines Oktavumfangs haben.

Für dichte Akkorde werden Vorzeichen folgendermaßen gestapelt:

1. Das höchste Vorzeichen wird in der ersten Spalte links von den Noten eingefügt.
2. Das nächste Vorzeichen an einer Note, die sich mindestens eine Septime unter der höchsten Note befindet, wird in derselben Spalte gestapelt. Diese Methode wird für die verbleibenden Noten fortgesetzt, bis keine Vorzeichen mehr in die erste Spalte passen.
3. Für die folgenden Spalten werden die Schritte 1 und 2 wiederholt, bis alle Vorzeichen gestapelt sind.
4. Die Spalten werden gruppiert, vermischt und neu gestapelt. Das Ergebnis ist ein Stapel mit sich abwechselnden Vorzeichen, der an die Platzierung von Vorzeichen in einer Tonart erinnert.

HINWEIS

Standardmäßig verwendet Dorico SE für dichte Akkorde statt der üblichen Zickzack-Anordnung eine Gitteranordnung von Vorzeichen. Bei sehr dichten Akkorden kann die Gitteranordnung weiter sein und mehr Spalten erfordern.

Vorzeichenspalten unterschneiden

Dorico SE 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 SE sowie im Notensatz allgemein ermöglicht Unterschneidung ein Verzahnen von Vorzeichen.

BEISPIEL

Wenn eine tiefe Note von einer hohen Note mit einem Vorzeichen gefolgt wird, kann das Vorzeichen über der tiefen Note platziert werden, um eine Verzerrung des Notenabstands zu verhindern.

Analog wird bei Akkorden mit mehreren Vorzeichenspalten die Gesamtbreite des Vorzeichenstapels reduziert, wenn z. B. ein Be in der zweiten Spalte ein Kreuz in der ersten Spalte unterschneidet, welches zu einer Note gehört, die eine Terz höher liegt. Außerdem wird so die Verzerrung von Notenabständen zur Unterbringung von Vorzeichen gemindert.

Alterierte Primen

Alterierte Primen treten auf, wenn zwei oder mehrere Noten mit demselben Namen in derselben Oktave innerhalb desselben Akkords unterschiedliche Vorzeichen haben, etwa D# und Db.

In Dorico SE wird dies standardmäßig durch einen aufgetrennten Hals notiert. Getrennte Häuse 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.

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 204

Darstellung von alterierten Primen ändern

Sie können die Darstellung von einzelnen alterierten Primen ändern, auch innerhalb von Akkorden, die andere alterierte Primen enthalten. 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 alterierten Primen aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hals trennen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten alterierten Primen werden bei aktiviertem Kontrollkästchen mit getrenntem Hals und bei deaktiviertem Kontrollkästchen mit individuellem Hals angezeigt. 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 SE 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 SE verwendet die klassische Regel für Vorzeichendauer.

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 \sharp in einem Takt nach einem F \natural ein Erinnerungs-Kreuz angezeigt, obwohl das Kreuz in der Tonart enthalten ist.

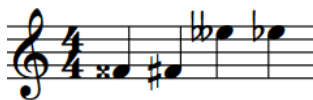
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Aufhebung doppelter Vorzeichen](#) auf Seite 588

Aufhebung doppelter Vorzeichen

Es gibt zwei allgemein anerkannte Verfahren für die Aufhebung doppelter Vorzeichen, ein altes und ein modernes.

Standardmäßig wird in Dorico SE die moderne Aufhebung verwendet. Das bedeutet, dass ein doppeltes Kreuz oder ein doppeltes Be durch ein einzelnes Kreuz bzw. ein einzelnes Be aufgehoben wird, ohne dass ein Auflösungszeichen vor dem einzelnen Kreuz bzw. dem einzelnen Be angezeigt wird.



Moderne Aufhebung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regeln für Vorzeichendauer](#) auf Seite 588

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 584

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 SE 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 SE als Spielanweisungen bezeichnet.

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 SE 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 SE 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 SE zeigt diese Artikulationen standardmäßig am Anfang einer Note oder Haltebogenkette an.

Dorico SE positioniert Artikulationen je nach musikalischem Kontext automatisch an der Notenkopf- oder Halsseite von Noten und Akkorden. Eine Note oder ein Akkord kann je eine der einzelnen Artikulationsformen aufweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 223

[Artikulationen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 594

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 553

Artikulationen kopieren

Artikulationen werden beim Kopieren von Noten automatisch eingeschlossen, können aber nicht unabhängig von Noten kopiert und eingefügt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten mit Artikulationen aus, die Sie kopieren möchten.
2. Kopieren Sie die Noten auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **R**, um das Notenmaterial direkt hinter sich selbst einzufügen.

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, wählen Sie die Position aus, an der die ausgewählten Noten eingefügt werden sollen, und drücken Sie anschließend **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.
 - Klicken Sie bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** auf die Position, an der Sie die ausgewählten Noten mit Artikulationen einfügen möchten.
-

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie möchten, dass die kopierten Noten dieselbe Rhythmik, aber andere Tonhöhen aufweisen, können Sie die Tonhöhen der Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 215

Artikulationen ändern

Sie können die Artikulationen von Noten nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Artikulation Sie ändern möchten.
 2. Ändern Sie die Artikulation auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie den Tastaturbefehl der gewünschten Artikulation. Drücken Sie z. B. **-** für Staccato.
 - Klicken Sie im Notenbereich auf die neue Artikulation.
-

ERGEBNIS

Die neue Artikulation wird hinzugefügt. Dadurch werden vorhandene Artikulation desselben Types ersetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 223

[Tastaturbefehle für Artikulationen](#) auf Seite 224

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.
-

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

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Noten ändern](#) auf Seite 592

[Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 592

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern](#) auf Seite 593

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die gehaltenen Noten/Akkorde aus, für die Sie die Artikulationsposition ändern möchten.
2. Aktivieren Sie unter der entsprechenden Überschrift in der **Artikulationen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs die Option **Pos. in Haltebogenkette** für die Artikulation, deren Position Sie ändern möchten.

Aktivieren Sie z. B. **Pos. in Haltebogenkette** unter der **Dynamikartikulationen**-Überschrift, um die Position von Akzenten zu ändern.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Erste Note**
- **Letzte Note**

ERGEBNIS

Die Position von Artikulationen in den ausgewählten Haltebogenketten wird geändert.

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

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.
 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 SE automatisch Anpassungen vor, um sicherzustellen, dass alle Markierungen klar und lesbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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

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.
 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebogen-Endpunkte relativ zu Artikulationen](#) auf Seite 956

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 SE die Wiedergabe auf unterschiedliche Arten, um Artikulationen umzusetzen.

- Wenn Ihre Sound-Bibliothek Samples für Artikulationen umfasst, lädt Dorico SE die erforderlichen Samples mit Hilfe von Wiedergabe-Anweisungen. Außerdem lässt Dorico SE Noten mit Staccato kürzer und Noten mit Akzent lauter klingen.
- Wenn Ihre Sound-Bibliothek keine Samples für Artikulationen enthält, passt Dorico SE 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, zum Beispiel wenn Sie Bindebögen in einer Stimme und Staccati in einer anderen haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 553

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

Takte

Takte zeigen einen für gewöhnlich regelmäßigen Zeitabschnitt an, der der jeweiligen Anzahl von Zählzeiten entspricht und normalerweise durch die festgelegte Taktart vorgegeben wird. Takte werden von anderen Takten, die links und rechts neben ihnen liegen, durch vertikale Taktstriche getrennt.

Jeder Takt hat eine Zahl, so dass Spieler bei Proben leicht erkennen können, an welcher Stelle der Noten sie sich gerade befinden. Besonders wichtig ist dies bei Noten für mehrere Spieler.

Dorico SE nutzt die vorliegende Taktart, um Takte automatisch zu nummerieren und Taktstriche zwischen Takten anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche](#) auf Seite 600

[Taktzahlen](#) auf Seite 605

[Taktarten](#) auf Seite 1022

[Auftake](#) auf Seite 1026

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 251

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftake](#) auf Seite 235

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 1033

Takte/Zählzeiten löschen

Sie können ganze Takte und einzelne Zählzeiten anhand des Einblendfelds für Takte und Taktstriche vollständig aus Ihrem Projekt löschen. So können Sie zum Beispiel den letzten Takt in Partien kürzen, die mit Auftakten beginnen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Den ersten Takt, den Sie löschen möchten, bzw. die erste Note oder Pause in diesem Takt.
 - Ein Element an der rhythmischen Position, ab der Sie die Zählzeiten löschen wollen.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-B**, um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.

3. Geben Sie im Einblendfeld – (Minus) gefolgt von der Anzahl der Takte bzw. Zählzeiten ein, die Sie löschen wollen.
Geben Sie zum Beispiel **-6** ein, um sechs Takte bestehend aus dem ausgewählten Takt und den darauffolgenden fünf zu löschen, oder **-2q**, um zwei Viertelnotenzählzeiten ab der ausgewählten rhythmischen Position zu löschen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl an Takten/Zählzeiten wird gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 252

[Auftake](#) auf Seite 1026

Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen

Mit der Systemspur können Sie ganze Takte und ausgewählte Zählzeiten vollständig aus Ihrem Projekt löschen – wenn Sie zum Beispiel die letzte Zählzeit im letzten Takt einer Partie löschen möchten, die mit einem Auftakt beginnt.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Systemspur im Schreibmodus den Bereich aus, den Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie auf **Löschen** in der Systemspur. 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 nach oben verschoben, um die Lücke zu füllen.

HINWEIS

Alle Hinweise in der Auswahl werden ebenfalls gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemspur](#) auf Seite 362

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 363

Leere Takte am Ende von Partien löschen

Sie können Partien kürzen, indem Sie leere Takte an ihrem Ende löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreibmodus ein Objekt in der Partie, die Sie trimmen möchten.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-B**, um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.
 3. Geben Sie im Einblendfeld **trim** ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Leere Takte am Ende der ausgewählten Partie werden gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 252

[Partien trennen](#) auf Seite 382

Inhalt von Takten löschen

Sie können nur den Inhalt von Takten löschen, ohne Taktstriche oder die Takte selbst zu löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Takte aus, deren Inhalt Sie löschen möchten.

TIPP

Noten, Pausen und andere Objekte werden in Orange hervorgehoben, wenn sie ausgewählt sind.

2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Der Inhalt der ausgewählten Takte wird gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 361

[Filter](#) auf Seite 366

Takte aufteilen

Sie könne 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 Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 251

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 418

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 416

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 189

Takte verbinden

Sie können zwei oder mehr Takte zu einem längeren Takt verbinden, indem Sie den Taktstrich zwischen ihnen löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Taktstrich aus, den Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Die Takte auf beiden Seiten des Taktstrichs werden zu einem Takt verbunden. Falls nötig, werden die Noten innerhalb des neuen Takts automatisch neu verbalkt.

HINWEIS

Durch Löschen eines Taktstrichs wird nicht automatisch die Taktart geändert. Um Verwirrung zu vermeiden, empfehlen wir Ihnen, eine neue Taktart hinzuzufügen, die die neue rhythmische Dauer des Taktes widerspiegelt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktstriche löschen](#) auf Seite 602

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 951

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 SE zeigt Taktstriche gemäß der vorliegenden Taktart an. Zum Beispiel zeigt Dorico SE automatisch gestrichelte Taktstriche zwischen den einzelnen Metren in verbundenen Taktarten an. Wenn Sie die Taktart ändern, verschiebt Dorico SE die Taktstriche so, dass die folgenden Noten entsprechend auf Takte verteilt werden.

Taktstriche dehnen sich automatisch über Notenzeilengruppen aus, die durch Klammern oder Akkoladen miteinander verbunden sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Taktstrichen](#) auf Seite 600

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 251

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 602

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 499

[Taktzahlen](#) auf Seite 605

[Taktarten](#) auf Seite 1022

[Taktarttypen](#) auf Seite 1024

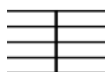
[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

Arten von Taktstrichen

Es gibt mehrere Arten von Taktstrichen in Dorico SE, 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.

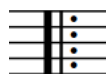
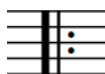


Wiederholung beginnen

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:

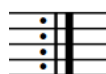
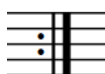
- Zwei Punkte, je einer in den beiden mittleren freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile
- Vier Punkte, je einer in allen freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile

Er zeigt den Beginn eines wiederholten Abschnitts an. Er wird zusammen mit einem Strich »Wiederholung-beenden« verwendet, der das Ende eines wiederholten Abschnitts anzeigt.



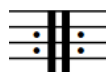
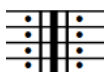
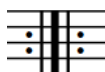
Wiederholung beenden

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 251

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 499

[Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungs-Taktstrichen ändern](#) auf Seite 500

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 602

Taktstriche löschen

Sie können Taktstriche löschen, ohne dass dies Auswirkungen auf die rhythmischen Positionen von Noten hat. Zum Beispiel können Sie vorhandene Taktstriche löschen und neue eingeben, wenn Sie die Position eines Taktstrichs ändern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Taktstriche aus, die Sie löschen möchten.

HINWEIS

Sie müssen Taktstriche direkt auswählen, nicht ihre Hinweisschilder.

2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Der Taktstrich wird gelöscht. Die zwei Takte auf den Seiten des Taktstrichs werden zu einem Takt mit derselben Anzahl von Zählzeiten kombiniert; die Taktart wird dabei nicht geändert. Dadurch können sich Noten-, Pausen- und Balkengruppierungen ändern.

WEITERE SCHRITTE

- Um Verwirrung zu vermeiden, können Sie eine neue Taktart hinzufügen, die die neue rhythmische Dauer des Takts widerspiegelt.
- Wenn Sie Taktstriche gelöscht haben, um ihre Positionen zu ändern, können Sie neue Taktstriche an den neuen Positionen eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 251

[Takte](#) auf Seite 595

[Taktstriche](#) auf Seite 600

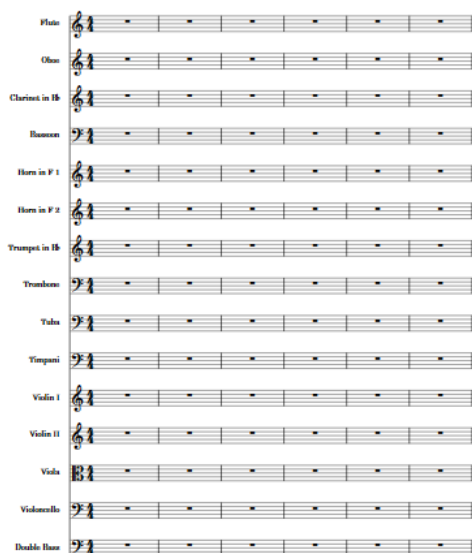
[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 633

Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen

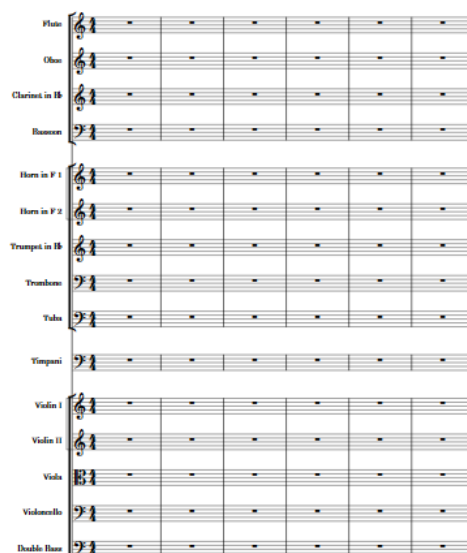
Um das Auffinden bestimmter Instrumente innerhalb einer Partitur zu erleichtern, können Taktstriche innerhalb von Instrumenten- und Notenzeilengruppen durchgehend verlaufen.

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.



Taktstriche an einzelnen Notenzeilen



Durchgehende Taktstriche innerhalb von Instrumentengruppen

Taktstriche dehnen sich automatisch über Notenzeilengruppen aus, die durch Klammern oder Akkoladen miteinander verbunden sind. Welche Notenzeilen in eine Klammer eingeschlossen werden, hängt von der Instrumentierung und vom Kontext ab; normalerweise werden jedoch Instrumente derselben Familie, z. B. Holzbläser oder Streicher, durch Klammern verbunden.

Dorico SE verklammert Notenzeilen automatisch gemäß der Art von Ensemble, die für das jeweilige Layout festgelegt ist.

Akkoladen-übergreifende Taktstriche

Dorico SE 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.

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 637

[Spielergruppen hinzufügen](#) auf Seite 124

[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 125

[Spielergruppen löschen](#) auf Seite 125

Notenzeilen an Taktartänderungen durch Taktstriche verbinden

Sie können in einzelnen Layouts alle Notenzeilen an Taktartänderungen durch einen Taktstrich verbinden, unabhängig von Ihrem Verklammerungsstil.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartänderungen aus, an denen Sie alle Notenzeilen durch einen Taktstrich verbinden möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktstrich verbindet alle Systeme** in der **Taktarten**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Alle Notenzeilen im Layout, das aktuell im Notenbereich geöffnet ist, werden an den ausgewählten Taktartänderungen durch einen Taktstrich verbunden.

Taktzahlen

Taktzahlen stellen in Noten mit mehreren Spielern einen unverzichtbaren Referenzpunkt dar und verdeutlichen die chronologische Abfolge der Musik. Sie zeigen an, wo sich Spieler im Stück befinden, so dass sie sich bei Proben und Konzerten jederzeit zurechtfinden können.

Taktzahlen können auch bei der Anfertigung von Einzelstimmen und Partituren nützlich sein, da Sie Taktzahlen und Studierzeichen verwenden können, um eine Einzelstimme schnell mit der Partitur zu vergleichen und die Richtigkeit der Noten zu prüfen.

In Dorico SE 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 unter **Einrichten > 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Taktzahlen](#) auf Seite 609

[Taktzahländerungen](#) auf Seite 613

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 92

[Takte](#) auf Seite 595

[Aufakte](#) auf Seite 1026

[Taktstriche](#) auf Seite 600

[Event-Darstellung](#) auf Seite 450

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 607

[Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 610

[Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 608

[Positionen von Taktzahlen](#) auf Seite 609

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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

Taktzahlen in den ausgewählten Layouts werden innerhalb Ihres ausgewählten Einfassungstyps angezeigt. Die Größe der Einfassung ist relativ zur Schriftgröße der Taktzahlen, aber Größe und Form der Einfassung werden auch durch Ihre Abstandswerte bestimmt.

BEISPIEL

10

Taktzahl ohne Einfassung

10

Taktzahl mit rechteckiger
Einfassung

10

Taktzahl mit kreisförmiger
Einfassung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 92

Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/ anzeigen

Sie können Taktzahlenbereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen, um zum Beispiel in Einzelstimmen-Layouts zu verdeutlichen, welche Takte der Spieler nicht zu spielen hat. 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 605

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 951

Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden

Sie können Hilfstaktzahlen in jedem Takt und über jedem System in der Seitenansicht und fortlaufenden Ansicht unabhängig voneinander ein- und ausblenden, um einen besseren Überblick über die Taktanzahl in Partituren mit vielen Notenzeilen zu erhalten. Hilfstaktzahlen werden nicht gedruckt.

VORGEHENSWEISE

- Blenden Sie Hilfstaktzahlen auf eine der folgenden Arten ein bzw. aus:
 - Um Hilfstaktzahlen in der Seitenansicht ein- bzw. auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Taktzahlen > Seitenansicht**.
 - Um Hilfstaktzahlen in der fortlaufenden Ansicht ein- bzw. auszublenden, wählen Sie **Ansicht > Taktzahlen > Fortlaufende Ansicht**.

ERGEBNIS

Die Hilfstaktzahlen werden für jeden Takt und über jeder Notenzeile in der entsprechenden Ansicht eingeblendet, wenn ein Häkchen neben der entsprechenden Menüoption gesetzt ist, und ausgeblendet, falls das Häkchen fehlt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 42

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.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie einen benutzerdefinierten Absatzstil für Taktzahlen in einigen Layouts verwenden möchten, haben Sie diesen im **Absatzstile**-Dialog erstellt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie 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 eine der Auswahloptionen

in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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. 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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**:
 - **Auf Taktstrich zentriert**
 - **Auf Takt zentriert**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die horizontale Position der Taktzahlen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

- **Auf Taktstrich zentriert** zeigt Taktzahlen über Taktstrichen an, oben links vom Takt.
- **Auf Takt zentriert** zeigt Taktzahlen über der Notenzeile an, in der Mitte des Takts.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 610

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 399
- [Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 439
- [Instrumente verschieben](#) auf Seite 111

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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**.
Der Standardwert beträgt 2 Spatien.
5. Optional: Ändern Sie im **Platzierung**-Unterabschnitt den Wert für **Mindestabstand von anderen Objekten**.
Der Standardwert beträgt 3/4 Spatium.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Wenn Sie die Werte vergrößern, werden Taktzahlen weiter von der Notenzeile und/oder anderen Objekten abgerückt, und zwar je nach Ihrer Einstellung für **Positionierung relativ zur Notenzeile** entweder über oder unter die Notenzeile. Wenn Sie die Werte verkleinern, werden Taktzahlen näher an die Notenzeile und/oder andere Objekte gerückt.

HINWEIS

Diese Optionen wirken sich auf den Mindestabstand zwischen Taktzahlen und die Notenzeile, sowie die Notenzeile und andere Objekte aus, so dass Taktzahlen weiter entfernt positioniert werden können, um Kollisionen zu vermeiden.

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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.

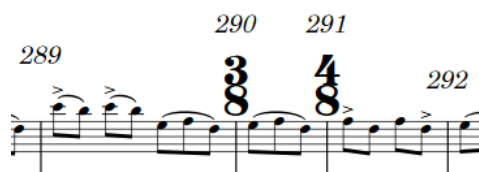
VORGEHENSWEISE

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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**.
-

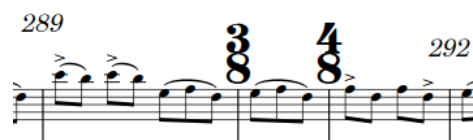
ERGEBNIS

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 1022

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1027

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 SE 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 614

Taktzahländerungen hinzufügen

Sie können Taktzahländerungen manuell zu Taktzahlabfolgen hinzufügen, zum Beispiel, wenn Sie möchten, dass Taktzahlen in der zweiten Partie in Ihrem Projekt die Abfolge aus der ersten Partie fortsetzen, statt erneut mit Takt 1 zu beginnen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eines der folgenden Elemente aus:
 - Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn Sie die Taktzahlabfolge ändern möchten.
 - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem Sie die Taktzahlabfolge ändern möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Taktzahlen > Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Typ** aus:
 - **Primär**
 - **Untergeordnet**
 - **Nicht einschließen**
 - **Primär fortsetzen**

4. Optional: Wenn Sie **Primär** oder **Untergeordnet** auswählen, ändern Sie die Taktzahl, an der die Änderung der Taktzahlabfolge beginnen soll, indem Sie den Wert im entsprechenden Wertefeld ändern.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die Taktzahl wird ab dem Beginn des Takts geändert, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs.

Dies wirkt sich auf die entsprechende Taktzahlabfolge ab der geänderten Taktzahl bis zur nächsten Taktzahländerung bzw. bis zum Ende der Partie aus.

Taktzahländerungen löschen

Sie können hinzugefügte Taktzahländerungen wieder löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Taktzahlwechsel aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste oder 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.

4a

Kleingeschriebene untergeordnete Taktzahl

Untergeordnete Taktzahlen hinzufügen

Sie können eine untergeordnete Taktzahlabfolge erstellen, die von Ihrer primären Taktzahlabfolge unabhängig ist. Dies kann nützlich sein, wenn Sie neue Takte einfügen möchten, ohne die Taktzahlen bereits vorhandener folgender Takte zu ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eines der folgenden Elemente aus:
 - Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn die untergeordneten Taktzahlen beginnen sollen.
 - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem die untergeordneten Taktzahlen beginnen sollen.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Taktzahlen > Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Um das **Untergeordnet**-Wertefeld zu aktivieren, wählen Sie **Untergeordnet** für **Typ**.
4. Sie können den ersten Buchstaben in der untergeordneten Taktzahlabfolge ändern, indem Sie den Wert im **Untergeordnet**-Wertefeld ändern.
Der entsprechende Buchstabe wird rechts neben dem Wertefeld angezeigt. Wenn Sie z. B. **1** in das Wertefeld eingeben, wird **a** angezeigt; wenn Sie **2** eingeben, wird **b** angezeigt usw.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die untergeordnete Taktzahlabfolge beginnt ab dem Takt, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs. Sie hat dieselbe Taktzahl wie der Takt, der ihr unmittelbar vorausgeht, aber in Verbindung mit dem untergeordneten Buchstaben.

Wenn Sie z. B. eine untergeordnete Taktzahlabfolge ab dem ursprünglichen Takt 5 beginnen, beginnt die Abfolge mit 4a und fährt bis zur nächsten Taktzahländerung bzw. bis zum Ende der Partie fort.

Zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren

Sie können den Punkt angeben, an dem Sie nach einem Abschnitt mit untergeordneten Taktzahlen zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eines der folgenden Elemente aus:
 - Ein Element in dem Takt, ab dessen Beginn Sie zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren wollen.
 - Eine vorhandene Taktzahl oder einen vorhandenen Taktstrich, ab der/dem Sie zur primären Taktzahlenabfolge zurückkehren möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Taktzahlen > Taktzahländerung hinzufügen** um den Dialog **Taktzahländerung einfügen** zu öffnen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Wählen Sie **Primär fortsetzen** als **Typ**.
Text, der die neue Taktzahl anzeigt, erscheint unter dem Wertefeld für **Primär** und **Untergeordnet**. Zum Beispiel, **Primäre Abfolge wird ab Takt 5 fortgesetzt**.
4. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die primäre Taktzahlabfolge wird ab dem Takt fortgesetzt, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs.

TIPP

Sie müssen untergeordnete Taktzahländerungen nicht in chronologischer Reihenfolge hinzufügen. Sie können eine Rückkehr zur primären Taktzahlenabfolge eingeben, bevor Sie die untergeordnete Taktzahlenabfolge hinzufügen.

Taktzahlen und Wiederholungen

Wiederholungen werden standardmäßig Dorico SE 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 SE 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 613

Verbalkung

Ein Balken ist eine Linie, die Noten miteinander verbindet, um eine rhythmische Gruppierung anzuzeigen; diese Gruppierung variiert entsprechend der metrischen Struktur der aktuellen Taktart.

Diese Art der Gruppierung von Noten hilft Musikern dabei, schnell zu berechnen, wie genau sie ihren jeweiligen Rhythmus spielen müssen. Außerdem hilft sie ihnen dabei, ihrer Stimme und gegebenenfalls auch dem Dirigenten zu folgen.

Sofern für die aktuelle Taktart und die Position im Takt angemessen, werden Balken in Dorico SE automatisch gesetzt, wenn Sie zwei oder mehr benachbarte Noten oder Akkorde eingeben, die eine Achtelnote oder kürzer dauern.



Mehrere Balkengruppen in einer 6/8-Taktart

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

Balkengruppen

Noten werden üblicherweise als herkömmliche Gruppen verbalkt, um das Metrum widerzuspiegeln. Sie können in Dorico SE Noten auf unterschiedliche Weise verbalken.

- Sie können Balkengruppen festlegen, indem Sie die Unterteilung von Taktarten steuern.
- Sie können Balkengruppen einzeln ändern, indem Sie die Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich verwenden oder indem Sie **Bearbeiten > Verbalkung** und dann eine der verfügbaren Optionen wählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 619

[Sekundäre Balken](#) auf Seite 629

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 630

Balkengruppierung nach Metren

Laut anerkannten Konventionen werden Noten in verschiedenen Taktarten unterschiedlich verbalkt, um das Metrum klar und einfach lesbar zu machen. In Dorico SE werden die Standard-Balkengruppierungen durch Taktarten bestimmt.

Dorico SE hat Standard-Verbalkungseinstellungen für häufig genutzte Taktarten, die auf allgemeinen Konventionen basieren. Die Taktarten 3/4 und 6/8 beinhalten zum Beispiel dieselbe Anzahl von Zählzeiten, geben aber unterschiedliche Metren an und werden daher unterschiedlich verbalkt. Standardmäßig werden in 3/4-Takten Achtelnoten-Phrasen innerhalb

eines Taktes durch Balken verbunden und Phrasen aus anderen Noten werden in Viertelnoten verbalkt, während Phrasen in 6/8-Takten in punktierten Viertelnoten verbalkt werden.



Standardmäßige Achtel-Balkengruppierung in 3/4



Standardmäßige Achtel-Balkengruppierung in 6/8

Bei unregelmäßigen Taktarten wie 5/8 oder 7/8 verbalkt Dorico SE 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 SE Phrasen automatisch gemäß dieser Unterteilung. Wenn Sie z. B. **[7]/8** in das Taktarten-Einblendfeld eingeben, bedeutet das, dass alle sieben Achtelnoten zusammen verbalkt werden; wenn Sie jedoch **[2+2+3]/8** eingeben, werden die sieben Achtelnoten in zwei Zweier- und eine Dreiergruppe unterteilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 633

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 633

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.
2. Trennen Sie den Balken oder sekundären Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Balken trennen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Sekundären Balken unterbrechen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Balken/sekundäre Balken werden links von jeder ausgewählten Note getrennt, wobei die Noten auf beiden Seiten der Unterbrechung gruppiert bleiben, sofern es mindestens zwei verbalkte Noten auf jeder Seite gibt, die eine Balkengruppe bilden können.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Balkengruppen](#) auf Seite 617

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617

[Verbalkung von Noten aufheben](#) auf Seite 620

Balkengruppierung zurücksetzen

Sie können alle Änderungen, die Sie an der Balkengruppierung von Noten und Akkorden vorgenommen haben, rückgängig machen. Dies kann z. B. nützlich sein, wenn die Verbalkung der MusicXML-Dateien, die Sie importiert haben, nicht korrekt ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, deren Verbalkung Sie zurücksetzen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Verbalkung zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die Balkengruppierung wird auf Ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Noten manuell verbalken

Sie können Noten manuell verbalken, einschließlich Noten, die über Taktstriche, sowie über System- und Rahmenumbrüche hinausgehen, zum Beispiel, wenn Sie eine Phrase anders verbalken wollen als dies üblicherweise in der aktuellen Taktart geschieht.

Balken bleiben standardmäßig innerhalb von Takten und Systemen. Damit also Balken Taktstriche, Systemumbrüche und Rahmenumbrüche überqueren, müssen Sie eine Verbalkung der entsprechenden Phrase erzwingen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie verbalken möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Verbalken**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden verbalkt, auch dann, wenn sie über Taktstriche, System- oder Rahmenumbrüche hinausgehen.

Wenn es Noten auf einer Seite der neuen Balkengruppe gibt, die zuvor mit einem Teil Ihrer Auswahl oder der gesamten Auswahl verbalkt waren, werden sie entweder durch separate Balken verbunden oder ohne Balken angezeigt. Dies hängt davon ab, wie viele Noten auf beiden Seiten im Takt verbleiben.

HINWEIS

Selbst wenn ein Teil der verbalkten Gruppe zuvor einen zentrierten Balken hatte, ist der neue Balken nicht zentriert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 1044
[Zentrierte Balken](#) auf Seite 623
[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 625
[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617
[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 633

Verbalkung von Noten aufheben

Sie können alle Noten in einer verbalkten Gruppe trennen, so dass jede Note mit Ihrer eigenen Fahne angezeigt wird, zum Beispiel, wenn schnelle Rhythmen silbische Texteingstellungen haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Verbalkung Sie aufheben möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Verbalkung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

Richtung von Teilbalken ändern

Dorico SE fügt automatisch Teilbalken ein, wenn sie erforderlich sind. Sie können ändern, auf welcher Seite von Notenhälsen einzelne Teilbalken angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie die Richtung der Teilbalken ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Teilbalkenrichtung** in der **Verbalkung**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Links**
 - **Rechts**
-

ERGEBNIS

Der Teilbalken wird an der entsprechenden Seite des Notenhalses angezeigt.

BEISPIEL



Teilbalkenrichtung **Links**



Teilbalkenrichtung **Rechts**

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 SE Änderungen der notenzeilenabhängigen Platzierung von Balken als Notenhalsänderung.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Balkenneigungen](#) auf Seite 622

[Zentrierte Balken](#) auf Seite 623

Notenzeilenabhängige Platzierung von Elementen 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.
2. Erzwingen Sie die Halsrichtung von Noten in den ausgewählten Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Hals** > **Hals aufwärts erzwingen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Hals** > **Hals abwärts erzwingen**.

TIPP

- Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- Sie können auch die Positionierung von ausgewählten Balken relativ zur Notenzeile 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Erzwungene Halsrichtung entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Balken werden auf ihre Position relativ zur Notenzeile zurückgesetzt.

Balkenneigungen

Die Neigung eines Balkens bestimmt, wie stark der Balken von einem horizontalen Verlauf abweicht, und wird von den Tonhöhen der Noten innerhalb der Balkengruppe vorgegeben.

- Wenn die letzte Note der Phrase höher ist als die erste, neigt sich der Balken aufwärts.
- Wenn die letzte Note der Phrase tiefer ist als die erste, neigt sich der Balken abwärts.
- Wenn die Gruppe eine konkave Form hat, also die inneren Noten näher am Balken sind als die äußeren Noten an den Enden des Balkens, verläuft der Balken standardmäßig horizontal.

Balken sind auch horizontal, wenn alle Tonhöhen gleich sind oder wenn sich bestimmte Tonhöhenmuster wiederholen.

Wenn ein Balken innerhalb der Notenzeile gezeichnet wird, muss jedes Ende des Balkens (d. h. das Ende des Notenhalses der Noten an beiden Enden des Balkens) an einer Notenzeilenposition einrasten. Ein Balken kann auf einer Notenzeilenlinie sitzen, auf ihr zentriert werden oder von ihr herabhängen. Ted Ross beschreibt diese Positionen in »Teach Yourself the Art and Practice of Music Engraving« jeweils als Sitzen (»sit«), Grätschen (»straddle«) und Hängen (»hang«).



Eine Phrase, die mehrere verschiedene Balkenneigungen und -richtungen enthält

Der Neigungsgrad eines Balkens hängt normalerweise vom Intervall zwischen der ersten und der letzten Note der Balkengruppe ab, sofern das Notenmuster innerhalb des Balkens keinen horizontalen Balkenverlauf vorgibt. Kleinere Intervalle erfordern eine flachere Neigung, größere eine steilere.

Das gewünschte Maß an Neigung ist jedoch nicht der einzige Faktor, der beachtet werden muss. Die innerste Balkenlinie sollte dem innersten Notenkopf nicht zu nahe kommen, und der Balken selbst sollte nach Möglichkeit relativ zu den Notenzeilenlinien so positioniert werden, dass er keinen Keil bildet. Unter einem Keil versteht man ein kleines Dreieck, das durch die horizontale Notenzeilenlinie, den vertikalen Notenhals und die angewinkelte Linie des geneigten Balkens gebildet wird und visuell verwirrend sein kann.

Daher ist die Bestimmung des Maßes an Neigung für einen Balken ein Balanceakt, bei dem unterschiedliche Faktoren berücksichtigt werden müssen: das gewünschte Maß an Neigung, gültige Einrastpositionen für jedes Ende des Balkens, die Einhaltung eines Mindestabstands zwischen der Note, die dem Balken am nächsten ist, und der innersten Balkenlinie, sowie nach Möglichkeit die Vermeidung von Keilen.

In Dorico SE können Sie die Balkenneigungen einzelner Balken ändern.

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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jeder Balkengruppe, deren Neigung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Balkenrichtung**-Option in der **Verbalkung**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Flach**
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**
-

ERGEBNIS

Die Neigungen der ausgewählten Balken werden geändert und die richtigen Positionen relativ zu Notenzeilenlinien beibehalten. 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Zentrierte Balken

Zentrierte Balken werden zwischen hohen und tiefen Noten innerhalb derselben Balkengruppe platziert, für gewöhnlich innerhalb der Notenzeile bzw. zwischen den Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten.



Wenn eine verbalkte Phrase einen großen Tonumfang umfasst, werden normale Balken häufig sehr nah an einigen Noten innerhalb der Phrase, jedoch auch sehr weit von anderen Noten in der Phrase positioniert, was zu einigen sehr langen Notenhälsen führt. Durch einen zentrierten Balken in einer Phrase, die einen großen Tonumfang umfasst, kann der maximale Abstand zwischen Notenköpfen und dem Balken verringert werden. Da ein solcher Balken jedoch auch

innerhalb der Notenzeile platziert werden kann, können Notenzeilenlinien durch ihn verdeckt werden.



Eine Phrase mit hohen und tiefen Noten mit Standardverbalkung



Dieselbe Phrase mit hohen und tiefen Noten, aber mit einem zentrierten Balken

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Elementen ändern](#) auf Seite 621

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 625

Zentrierte Balken erzeugen

Sie können Balken in der Mitte von Notenzeilen platzieren, wobei die hohen Noten über den Balken und die tiefen Noten darunter gesetzt werden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

HINWEIS

Da diese Aktion eine Änderung der Richtung einiger Notenhäse erfordert, befindet sie sich im **Hals**-Untermenü und nicht unter **Verbalkung** im **Bearbeiten**-Menü.

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.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Hals** > **Zentrierten Balken erzwingen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Balken werden zwischen den Noten in den ausgewählten Balkengruppen zentriert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung 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 SE 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 619

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 623

Zentrierte Balken entfernen

Sie können zentrierte Balken entfernen und die Standardpositionen der Balken (über bzw. unter der Phrase) wiederherstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jedem zentrierten Balken, die Sie in die Standardplatzierung zurückführen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Zentrierten Balken entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die zentrierten Balken werden entfernt.

TIPP

Sie können der Option **Zentrierten Balken entfernen** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen

Balken, die Notenzeilen überkreuzen, haben eine ähnliche Funktion wie normale Balken, ermöglichen aber die Anzeige einer Phrase mit einem großen Tonumfang in zwei Notenzeilen. Sie können Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen, indem Sie alle Noten in der Phrase in eine Notenzeile eingeben und dann einige Noten in die andere Notenzeile versetzen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Phrase in eine Notenzeile eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie in eine andere Notenzeile versetzen möchten.

HINWEIS

Sie können nur Noten von mehrzeiligen Instrumenten in andere Notenzeilen versetzen.

2. Versetzen Sie die Noten auf eine der folgenden Weise in andere Notenzeilen:
 - Drücken Sie **N**, um Noten in die Notenzeile oberhalb zu versetzen.
 - Drücken Sie **M**, um Noten in die Notenzeile unterhalb zu versetzen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden in einer anderen Notenzeile angezeigt; wenn sie Teil einer Balkengruppe sind, wird ein Notenzeilen-übergreifender Balken angezeigt. Die Noten gehören jedoch nach wie vor zu demselben Balken.

HINWEIS

- Wenn Sie Noten in eine Notenzeile versetzen, die bereits Noten enthält, kann sich die Halsrichtung der vorhandenen Noten in der Notenzeile ändern. Dies hängt damit zusammen, wie mehrere Stimmen an derselben rhythmischen Position behandelt werden. Daher müssen Sie die Halsrichtung von Noten möglicherweise manuell ändern.
 - Sie können Noten zurücksetzen, so dass sie in ihrer Standard-Notenzeile angezeigt werden, indem Sie sie auswählen und **Bearbeiten > Notenzeile überkreuzen > Auf ursprüngliche Notenzeile zurücksetzen** wählen.
 - Wenn Sie Noten in eine andere Notenzeile versetzen möchten, können Sie sie in die gewünschte Notenzeile verschieben.
-

BEISPIEL



Noten, die in ihren ursprünglichen Notenzeilen angezeigt werden



Notenzeilen-übergreifende Balken, die durch den Übergang einiger Noten in die andere Notenzeile entstehen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten auf andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 379

[Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden](#) auf Seite 1077

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1074

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 994

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 436

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.

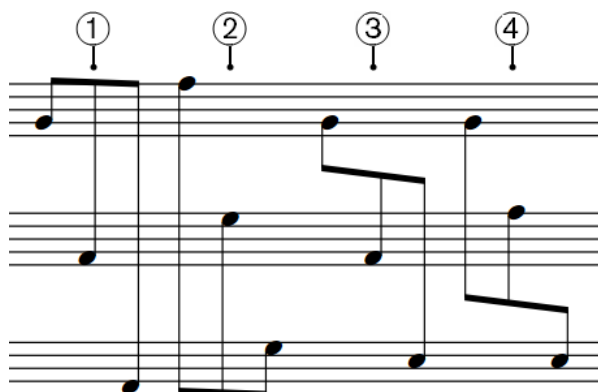


Ein Notenzeilen-übergreifender Balken in den oberen beiden Notenzeilen eines Instruments mit drei Notenzeilen



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 SE 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 994

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 SE vermeidet Balkenecken, indem es die Tonhöhen und Notenhäse innerhalb einer Phrase analysiert und die Halsrichtung so wählt, dass Balkenecken verhindert werden.

Sekundäre Balken

Sekundäre Balken sind die Linien, die zwischen dem primären Balken und dem Notenkopf hinzugefügt werden, wenn die rhythmische Unterteilung kleiner wird.

Der primäre Balken ist die äußerste Balkenlinie, die alle Noten der Balkengruppe miteinander verbindet. Abhängig von den Werten der Noten in der Balkengruppe kann der primäre Balken aber auch aus zwei oder mehr Linien bestehen, nämlich in Gruppen von Sechzehntelnoten, Zweiunddreißigstelnoten usw.

Sekundäre Balken sind weitere Balkenlinien, die nur einige der Noten in der Gruppe miteinander verbinden und somit Unterteilungen des Balkens erzeugen, um die metrischen Gruppierungen innerhalb des Balkens zu verdeutlichen.



Eine Phrase mit Vierundsechzigstelnoten, durch sekundäre Balken unterteilt, um Sechzehntel- und Achtelnotengruppen zu zeigen

Anzahl von Balkenlinien in sekundären Balken ändern

Sie können die Anzahl von Balkenlinien im Rahmen von sekundären Balken einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten rechts von der Stelle aus, an der Sie die Anzahl von sekundären Balkenlinien ändern möchten.
 2. Optional: Wenn eine der von Ihnen ausgewählten Noten nicht unmittelbar auf vorhandene Unterbrechungen in den sekundären Balken folgt, teilen Sie die sekundären Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Sekundären Balken unterbrechen** in der **Verbalkung**-Gruppe.
 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.
-

HINWEIS

Die **Verbalkung**-Gruppe wird im Eigenschaften-Bereich nur angezeigt, wenn Ihre Auswahl ausschließlich Noten enthält.

ERGEBNIS

Die Anzahl von Balkenlinien, die unmittelbar links neben jeder ausgewählten Note angezeigt werden, wird geändert.

HINWEIS

Die Anzahl von Balkenlinien, die an einer Unterbrechung im sekundären Balken angezeigt werden, kann nicht größer als die Anzahl von Balkenlinien im sekundären Balken sein. Wenn Sie z. B. einen sekundären Balken mit Vierundsechzigstelnoten teilen, werden maximal drei Balkenlinien an der Unterbrechung angezeigt, was Zweiunddreißigstelnoten entspricht.

Änderungen an der Anzahl von sekundären Balkenlinien zurücksetzen

Sie können alle Änderungen zurücksetzen, die Sie an der Anzahl von Balkenlinien im Rahmen von sekundären Balken vorgenommen haben, und ihre Standarddarstellung wiederherstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten rechts von der Stelle aus, an der Sie die Anzahl an sekundären Balkenlinien zurücksetzen möchten.
 2. Setzen Sie Ihre Änderungen an der Anzahl von sekundären Balkenlinien auf eine der folgenden Arten zurück:
 - Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Sekundären Balken unterbrechen** in der **Verbalkung**-Gruppe.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Verbalkung zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

Triolen und N-tolen innerhalb von Balken

Triolen und N-tolen, 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.



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 1040

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1046

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1049

[Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1047

Halsstummel

Halsstummel sind kurze Notenhälsen, die innerhalb von Balkengruppen zwischen Balken und Pausen angezeigt werden. Sie können Noten deutlich leichter lesbar machen, da sie für ein regelmäßiges Muster von Notenhälsen 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 SE 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 SE 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 SE werden Noten automatisch so notiert, dass sie in Takte passen.

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 die Dauer von gebundenen Noten, die über den zweiten Taktstrich hinausgehen, wird automatisch richtig angegeben.

Es gibt auch unterschiedliche Konventionen zur Teilung der Noten innerhalb von Haltebogenketten, anhand derer wichtige Zählzeitgrenzen innerhalb von Takten und Situationen verdeutlicht werden sollen, unter denen ein „Überqueren“ der Zählzeitgrenzen möglich ist.

Ähnliche Optionen gibt es für punktierte Noten, die häufig als eine einzelne punktierte Note notiert werden, wenn sie am Taktanfang stehen. Stehen sie jedoch an einer späteren Stelle im Takt, werden sie oft mit einer Haltebogenkette notiert, um wichtige Zählzeitgrenzen zu verdeutlichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 617

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617

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.

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 SE bei Bedarf am Ende der Region, auf die sich die neue Taktart auswirkt, Zählzeiten hinzufügt, drücken Sie **I**, um den Einfügen-Modus zu aktivieren.
4. Drücken Sie **Umschalttaste-M**, um das Einblendfeld für Taktarten zu öffnen.
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

- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617
- [Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235
- [Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 235
- [Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1029
- [Zählerstil von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1030

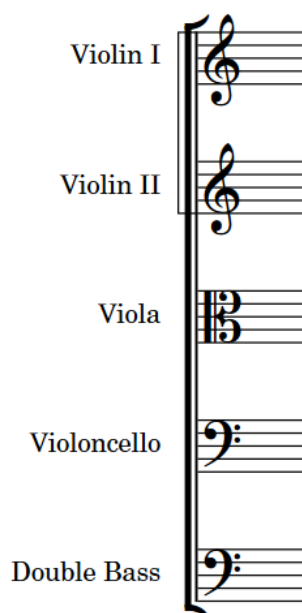
Klammern und Akkoladen

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.

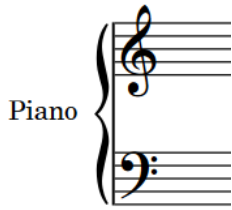
In Dorico SE werden durch Klammern und Akkoladen verbundene Notenzeilen auch durch Taktstriche verbunden. Das heißt, dass geklammerte Notenzeilengruppen und geklammerte Notenzeilenpaare in Taktstrichen erscheinen, die durch die gesamte Gruppe verlaufen.

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 602

[Spielergruppen](#) auf Seite 124

[Spielergruppen hinzufügen](#) auf Seite 124

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 637

[Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern](#) auf Seite 636

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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.
 - 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 602

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 404

Klammern gemäß der Art von Ensemble

In Dorico SE 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** unter **Einrichten > 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** unter **Einrichten > Layout-Optionen** können Sie in jedem einzelnen Layout festlegen, dass Klammern an einzelnen Instrumenten angezeigt 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

[Projektvorlage-Kategorien](#) auf Seite 55

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

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 SE 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.

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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. 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.

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 SE 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.

The image shows a snippet of a musical score with three staves. The top staff is labeled 'Solo' and the middle staff is labeled 'Violin I'. The 'Violin I' label is positioned to the left of the staff, with a vertical line extending upwards from the staff to a bracket that encompasses both the 'Solo' and 'Violin I' staves. Below this bracket, there is another bracket that encompasses only the 'Violin I' staff, and below that, a third bracket that encompasses only the bottom staff. Each staff contains a treble clef and a few notes, though they are not clearly legible.

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 bass clef staff shows the corresponding chord voicings. The treble clef staff contains a melodic line with various notes and rests, including triplets in the final measure of each system.

Über Strichen angezeigte Akkordsymbole auf den Notenzeilen für Klavier und Klarinette, um den Spielern die Improvisation um die notierte Kornettmelodie herum zu erleichtern.

In Dorico SE 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.

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 SE bietet ein Standard-Preset für die Darstellung von Akkordsymbolen, das für alle Akkordsymbole gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Akkordsymbole](#) auf Seite 266

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 644

[Akkorddiagramme](#) auf Seite 653

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 376

Akkordkomponenten

Akkordsymbole bestehen aus einem Grundton und einer Intervallart, die gegebenenfalls um weitere Intervalle, Alterationen und einen alterierten Basston ergänzt werden.

Grundton

Die Grundnote des Akkords, entweder als Notename oder als bestimmte Stufe einer Tonleiter ausgedrückt.

Intervallart

Legt die Art des Akkords fest, z. B. Dur, Moll, vermindert, übermäßig, halbvermindert oder mit einer zusätzlichen Note wie einer Sexte oder None.

Intervall

Akkordsymbole können ein oder mehrere weitere Intervalle enthalten, z. B. Major Sieben oder None. Intervalle in Akkordsymbolen werden auch als »Erweiterungen« bezeichnet.

Alterationen

Definieren Noten in Akkorden, die von dem abweichen, was normalerweise von dem Akkord erwartet würde. Z. B.: eine übermäßige Quinte, eine verminderte None, Vorhalte oder Auslassungen.

Alterierter Basston

Ein Akkordsymbol hat einen alterierten Basston, wenn der tiefste Ton des Akkords nicht sein Grundton ist, z. B. Cm7b5/Eb.

Akkordsymbole transponieren

Sie können Akkordsymbole nach der Eingabe unabhängig von Noten transponieren.

HINWEIS

Dorico SE zeigt automatisch die geeigneten Akkordsymbole für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts an.

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 Gb-Dur in 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 216

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 133

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 132

[Akkordsymbole umdeuten](#) auf Seite 650

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 mit der rechten Maustaste auf den Spieler und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Kontextmenü:
 - 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 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

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 271

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 646

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 274

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 654

[Akkordsymbole über einer Notenzeile/mehreren Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 649

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

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 mit der rechten Maustaste auf den Spieler und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Kontextmenü:
 - 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**.
-

Grundton und Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen

Sie können den Grundton und die Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden, wenn sie auf ein anderes Akkordsymbol mit demselben Grundton und derselben Intervallart folgen, aber einen anderen alterierten Basston haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, deren Grundton und Intervallart Sie ausblenden möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Grundton und Intervallart ausblenden** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.

3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Der Grundton und die Intervallart der ausgewählten Akkordsymbole werden ausgeblendet, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und angezeigt, wenn es deaktiviert ist.

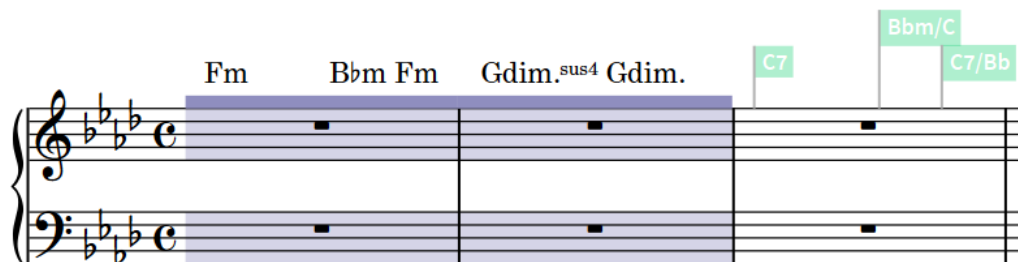
Akkordsymbol-Regionen

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.

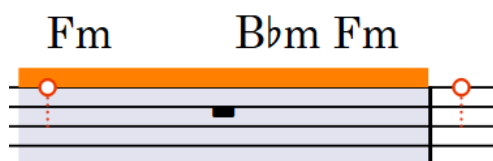
Wenn Sie Akkordsymbol-Regionen in Dorico SE eingeben, werden für die entsprechenden Spieler in Akkordsymbol-/Strichnotations-Regionen automatisch Akkordsymbole angezeigt. Der Grund dafür ist, dass üblicherweise sowohl Strichnotation als auch Akkordsymbole verwendet werden, um Spieler durch Improvisationsabschnitte 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 undurchsichtiger, was besonders beim Betrachten von Gesamtpartitur-Layouts in der fortlaufenden Ansicht nützlich ist. Diese Hervorhebungen werden als Anmerkungen betrachtet und standardmäßig nicht gedruckt, und Sie können sie jederzeit ein- und 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 274

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 644
[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 933
[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 376
[Anmerkungen](#) auf Seite 579

Akkordsymbol-Regionen verschieben

Sie können Akkordsymbol-Regionen nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Akkordsymbol-Regionen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Akkordsymbol-Region auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Akkordsymbol-Regionen auf eine der folgenden Arten nach rechts oder links:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie die Akkordsymbol-Region nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbol-Regionen werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters an neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur eine Akkordsymbol-Region befinden. Wenn ein Teil einer ausgewählten Akkordsymbol-Region beim Verschieben mit einem Teil einer anderen Akkordsymbol-Region kollidiert, wird die andere Akkordsymbol-Region gekürzt, um dies auszugleichen.

Sie können diese Aktion rückgängig machen und die vorherige Länge der anderen Akkordsymbol-Region wiederherstellen. Wenn Sie jedoch eine Akkordsymbol-Region mit der Maus verschoben und dabei eine andere Akkordsymbol-Region vollständig überschrieben haben, wird die andere Akkordsymbol-Region permanent gelöscht.

Akkordsymbol-Regionen verlängern/kürzen

Sie können Akkordsymbol-Regionen nach der Eingabe verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Akkordsymbol-Regionen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Akkordsymbol-Region auf einmal verlängern bzw. kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Akkordsymbol-Regionen 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.

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

Die ausgewählten Akkordsymbol-Regionen werden verlängert/gekürzt.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur eine Akkordsymbol-Region befinden. Wenn ein Teil einer ausgewählten Akkordsymbol-Region beim Verlängern/Kürzen mit einem Teil einer anderen Akkordsymbol-Region kollidiert, wird die andere Akkordsymbol-Region gekürzt, um dies auszugleichen.

Sie können diese Aktion rückgängig machen und die vorherige Länge der anderen Akkordsymbol-Region wiederherstellen. Wenn Sie jedoch eine Akkordsymbol-Region mit der Maus verlängert/gekürzt und dabei eine andere Akkordsymbol-Region vollständig überschrieben haben, wird die andere Akkordsymbol-Region permanent gelöscht.

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.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die durchgezogene Linie über der Notenzeile in Akkordsymbol-Regionen. Diese Linie kann nicht ausgeblendet werden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Akkordsymbol-Regionen hervorheben**.
-

ERGEBNIS

Hervorhebungen für Akkordsymbol-Regionen werden angezeigt, wenn neben **Akkordsymbol-Regionen hervorheben** im Menü ein Häkchen gesetzt ist. Anderenfalls werden sie ausgeblendet.

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 horizontal auf der Mitte des vordersten Notenkopfs in der ersten Stimmspalte an ihrer rhythmische Position zentriert.

HINWEIS

Der Front-Notenkopf ist der Notenkopf auf der richtigen Seite des Notenhalses an dieser rhythmischen Position.

Ausrichtung von Akkordsymbolen relativ zu Noten und Akkorden

Sie können einstellen, ob Akkordsymbol-Text über dem Notenkopf links, mittig oder rechts ausgerichtet wird; eine Ausrichtung rechts führt jedoch normalerweise zu unklaren Ergebnissen.

Sie können die horizontale Ausrichtung einzelner Akkordsymbole ändern, indem Sie **Ausrichtung** in der **Akkordsymbole**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren und eine Option aus dem Menü auswählen.

Ausrichtung von Akkordsymbolen im System

Akkordsymbole werden standardmäßig über die gesamte Breite des Systems an derselben vertikalen Position ausgerichtet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 644

[Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 645

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 646

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 271

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 644

[Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 645

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 646

Akkordsymbole rhythmisch verschieben

Sie können Akkordsymbole nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Akkordsymbole aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Akkordsymbol auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Akkordsymbole entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie das Akkordsymbol nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbole werden auf neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur ein Akkordsymbol befinden. Wenn ein Akkordsymbol beim Verschieben über ein anderes Akkordsymbol fährt, wird das vorhandene Akkordsymbol gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Akkordsymbole werden nur wiederhergestellt, wenn Sie das Akkordsymbol mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

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 $D\flat maj13$ von **D \flat** auf **C#**.
-

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 266

[Akkordsymbole transponieren](#) auf Seite 643

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 133

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 132

Akkordsymbole als Modi anzeigen

Sie können einzelne Akkordsymbole als modales Äquivalent anzeigen, wenn ein solches für dieses Akkordsymbol existiert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Akkordsymbole aus, die Sie als Modus anzeigen wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Als Modus anzeigen** in der **Akkordsymbole**-Gruppe.
 3. Wählen Sie den gewünschten Modus aus dem Menü aus.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Akkordsymbole werden entsprechend dem gewählten Modus umgedeutet. Dies hat keinen Einfluss auf die von den Akkordsymbolen eingeschlossenen Noten.

Enharmonische Schreibung von Akkordsymbolen zurücksetzen

Sie können 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.
-

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.

Aus MusicXML importierte Akkordsymbole

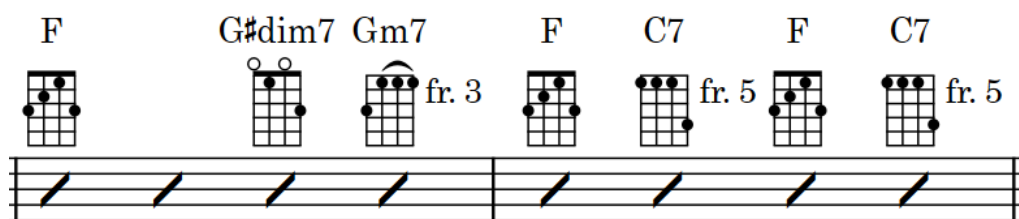
Akkordsymbole werden aus MusicXML-Dateien importiert. Akkorde, die jedoch die Werte Neapolitan, Italian, French, German, Pedal, Tristan und Other als Elementart angeben, werden beim Importieren ignoriert, da es keine Informationen dazu gibt, welche Noten diese Akkordsymbole beschreiben sollen.

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 SE sind Akkorddiagramme Teile von Akkordsymbolen und können unterhalb von Akkordsymbolen angezeigt werden. 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 SE 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 642

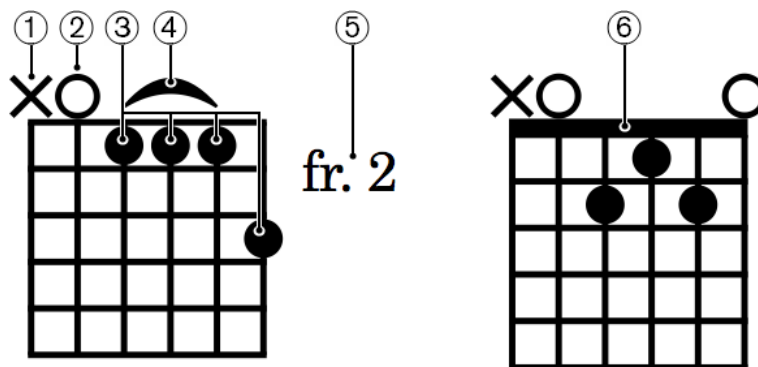
[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 654

[Raster mit verwendeten Akkorddiagrammen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 656

[Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen](#) auf Seite 659

Akkorddiagramm-Komponenten

Akkorddiagramme nutzen eine Kombination von Symbolen, Punkten und Linien, um Angaben zu Saiten, Bündpositionen 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkorddiagramm-Form ändern](#) auf Seite 657

Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen

Sie können Akkorddiagramme für alle Arten von Bundinstrumenten neben Akkordsymbolen ausblenden oder anzeigen. Außerdem können Sie das Bundinstrument oder die Stimmung ändern, für das/die Akkorddiagramme angezeigt werden. Sie können jedoch keine Akkorddiagramme anzeigen, wenn Akkordsymbole ausgeblendet sind.

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 Bundinstrumentes im Projekt entsprechend angepasst.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Einrichten-Modus einen Spieler im **Spieler**-Bereich, für den Sie Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den Spieler und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Kontextmenü:
 - 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 SE 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

Sie können leere Akkorddiagramme bearbeiten, um eine neue Akkorddiagramm-Form zu speichern.

BEISPIEL



The image shows two musical examples side-by-side. Both examples feature a treble clef staff with a key signature of three sharps (F#, C#, G#). The lyrics 'hum of the bee, The wind' are written below the staff. The first example shows the chord symbols 'Bmaj7', 'E', and 'A' above the staff, but no chord diagrams are present. The second example shows the same chord symbols and staff, but with guitar chord diagrams for 'Bmaj7', 'E', and 'A' positioned above the staff. The 'Bmaj7' diagram shows a barre on the 2nd fret. The 'E' diagram shows an open string. The 'A' diagram shows a barre on the 2nd fret.

Akkordsymbole eingeblendet, aber
Akkorddiagramme ausgeblendet

Akkorddiagramme eingeblendet (Standard-
Gitarrenstimmung)

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 271
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 644
- [Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 120
- [Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern](#) auf Seite 122
- [Stimmungen von Bundinstrumenten importieren](#) auf Seite 123

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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.

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

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 120

[Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern](#) auf Seite 122

[Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen](#) auf Seite 659

[Seitenränder ändern](#) auf Seite 396

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.

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 > Akkorddiagramme > Form auf passende Akkordsymbole kopieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

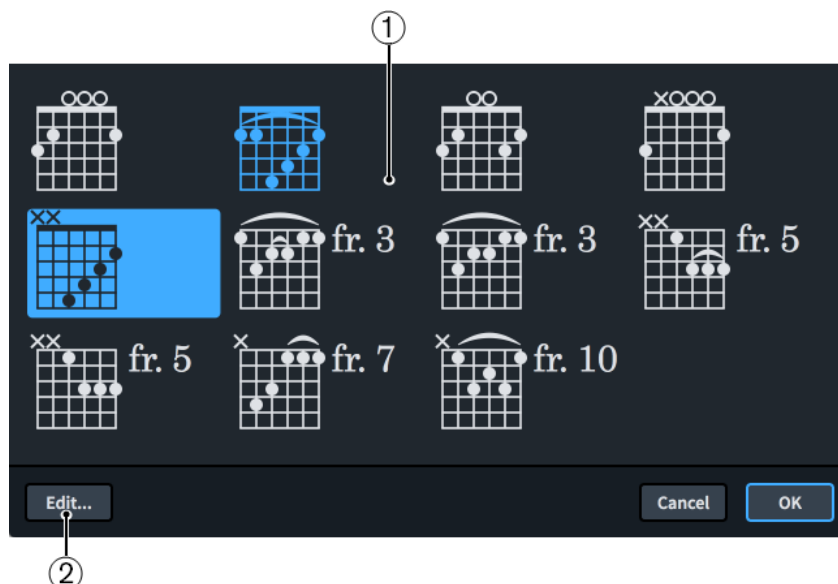
ERGEBNIS

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 Bundpositionen und die Nummer des anfänglichen Bunds 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 SE 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 oder die gegriffene Bundposition auf einer Saite anpassen, um die Tonhöhe der Saite zu ändern.
 5. 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**.
 6. Klicken Sie auf **Speichern** und dann auf **Schließen**.
-

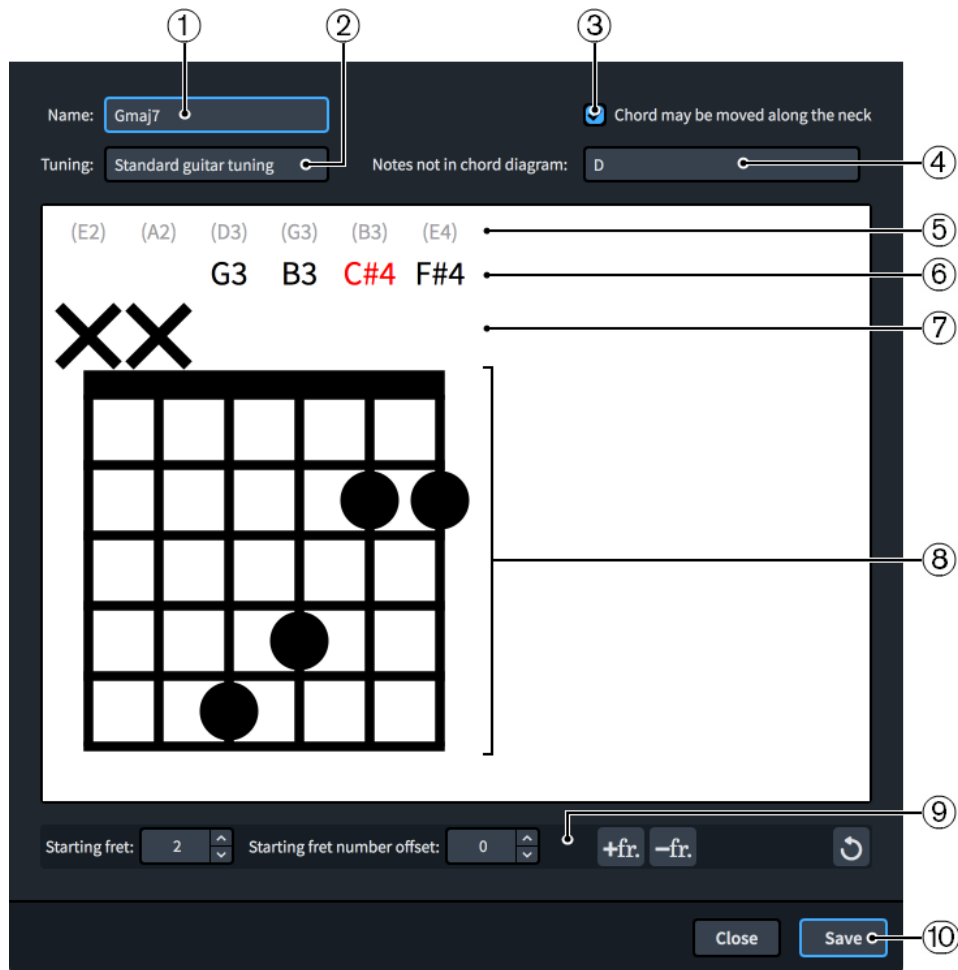
ERGEBNIS

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** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie den Dialog **Akkorddiagramm auswählen** öffnen, das Akkorddiagramm auswählen, dessen Form Sie bearbeiten möchten, und auf **Bearbeiten** klicken.



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 und die gegriffenen Bündelpositionen durch Klicken an die jeweiligen Positionen zu verschieben. Jede Saite kann nur eine einzige gegriffene Bündelposition haben.

Wenn zwei oder mehr Saiten im selben Bündel gegriffen werden, können Sie ein Barré anzeigen/ausblenden, indem Sie auf einen der Punkte an der jeweiligen Bündelposition klicken.

9 Aktionsleiste

Enthält Optionen, mit denen Sie die Anzahl von Bündeln bearbeiten und ändern können.

- **Anfängl. Bündel**: Ändert die Bündelnummer des obersten Bündels im Akkorddiagramm.
- **Versatz der anfängl. Bündelnummer**: Ändert den Versatz der anfänglichen Bündelnummer, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass die Beschriftung des Anfangsbündels neben dem zweiten Bündel des Akkorddiagramms angezeigt wird, damit Sie einen Barré-Griff einfügen können.
- **Bündel hinzufügen** : Fügt am unteren Rand des Akkorddiagramms ein Bündel hinzu.
- **Bündel entfernen** : Entfernt am unteren Rand des Akkorddiagramms ein Bündel.
- **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.

Der Violinschlüssel ist auch als »G-Schlüssel« bekannt, da die Spiralform in seiner Mitte das G umschließt – für gewöhnlich das G über dem mittleren C.



Die anderen üblichen Schlüssel sind:

- Der Bassschlüssel oder F-Schlüssel, in dem zwei Punkte die Notenzeilenlinie flankieren, die dem F entspricht, für gewöhnlich dem F unter dem mittleren C.
Das mittlere C benötigt im Violinschlüssel eine Hilfslinie unterhalb der Notenzeile und im Bassschlüssel eine Hilfslinie oberhalb der Notenzeile.
- Der C-Schlüssel, in dem die Mitte der Klammer rechts von dem dicken vertikalen Strich auf der Linie positioniert ist, die dem C entspricht, für gewöhnlich dem mittleren C.

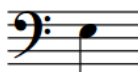
Der C-Schlüssel wird heute üblicherweise an zwei Positionen der Notenzeile verwendet:

- Auf der mittleren Notenzeilenlinie; in diesem Fall wird er als Altschlüssel bezeichnet.
- Auf der Linie über der mittleren Notenzeilenlinie; in diesem Fall wird er als Tenorschlüssel bezeichnet.

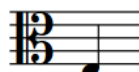
Um die Anzahl von Hilfslinien möglichst gering zu halten, werden diese Schlüssel entsprechend dem Register des jeweiligen Instruments verwendet.



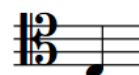
Das E unter dem mittleren C im Violinschlüssel



Das E unter dem mittleren C im Bassschlüssel



Das E unter dem mittleren C im C-Schlüssel (Alt)



Das E unter dem mittleren C im C-Schlüssel (Tenor)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 274

[Schlüssel-Bereich](#) auf Seite 276

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 667

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 666

Allgemeine Platzierungskonventionen für Schlüssel

Schlüssel werden am Anfang jedes Systems platziert, wobei ein geringer Abstand zwischen dem Beginn der Notenzeile und dem linken Rand des Schlüssels gelassen wird. Die vertikale

Platzierung von Schlüsseln muss präzise sein, da sie angibt, welche Tonhöhen durch die folgenden Noten in der Notenzeile ausgedrückt werden sollen.

Schlüsselwechsel, die während eines Stücks eintreten, werden normalerweise kleiner angezeigt als die Schlüssel am Anfang von Systemen. Wenn Schlüsselwechsel zu Beginn eines neuen Systems oder einer neuen Seite eintreten, wird am Ende des vorigen Systems ein Erinnerungsschlüssel angezeigt, um sicherzustellen, dass der Interpret den Schlüsselwechsel bemerkt.

Nach Möglichkeit sollten Schlüsseländerungen nicht innerhalb von Haltebogenketten positioniert werden. Durch eine Änderung des Schlüssels ändert sich auch die Position der gebundenen Noten in der Notenzeile, so dass Interpreten den Haltebogen leicht für einen Bindebogen halten und zwei unterschiedliche Noten spielen könnten. In Dorico SE können Sie Schlüsselwechsel mitten in Haltebogenketten eingeben. Wir empfehlen Ihnen aber, Schlüsselwechsel entweder vor oder nach Haltebogenketten zu positionieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen](#) auf Seite 1010

[Schlüssel rhythmisch verschieben](#) auf Seite 663

[Schlüssel nach Vorschlägen anzeigen](#) auf Seite 664

Schlüssel rhythmisch verschieben

Sie können Schlüssel nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Schlüssel aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

- Sie können anfängliche Schlüssel am Beginn von Partien oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht auswählen.
- Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur einen Schlüssel auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Schlüssel entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
- Klicken Sie auf den Schlüssel und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Schlüssel werden auf neue rhythmische Positionen verschoben. Sie gelten ab ihren neuen Positionen bis zum nächsten Schlüssel bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

HINWEIS

- Sie können Schlüssel nur innerhalb von Notenzeilen verschieben. Wenn Sie einen Schlüssel zwischen verschiedenen Notenzeilen verschieben möchten, müssen Sie den Schlüssel löschen und in der anderen Notenzeile einen neuen Schlüssel eingeben.

- An einer rhythmischen Position kann es nur jeweils einen Schlüssel geben. Eine Ausnahme davon sind Schlüssel, die nur für einzelne Notenzeilen gelten. Wenn ein Schlüssel beim Verschieben einen anderen Schlüssel passiert, wird der vorhandene Schlüssel gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Schlüssel werden nur wiederhergestellt, wenn Sie den Schlüssel mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Schlüssel nach Vorschlägen anzeigen

Laut Konvention werden Schlüssel vor Vorschlägen positioniert. Daher ist dies auch der Standard in Dorico SE. 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.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Schlüsselposition** > **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 Positionen von Schlüsseln relativ zu Vorschlägen zurücksetzen, indem Sie die Schlüssel auswählen, deren Position Sie zurücksetzen möchten, und dann **Bearbeiten** > **Schlüsselposition** > **Schlüsselposition zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

BEISPIEL



Violinschlüssel vor Vorschlägen



Violinschlüssel nach Vorschlägen, um ihn am Bassschlüssel auszurichten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Schlüssel](#) auf Seite 662

Schlüssel löschen

Sie können Schlüssel löschen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Tonhöhe von Noten hat. Noten werden automatisch entsprechend dem vorigen Schlüssel in der Notenzeile umgedeutet.

HINWEIS

Sie können 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 Schlüssel oder Hinweisschilder von Schlüsseln aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Schlüssel werden gelöscht. Alle Noten in der Notenzeile werden entsprechend dem vorigen Schlüssel bis zum nächsten vorhandenen Schlüssel umgedeutet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 274

Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen

Sie können Schlüsselwechsel konfigurieren, um einen abweichenden Schlüssel in Layouts mit klingender Notation als in Layouts mit transponierter Notation anzuzeigen. Wenn zum Beispiel ein Schlüsselwechsel in einer Notenzeile für Bassklarinette als Violinschlüssel im Einzelstimmen-Layout erscheinen soll, aber als Bassschlüssel im Gesamtpartitur-Layout.

HINWEIS

- Diese Schritte gelten nur für Schlüssel, die Sie eingegeben haben, da Sie anfängliche Schlüssel oder die Schlüssel, die automatisch am Anfang jedes Systems angezeigt werden, nicht auswählen können.
- Viele Instrumente in Dorico SE 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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel aus, bei denen Sie die Version der klingenden/transponierten Notation ändern möchten.
2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - Um die Version der klingenden Notation des ausgewählten Schlüssels zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten > Schlüssel > Konzertstimmung > [Schlüssel]**.
 - Um die Version der transponierten Notation des ausgewählten Schlüssels zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten > Schlüssel > Transponierte Stimmung > [Schlüssel]**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Schlüssel, die bei den ausgewählten Schlüsselwechseln in den Layouts der entsprechenden Transpositionen angezeigt werden, werden geändert bis zum nächsten bestehenden Schlüsselwechsel oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

WEITERE SCHRITTE

Wenn Sie die Schlüssel in einigen Layouts anzeigen, in anderen aber ausblenden möchten, können Sie Schlüssel in Layouts gemäß der Layout-Transposition ausblenden/anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 108

[Instrumente ändern](#) auf Seite 110

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 84

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 666

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel bzw. die Hinweisschilder von Schlüsseln aus, die Sie gemäß der Layout-Transposition ausblenden/anzeigen möchten.
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

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 132

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 274

Oktave von Schlüsseln ändern

Sie können die Oktavtransposition einzelner Schlüssel ändern, um zum Beispiel unterschiedlichen Konventionen für die Transposition von Horn und Bassklarinette gerecht

zu werden. Sie können die Oktaven von Schlüsseln in Layouts mit klingender Notation und transponierter Notation unabhängig voneinander ändern.

VORAUSSETZUNGEN

- Wenn Sie die Oktave anfänglicher Schlüssel ändern möchten, haben Sie Schlüssel am Anfang jeder Partie eingegeben oder in den erforderlichen Layouts eine Abweichung von den Standardschlüsseln definiert.
- 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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Schlüssel aus, deren Oktave Sie ändern möchten.
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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 133

[Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen](#) auf Seite 665

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 SE 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 107

[Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 133

[Oktavzeichen](#) auf Seite 669

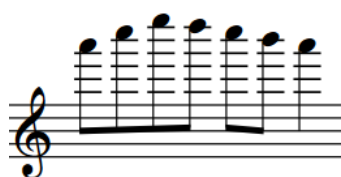
[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 274

[Oktave von Schlüsseln ändern](#) auf Seite 666

Oktavzeichen

Oktavzeichen geben an, wo Noten höher/tiefer gespielt werden, als sie in der Partitur bzw. in der Einzelstimme notiert sind. Es sind gestrichelte oder gepunktete Linien mit einer Ziffer in Kursivschrift am Anfang. Die Zahl gibt die Anzahl von Tönen an, um die die Phrase verschoben wird, z. B. 8 für eine Oktave und 15 für zwei Oktaven.

Oktavzeichen, die angeben, dass Noten höher als notiert gespielt werden, befinden sich über der Notenzeile; Oktavzeichen, die angeben, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden, befinden sich unter der Notenzeile.



Eine Phrase im Violinschlüssel, in normaler Tonhöhe notiert



Die Phrase im Violinschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um eine Oktave nach oben



Die Phrase im Violinschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um zwei Oktaven nach oben



Eine Phrase im Bassschlüssel, in normaler Tonhöhe notiert



Die Phrase im Bassschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um eine Oktave nach unten



Die Phrase im Bassschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um zwei Oktaven nach unten

In Dorico SE 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 274

[Schlüssel mit Oktavangaben](#) auf Seite 667

[Linien](#) auf Seite 885

Oktavzeichen verlängern/kürzen

Sie können Oktavzeichen nach der Eingabe verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Oktavzeichen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Oktavzeichen auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten:

- 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 eines einzelnen Oktavzeichens am nächsten Notenkopf einrasten zu lassen.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um das Ende eines einzelnen Oktavzeichens am vorigen Notenkopf einrasten zu lassen.

HINWEIS

- Sie können Oktavzeichen nur dann um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen, wenn mehrere Oktavzeichen ausgewählt sind.
 - Bei Verwendung der Tastatur wird beim Verlängern/Kürzen von Oktavzeichen nur ihr Ende verschoben. Sie können den Anfang von Oktavzeichen verschieben, indem Sie die gesamte Linie verschieben oder indem Sie auf den Griff am linken Rand klicken und ziehen.
-
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende eines einzelnen Oktavzeichens und ziehen Sie ihn über die Notenköpfe links/rechts, die Sie in das Oktavzeichen einschließen möchten.

ERGEBNIS

Einzelne Oktavzeichen werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt.

Mehrere Oktavzeichen werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

Positionen von Oktavzeichen

Oktavzeichen, die angeben, dass Noten höher als notiert gespielt werden, befinden sich standardmäßig über der Notenzeile; Oktavzeichen, die angeben, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden, befinden sich unterhalb der Notenzeile.

Sie können Oktavzeichen im Schreiben-Modus an neue rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Oktavzeichen rhythmisch verschieben

Sie können Oktavzeichen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Oktavzeichen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Oktavzeichen auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Oktavzeichen unter Beibehaltung ihrer Gesamtlängen auf eine der folgenden Arten zum nächsten oder vorigen Notenkopf in der Notenzeile:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um ein einzelnes Oktavzeichen zum nächsten Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um ein einzelnes Oktavzeichen zum vorigen Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben.

HINWEIS

Wenn mehrere Oktavzeichen ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben.

- Klicken Sie auf das Oktavzeichen und ziehen Sie es nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die Oktavzeichen werden auf neue rhythmische Positionen verschoben. Die Oktavzeichen gelten nun für die Noten an ihren neuen Positionen.

HINWEIS

- Wenn ein einzelnes Oktavzeichen beim Verschieben ein anderes Oktavzeichen passiert, bleibt das vorhandene Oktavzeichen unverändert, da sich mehrere Oktavzeichen an derselben rhythmischen Position befinden können. Wenn Sie jedoch mehrere Oktavzeichen zusammen verschieben, werden vorhandene Oktavzeichen gekürzt oder gelöscht, je nachdem, wohin Sie die ausgewählten verschieben.
 - Wenn Sie Oktavzeichen an eine rhythmische Position verschieben, an der es keinen Notenkopf gibt, werden sie im Notenbereich nicht angezeigt. Um sie anzuzeigen, müssen Sie sie weiter nach rechts/links verschieben, bis sie den nächsten Notenkopf erreichen.
 - Oktavzeichen können nur entlang von Notenzeilen verschoben werden. Wenn Sie ein Oktavzeichen zwischen verschiedenen Notenzeilen verschieben möchten, müssen Sie das Oktavzeichen löschen und in der anderen Notenzeile ein neues Oktavzeichen eingeben.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 274

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

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.
 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

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.
 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 löschen

Sie können Oktavzeichen löschen, ohne Noten und andere Objekte zu löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Oktavzeichen aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Oktavzeichen werden gelöscht. Noten, auf die die gelöschten Oktavzeichen zuvor angewandt worden waren, werden abhängig von Ihren aktuellen Einstellungen für das Layout entweder in klingender oder in transponierter Notation angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 274

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 132

Cues

Cues 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.

Cues können auch verwendet werden, um die Koordination oder Abstimmung zwischen Spielern zu erleichtern oder, um Notenmaterial anzugeben, das ein Spieler doppeln soll.



Ein Cue in einer Pauken-Einzelstimme, der Noten von den Fagotten anzeigt

HINWEIS

In Dorico SE können Sie Cues nicht einfügen oder bearbeiten. Cues werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das Cues enthält.

Dynamik

Dynamikanweisungen legen die Lautstärke der Musik fest und können mit anderen Anweisungen kombiniert werden, um Spielern Aufschluss darüber zu geben, wie die Noten ausgeführt werden sollen, aber dennoch Raum für Interpretation zu lassen.

Dynamikanweisungen können auf eine plötzliche Veränderung der Lautstärke oder auf eine allmähliche Veränderung über einen festgelegten Zeitraum hinweisen. Standardmäßig werden sie unter Notenzeilen für Instrumente und über Notenzeilen für Stimmen platziert.



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 fetter Kursivschrift.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 259

[Positionen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 676

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 690

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 687

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 696

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 698

[Dynamikspuren](#) auf Seite 461

Arten von Dynamikanweisungen

Dorico SE 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 SE kann eine Gabel als *mesa 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 SE benutzerdefinierte kombinierte Dynamikanweisungen erzeugen und die Intensität jeder Dynamikanweisung steuern. Die entsprechenden Optionen finden Sie im Abschnitt **Kombinierte Dynamikwechsel** des Dynamik-Bereichs. Sie können z. B. Dynamikanweisungen wie *pppf*, *fff-mp* und *ffffpppp* erzeugen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 690

[Niente-Gabeln](#) auf Seite 686

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 687

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 682

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 688

[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 683

[Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 682

Positionen von Dynamikanweisungen

Dynamikanweisungen werden unter Notenzeilen für Instrumente, wo sie parallel zu den Noten gelesen werden können, und oberhalb der Notenzeilen für Stimmen platziert. So kollidieren sie nicht mit dem Liedtext, der unter der Notenzeile platziert ist, und sind dennoch nah genug an den Noten, um simultan gelesen werden zu können.

Sofortige Dynamikwechsel wie *pp* oder *f* werden auf dem Notenkopf zentriert, auf den sie sich beziehen. Die Anfänge von allmählichen Dynamikwechseln werden auf dem Notenkopf zentriert, ab dem sie beginnen, oder direkt nach einem sofortigen Dynamikwechsel an derselben Position. Die Enden von allmählichen Dynamikwechseln werden auf dem Notenkopf zentriert, an dem sie enden, oder direkt vor einem sofortigen Dynamikwechsel an derselben Position.

Die 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369

[Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 678

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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

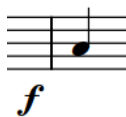
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren Position relativ zur Zählzeit Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählzeitabhängige Position** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Vor**
 - **Nach**

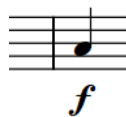
ERGEBNIS

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

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425




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 Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

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.
 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 Rahmenverketzung aus.

Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben

Sie können Dynamikanweisungen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben. Dies gilt auch für Dynamikanweisungen innerhalb von Haltebogenketten.

HINWEIS

Wenn Sie eine einzelne Dynamikanweisung innerhalb einer Gruppe verschieben möchten, müssen Sie sie anklicken und mit der Maus ziehen. Wenn Sie die Tastaturbefehle verwenden, wird die gesamte Gruppe verschoben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Dynamikanweisung auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Dynamikanweisungen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um eine einzelne Dynamikanweisung zum nächsten Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um eine einzelne Dynamikanweisung zum vorigen Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben.

HINWEIS

Wenn mehrere Dynamikanweisungen ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben.

- Klicken Sie auf die Dynamikanweisung und ziehen Sie sie auf Notenköpfe rechts/links von ihr.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden auf neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

Wenn eine einzelne Dynamikanweisung beim Verschieben eine andere Dynamikanweisung passiert, bleibt die vorhandene Anweisung unverändert, da sich mehrere Dynamikanweisungen an derselben rhythmischen Position befinden können. Wenn Sie jedoch mehrere Dynamikanweisungen zusammen verschieben, werden andere Dynamikanweisungen, die sie passieren, gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Dynamikanweisungen werden nur wiederhergestellt, wenn Sie Dynamikanweisungen mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dynamikpunkte verschieben](#) auf Seite 467

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 691

Allgemeine Platzierungskonventionen für Gabeln relativ zu Taktstrichen

In Dorico SE 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 SE 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 chords and melodic lines. There are three dynamic markings 'ff' (fortissimo) placed below the staves. A triplet of eighth notes is marked with a '3' below it. The staves are not aligned to the same vertical bar line, illustrating the issue of beam positions.

Die Gabeln 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

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.
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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 425

Dynamikanweisungen in Klammern anzeigen

Sie können einzelne Dynamikanweisungen in Klammern anzeigen, um z. B. editorische Dynamikanweisungen zu kennzeichnen, die nicht im ursprünglichen Manuskript enthalten waren. 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 die Dynamikanweisungen aus, die Sie in Klammern anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **Dynamik**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Jede der ausgewählten Dynamikanweisungen wird einzeln in Klammern angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktettung aus.

Sie können die Klammern um die ausgewählten Dynamikanweisungen entfernen, indem Sie **In Klammern** deaktivieren.

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 > Dynamik > Dynamikintensität steigern**.
 - Um das Dynamikniveau zu verringern, wählen Sie **Bearbeiten > 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 259
- [Dynamikpunkte verschieben](#) auf Seite 467
- [Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 368
- [Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 687
- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

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

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.
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 687
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425
- [Hinweise](#) auf Seite 375
- [Anmerkungen](#) auf Seite 579

Trennzeichen in kombinierten Dynamikanweisungen ausblenden/anzeigen

Sie können unterschiedliche Trennzeichen in einzelnen kombinierten Dynamikanweisungen anzeigen, unabhängig von Ihrer projektweiten Einstellung. 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

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.
 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 eingeblendet 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 675

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

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.
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***

- ***sfzrfz***
-

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 675

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 688

Dynamikanweisungen kopieren

Sie können Dynamikanweisungen nach der Eingabe kopieren und an anderen rhythmischen Positionen einfügen. Sie können Dynamikanweisungen in einer einzelnen Notenzeile auswählen, um sie in eine andere einzelne Notenzeile einzufügen, oder aber Dynamikanweisungen in mehreren Notenzeilen auswählen, um sie in dieselbe Anzahl von anderen Notenzeilen einzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie kopieren möchten.

TIPP

Wollen Sie zahlreiche Dynamikanweisungen oder z. B. nur allmähliche Dynamikwechsel kopieren, dann können Sie einen Filter verwenden.

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die Dynamikanweisungen zu kopieren.
3. Wählen Sie den Notenkopf an der rhythmischen Position aus, an der Sie die Dynamikanweisungen einfügen möchten.
4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Dynamikanweisungen einzufügen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden an den neuen rhythmischen Positionen eingefügt. Wenn Sie Dynamikanweisungen in anderen Notenzeilen an derselben rhythmischen Position eingefügt haben, an der sich auch die Original-Dynamikanweisungen befinden, werden die Anweisungen in allen Notenzeilen miteinander verbunden.

Wenn Sie mehrere Dynamikanweisungen an verschiedenen rhythmischen Positionen ausgewählt haben, entsprechen ihre neuen Positionen den ursprünglichen rhythmischen Abständen.

TIPP

- Sie können Dynamikanweisungen auch kopieren, ohne sie in die Zwischenablage einzufügen, indem Sie sie auswählen und bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** auf jeden Notenkopf klicken, zu dem Sie die ausgewählten Dynamikanweisungen hinzufügen möchten.
 - Wenn Sie Dynamikphrasen direkt hinter der Position einfügen möchten, an der sie ursprünglich eingegeben wurden, können Sie sie auswählen und **R** drücken. Wenn Sie eine einzelne sofortige Dynamikanweisung auswählen, wird sie an derselben Position eingefügt.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 698

[Filter](#) auf Seite 366

Dynamikanweisungen löschen

Sie können Dynamikanweisungen aus Ihrem Projekt löschen. Wenn Sie eine Dynamikanweisung, aber nicht alle Dynamikanweisungen aus einer Gruppe löschen, die mit anderen Dynamikanweisungen in anderen Notenzeilen verbunden ist, werden alle entsprechenden verbundenen Dynamikanweisungen ebenfalls gelöscht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden gelöscht. Wenn Sie sofortige Dynamikanweisungen direkt vor oder nach Gabeln löschen, kann die Länge der Gabeln je nach Kontext automatisch angepasst werden.

HINWEIS

Das Löschen von Dynamikanweisungen, die mit anderen Notenzeilen verknüpft sind, kann dazu führen, dass die ausgewählte Dynamikanweisungen auch aus allen verknüpften Notenzeilen gelöscht wird. Wenn Sie nicht alle Dynamikanweisungen in der Gruppe auswählen und löschen, werden die ausgewählten Dynamikanweisungen auch aus allen verknüpften Notenzeilen gelöscht. Wenn Sie jedoch die gesamte Gruppe der Dynamikanweisungen aus einer einzelnen Notenzeile auswählen und löschen, werden diese Dynamikanweisungen nicht aus anderen Notenzeilen gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 696

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 698

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 259

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

[Dynamikspuren](#) auf Seite 461

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 979

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 SE können Sie beide Arten von *Niente*-Angaben mit Hilfe des Dynamik-Einblendfelds und durch Klicken auf **Niente** im Abschnitt **Allmähliche Dynamikwechsel** des Dynamik-Bereichs eingeben.

TIPP

Sie können vorhandene Gabeln in *Niente*-Gabeln umwandeln, indem Sie sie auswählen und im Abschnitt **Allmähliche Dynamikwechsel** des Dynamik-Bereichs auf **Niente** klicken oder indem Sie **Niente** in der **Dynamik**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren.

BEISPIEL



Ein *Niente*, das als **Kreis auf Gabel** angezeigt wird



Ein *Niente*, das als **Text** angezeigt wird

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 259

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 691



Darstellung von Niente-Gabeln ändern

Sie können *Niente*-Gabeln in Dorico SE 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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, deren *Niente*-Stil Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Niente-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Kreis auf Gabel** 
 - **Text** 
-

ERGEBNIS

Der *Niente*-Stil der ausgewählten Gabeln wird geändert. 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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.

In Dorico SE müssen Vortragsbezeichnungen gemeinsam mit einer Dynamikstufe wie ***p*** oder ***f*** 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.

TIPP

Sie können sofortige Dynamikanweisungen ausblenden, wenn Sie stattdessen nur die Vortragsbezeichnung anzeigen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 259

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 682

[Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen](#) auf Seite 693

[Darstellung/Position von Subito-Vortragsbezeichnungen ändern](#) auf Seite 688
[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 689
[Darstellung von Sforzando-/Rinforzando-Dynamikanweisungen ändern](#) auf Seite 683

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, zu denen Sie Vortragsbezeichnungen hinzufügen möchten.
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 die **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der eingegebene Text wird als Vortragsbezeichnung zu den ausgewählten Dynamikanweisungen hinzugefügt. In das **Präfix**-Feld eingegebener Text wird vor Dynamikanweisungen angezeigt, während in das **Suffix**-Feld eingegebener Text hinter Dynamikanweisungen 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 686
[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 259
[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 689
[Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen](#) auf Seite 693

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

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.
 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 683

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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

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.
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 688

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 425

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.

Ein Gabelpaar ohne eine sofortige Dynamikanweisung in der Mitte wird als *mesa di voce* bezeichnet.

In Dorico SE 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 259

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 675

[Darstellung von allmählichen Dynamikwechseln ändern](#) auf Seite 692

Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen

Sie können die Länge von allmählichen Dynamikwechseln und von Gruppen von Dynamikanweisungen nach der Eingabe ändern.

HINWEIS

Sie können nur einen allmählichen Dynamikwechsel bzw. eine Gruppe von Dynamikanweisungen gleichzeitig ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Treffen Sie im Schreiben-Modus eine der folgenden Auswahlen, um sie zu verlängern/kürzen:
 - Einen einzelnen allmählichen Dynamikwechsel
 - Einen einzelnen allmählichen Dynamikwechsel in einer Gruppe von Dynamikanweisungen
2. Verlängern/Kürzen Sie den allmählichen Dynamikwechsel bzw. die Gruppe von Dynamikanweisungen auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie um 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**.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen.

HINWEIS

Bei Verwendung der Tastatur wird beim Verlängern/Kürzen von Dynamikanweisungen nur ihr Ende verschoben. Sie können den Anfang von Dynamikanweisungen verschieben, indem Sie die gesamte Dynamikanweisung verschieben oder indem Sie auf den Griff am linken Rand klicken und ziehen.

- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Einzelne allmähliche Dynamikwechsel werden entweder um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters oder bis zum nächsten/vorigen Notenkopf verlängert/gekürzt.

Gruppen von Dynamikanweisungen werden proportional verlängert/gekürzt, indem die enthaltenen allmählichen Dynamikwechsel verlängert/gekürzt und alle anderen Arten von Dynamikanweisungen verschoben werden. So wird die relative Dauer der allmählichen Dynamikwechsel in der Gruppe beibehalten.

Im Beispiel rückt das ***p*** am Ende um zwei Viertelnoten nach rechts, aber das ***f*** in der Mitte rückt nur um eine Viertelnote nach rechts. Dadurch bleiben die Längen der allmählichen Dynamikwechsel gleich.

BEISPIEL



Ursprüngliche Dynamikphrase



Verlängerte Dynamikphrase

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 696

[Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 678

[Gruppierung von Dynamikanweisungen aufheben und Dynamikanweisungen aus Gruppen entfernen](#) auf Seite 697

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 Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

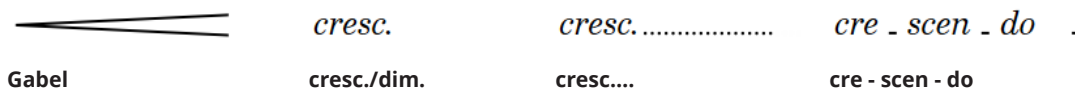
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
 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 Rahmenverketzung aus.

BEISPIEL



Geweitete Enden an Gabeln ausblenden/anzeigen

Geweitete Enden werden in der Regel am Ende der Crescendo-Gabel abgebildet und deuten auf eine plötzliche Lautstärkesteigerung gegen Ende des Crescendos hin. Sie können geweitete Enden an jeder Gabel ausblenden/anzeigen.

HINWEIS

Sie können nur bei Gabeln mit durchgezogenen Linie geweitete Enden anzeigen.

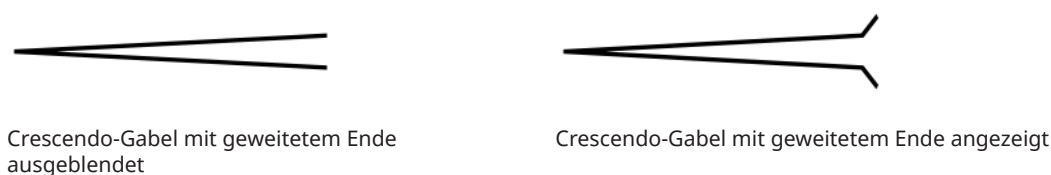
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, an denen Sie geweitete Enden ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Geweitetes Ende** in der **Dynamik**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Ein geweitetes Ende wird an den ausgewählten Dynamikanweisungen angezeigt, wenn **Geweitetes Ende** aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn die Option deaktiviert ist.

BEISPIEL



Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen

Sie können die Textangabe *poco a poco* zu den einzelnen allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, bei denen Sie *poco a poco* einfügen wollen.

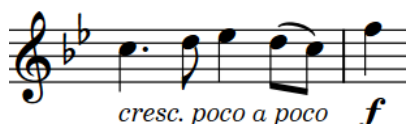
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Poco a poco (nach und nach)** in der **Dynamik-Gruppe**.
-

ERGEBNIS

Poco a poco wird direkt nach Text für allmähliche Dynamikwechsel angezeigt sowie unter Gabeln, die unter der Notenzeile bzw. über Gabeln, die oberhalb der Notenzeile platziert wurden.

Wenn Sie **Poco a poco (nach und nach)** deaktivieren, wird der 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 687

[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 689

Spationierung von allmählichen Dynamikwechseln

Dorico SE stellt sicher, dass Gabeln immer klar erkennbar sind, indem es eine standardmäßige Mindestlänge für sie vorgibt. Dies kann sich jedoch auf die Abstände zwischen Noten auswirken.

Die standardmäßige Mindestlänge für Gabeln beträgt drei Spatien. Wenn Gabeln kürzer dargestellt werden, könnte man sie mit einem Akzent verwechseln. Wenn Sie daher eine Gabel zu einer Note hinzufügen, die aufgrund ihrer Positionierung zu einer Gabellänge von unter drei Spatien führen würde, wird der Abstand der Note zur benachbarten Note angepasst, um die Mindestlänge der Gabel zu ermöglichen.

Allmähliche Dynamikwechsel, die zwischen Noten beginnen/enden

Wenn der Anfang/das Ende eines allmählichen Dynamikwechsels nicht an eine Note gebunden ist, gelten Einschränkungen für die Verschiebung der Anfangs-/Endposition.

Wenn Sie z. B. zwei durch ein Leerzeichen getrennte Gabeln in das Dynamik-Einblendfeld eingeben, wird ein Gabelpaar erstellt, das wie ein *messa di voce* aussieht, aber anstelle der Kombinationsoption zwei separate Gabeln besitzt. Keines der offenen Enden der Gabeln ist an einen bestimmten Notenkopf gebunden und Sie können die Mitte des 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 691

[Notenabstand](#) auf Seite 436

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

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 691

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 SE wendet bei der Wiedergabe allmähliche Dynamikwechsel auf solche Instrumente an. Sie können die Einstellungen für jedes Softwareinstrument im Dialog **Expression-Maps** festlegen.

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 527

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.
- 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 698

Dynamikanweisungen in Gruppen anordnen

Sie können Dynamikanweisungen, die bei der Eingabe nicht automatisch gruppiert wurden, manuell in Gruppen anordnen. Gruppierte Dynamikanweisungen werden automatisch in einer Reihe ausgerichtet und können als Gruppe verschoben und bearbeitet werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie gruppieren möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Dynamik > Dynamikanweisungen gruppieren**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden in einer Gruppe angeordnet. Wenn die erste Dynamikanweisung in der Gruppe mit anderen Notenzeilen verbunden ist, werden alle Dynamikanweisungen in der Gruppe diesen Notenzeilen hinzugefügt. Dies gilt für alle Layouts, in denen die Dynamikanweisungen enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 698

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 > Dynamik > Gruppierung von Dynamiksymbolen aufheben**.
 - Um nur die ausgewählten Dynamikanweisungen aus ihren Gruppen zu entfernen, wählen Sie **Bearbeiten > 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 696

[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 966

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 368

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** > **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

[Dynamikanweisungen kopieren](#) auf Seite 684

Verbindung zwischen Dynamikanweisungen aufheben

Sie können die Verbindung zwischen Dynamikanweisungen aufheben, auch dann, wenn sie automatisch verbunden wurden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Dynamikanweisung in jeder verbundenen Gruppe auf, für die Sie die Verbindung aufheben möchten.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Dynamik > Verknüpfung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Alle Verknüpfungen in den verknüpften Gruppen werden aufgehoben. Dies gilt für alle Layouts, in denen die Dynamikanweisungen enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 368

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 SE 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.



Eine Basso-Continuo-Stimme mit Generalbass unterhalb der Notenzeile

In Dorico SE 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 SE 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 SE 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 SE auch die Bezifferung entsprechend.

Generalbass in Dorico SE 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 SE 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 336

[Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 702

[Platzierung von Generalbass relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 705

[Darstellung von Generalbass](#) auf Seite 707

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 705

[Haltelinien für Generalbass-Vorhalte ein-/ausblenden](#) auf Seite 704

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

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 Hinweisschilder von Bezifferungen aus, die Sie einblenden möchten.
 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

- Wenn Sie keine Hinweise für Generalbass anzeigen möchten, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Generalbass**. Wenn neben **Generalbass** im Menü ein Häkchen gesetzt ist, werden Hinweise für Generalbass einblendet; wenn kein Häkchen angezeigt wird, werden die Hinweise ausgeblendet.
 - 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 375

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

Generalbass-Bezifferungen verlängern/kürzen

Sie können die Dauer von Generalbass-Bezifferungen nach der Eingabe verlängern oder verkürzen. Wenn Sie eine Bezifferung verlängern, die ohne feste Dauer eingegeben wurde, erhält sie eine Dauer und wird mit einer Haltelinie angezeigt.

Haltelinien zeigen an, dass Akkorde gleichbleiben, während sich die Bassnoten ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Generalbass-Bezifferungen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Generalbass-Bezifferung auf einmal verlängern/kürzen. Außerdem muss diese bereits eine Dauer aufweisen. Wenn Sie die Tastatur verwenden, können Sie mehrere Bezifferungen verlängern/kürzen; diese müssen

jedoch alle bereits eine Dauer haben, und die Aktion wirkt sich nur auf ihre Gesamtdauer aus, nicht auf die Dauer des Vorhalts.

2. Kürzen/Verlängern Sie die Bezifferungen auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um ihre Dauer um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu verlängern.
- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um ihre Dauer um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters zu verkürzen.

HINWEIS

Bei Verwendung der Tastatur wird beim Verlängern/Kürzen von Bezifferungen nur ihr Ende verschoben. Sie können den Anfang von Bezifferungen verschieben, indem Sie sie rhythmisch verschieben oder indem Sie auf den Anfangsgriff klicken und ziehen, sobald sie eine Dauer aufweisen.

- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

Sie können den Dauergriff und/oder den Vorhalt-Auflösungsgriff anklicken und ziehen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Generalbass-Bezifferungen werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt. Sie haben jetzt eine Dauer (wenn dies vorher noch nicht der Fall war) und werden mit einer Haltelinie angezeigt.

TIPP

Sie können auch die **Dauer**-Eigenschaft in der **Generalbass**-Gruppe des **Eigenschaften-Bereichs** nutzen, um die Dauer von Generalbass-Bezifferungen 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.

BEISPIEL



Bezifferung (ausgewählt) ohne Dauer



Bezifferung (ausgewählt) mit Dauer und Haltelinie

Haltelinien für Generalbass-Vorhalte ein-/ausblenden

Sie können Haltelinien zwischen den Bezifferungen am Anfang und Ende von Generalbass-Vorhalten einzeln ein-/ausblenden.

VORGEHENSWEISE

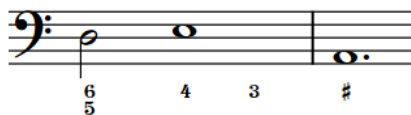
1. Wählen Sie die Generalbass-Vorhalte aus, deren Haltelinien Sie anzeigen/ausblenden möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Linie zwischen Vorhalt und Auflösung** in der **Generalbass**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

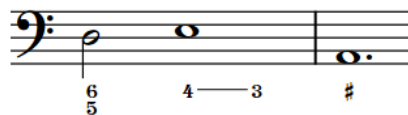
ERGEBNIS

Haltelinien werden in den ausgewählten Generalbass-Vorhalten zwischen Bezifferungen angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

BEISPIEL



Vorhalt-Haltelinie ausgeblendet



Vorhalt-Haltelinie angezeigt

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 SE, die auf gesamte Systeme angewandt wird, um sicherzustellen, dass alle Bezifferungen und Alterationen lesbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 702

[Generalbass-Bezifferungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 706

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 eine der Auswahloptionen

in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Generalbass-Bezifferungen rhythmisch verschieben

Sie können Generalbass-Bezifferungen nach der Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Generalbass-Bezifferungen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Bezifferung auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Bezifferungen entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken Sie auf die Bezifferung und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Bezifferungen werden an neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur eine Generalbass-Bezifferung befinden. Wenn eine Bezifferung beim Verschieben eine andere Bezifferung passiert, wird die vorhandene Bezifferung gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Bezifferungen werden nur wiederhergestellt, wenn Sie die Bezifferung mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Generalbass-Bezifferungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 703

Darstellung von Generalbass

Die Darstellung einzelner Bezifferungen wird entweder durch die Standardeinstellungen in Dorico SE oder Ihre Eingabe im Einblendfeld vorgegeben, je nachdem, ob Sie festgelegt haben, dass Dorico SE Ihrer Bezifferungseingabe exakt folgt.

Bei der Generalbass-Eingabe interpretiert Dorico SE Ihre Eingaben standardmäßig und wendet seine Standardeinstellungen für die Darstellung von Generalbass auf sie an. Sie können festlegen, dass Dorico SE 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 SE nutzt standardmäßig eine Serifen-Fettschrift.

Bezifferungen werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn Dorico SE 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 336

[Zusammengesetzte Intervalle in Generalbass vereinfachen](#) auf Seite 707

[Aktuelle Darstellung von Generalbass fixieren](#) auf Seite 708

[Generalbass zurücksetzen](#) auf Seite 709

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.

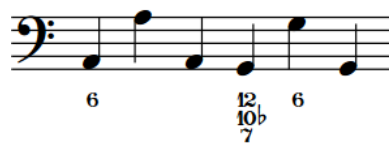
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Ziffern für zusammengesetzte Intervalle im Generalbass aus, die Sie vereinfachen möchten.
 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

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.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > 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 SE 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 SE, die Sie in Dorico SE nicht ändern können.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Generalbass-Bezifferungen aus, die Sie zurücksetzen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > 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-Einblendfeld](#) auf Seite 338

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

Fingersätze

Sie können Fingersätze zu Noten hinzufügen, um zu empfehlen, welche Finger Spieler für bestimmte Noten benutzen sollten. Dies kann nützlich sein, wenn sich die Noten an Spieler richten, die das Instrument noch erlernen, oder für schwierige musikalische Passagen, bei denen bestimmte Fingersätze die Noten deutlich leichter spielbar machen.

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.

The image shows a musical score for piano with two staves. The top staff contains several chords and melodic lines with various fingering suggestions written above the notes. The bottom staff contains a bass line with similar fingering suggestions. Dynamics such as *sf*, *ff*, and *p* are indicated. A *8va.* marking is present at the end of the piece. The score is in a key with two sharps (D major or F# minor).

Klavierenoten mit mehreren Fingersätzen, darunter ein Substitutions-Fingersatz und alternative Fingersätze

Dorico SE bietet auch Fingersätze für Blechblas- und Bundinstrumente. 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 SE nutzen gemäß anerkannten Darstellungskonventionen standardmäßig fett gedruckte römische Ziffern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 226

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 228

[Fingersätze für Instrumente mit Bünden](#) auf Seite 716

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 721

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 720

[Fingersätze anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 714

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 725

Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze

Fingersätze werden so nah wie möglich an den Noten platziert, für die sie gelten, damit der Spieler sie problemlos lesen kann.

Für Instrumente, die in Akkoladen notiert werden, z. B. Klavier oder Harfe, können Fingersätze für die rechte Hand über der obersten Notenzeile platziert werden, und Fingersätze für die linke Hand unter der untersten Notenzeile. Wenn Noten für solche Instrumente jedoch dichte, kontrapunktische Formen aufweisen, können Fingersätze zwischen den Notenzeilen platziert werden, um der Richtung der Stimmen zu folgen, zu denen sie gehören.

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 SE 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 Elementen wie Vorzeichen und Punktierungen kollidieren. Dorico SE 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 716

[Position von Fingersätzen für die linke Hand ändern](#) auf Seite 718

[Klammern an Fingersätzen für die rechte Hand ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 717

Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern

Substitutions-Fingersätze zeigen an, dass Spieler den Finger wechseln sollen, mit dem sie die jeweilige Note spielen. Sie können vorhandene Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, die Sie zu Substitutions-Fingersätzen ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Substitution** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Geben Sie den gewünschten Fingersatz für die Substitution in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden jetzt als Substitutions-Fingersätze angezeigt. Die Position der Substitution entspricht standardmäßig der des ursprünglichen Fingersatzes, aber Sie können die rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern.

Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern

Substitutions-Fingersätze werden standardmäßig mit sofortiger Wirkung angezeigt, d. h., die Substitution findet auf derselben Note statt. Sie können jedoch die rhythmische Position ändern, an denen einzelne Substitutionen stattfinden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Substitutions-Fingersätze aus, deren abgeleitete rhythmische Position Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie die rhythmische Position des Substitutions-Fingersatzes auf eine der folgenden Arten:

- Klicken und ziehen Sie den kreisförmigen Griff nach rechts/links.
- Aktivieren Sie die Option **Substitutionsversatz** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen** des Eigenschaften-Bereichs.

Ändern Sie die rhythmische Position von Substitutionen in Bruchteilen einer Viertelnote, indem Sie einen Wert in das linke Wertefeld eingeben oder auf die Pfeile neben dem Wertefeld klicken. Wenn Sie den Wert erhöhen, werden die Substitutionen auf spätere Positionen verschoben. Wenn Sie ihn verringern, werden sie auf frühere Positionen verschoben.

HINWEIS

Das rechte Wertefeld bezieht sich, falls zutreffend, auf die Vorschlagsposition, an der Substitutionen eintreten.

ERGEBNIS

Die rhythmische Position des Substitutions-Fingersatzes wird geändert.

Dorico SE platziert abgeleitete Substitutionen automatisch so, dass sie richtig neben anderen Fingersätzen angeordnet sind, die mit der Substitution zusammenfallen.

HINWEIS

Wenn Sie mit der Maus arbeiten, können Sie nur die Position von einzelnen Substitutions-Fingersätzen ändern. Mit Hilfe der Option **Substitutionsversatz** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen** des Eigenschaften-Bereichs können Sie jedoch die Positionen mehrerer Substitutions-Fingersätze ändern.

Abgeleitete Substitutionen werden immer mit horizontalen Linien angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 228

Vorhandene Fingersätze ändern

Sie können die Fingersätze nach der Eingabe ändern, z. B. wenn Sie sich feststellen, dass sich ein anderer Fingersatz besser eignet.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, die Sie ändern möchten.
2. Geben Sie im Eigenschaften-Bereich den neuen gewünschten Fingersatz in das Wertefeld **Finger oder Position** der Gruppe **Grifftabellen und Positionen** ein.

3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden geändert.

TIPP

Außerdem können Sie vorhandene Fingersätze im Schreiben-Modus ändern, indem Sie das Fingersatz-Einblendfeld öffnen. Alle an der ausgewählten Note vorhandenen Fingersätze werden im Einblendfeld angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 226

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 228

Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern

Dorico SE folgt automatisch den Konventionen für die Positionierung von Fingersätzen. Sie können jedoch einzelne Fingersätze für Instrumente ohne Bündel entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung oder für alle Layouts und Rahmenverketzungen 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 Bündel.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fingersätze aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Notenzeilen-relative Position** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fingersätze werden über/unter der Notenzeile angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverketzung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 716

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 Bündel werden standardmäßig innerhalb der Notenzeile angezeigt.
- Diese Schritte gelten nicht für Substitutions-Fingersätze.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Fingersätze Sie innerhalb der Notenzeile anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Innerhalb von Notenzeile** in der Gruppe **Fingersätze 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



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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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.

Fingersätze löschen

Sie können Fingersätze von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Fingersätze jedoch in Dorico SE als Eigenschaften von Noten und nicht als separate Elemente betrachtet werden, können Sie sie nicht wie andere Elemente auswählen und löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, von denen die Fingersätze gelöscht werden sollen.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Fingersatz** > **Fingersatz zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Alle Fingersätze werden von den ausgewählten Noten entfernt.

TIPP

Sie können Ihren eigenen Tastaturbefehl für diese Aktion zuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 361

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 50

Erinnerungs-Fingersätze

Erinnerungs-Fingersätze teilen Spielern mit, dass Fingersätze, die an vorherigen rhythmischen Positionen eingeführt wurden, weiterhin für noch klingende Noten gelten. Dorico SE zeigt Erinnerungs-Fingersätze automatisch an, wenn Sie neue Fingersätze an rhythmischen Positionen hinzufügen, an denen Noten mit vorhandenen Fingersätzen noch klingen.

Standardmäßig werden Erinnerungs-Fingersätze in Klammern angezeigt.



Erinnerungs-Fingersatz in Klammern (Standard)

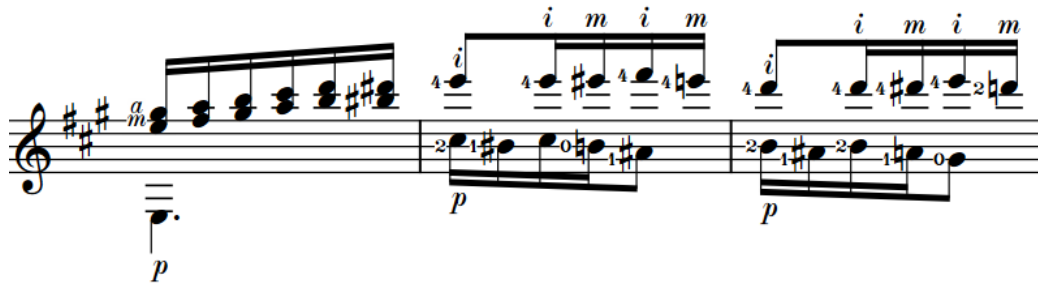
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 226

Fingersätze für Instrumente mit Bündeln

Bundinstrumente wie klassische Gitarre erfordern aufgrund der komplexen Eigenschaften der Noten zusätzliche Fingersatz-Anweisungen für beide Hände.

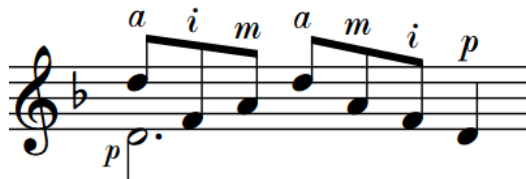
Fingersätze für Instrumente mit Bündeln nutzen dieselben Schriften wie normale Fingersätze.



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 SE 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 SE 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 226

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 228

[Fingersätze zu Arpeggio-Zeichen hinzufügen](#) auf Seite 719

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 720

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 725

[Tapping](#) auf Seite 837

[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 838

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

- Sie haben die Fingersätze eingegeben, für die Sie Klammern anzeigen/ausblenden oder deren vertikale Position Sie ändern möchten.
 - Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.
-

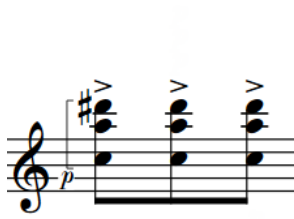
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie alle Noten in Fingersätzen für die rechte Hand aus, die Sie in Klammern setzen möchten.
 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

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 226

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Position von Fingersätzen für die linke Hand ändern

Sie können die Position einzelner Fingersätze für die linke Hand ändern. Standardmäßig werden sie innerhalb der Notenzeile und links von den Noten positioniert, auf die sie sich beziehen. 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 linke Hand, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören.

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben die Fingersätze eingegeben, deren Position Sie ändern möchten.
 - 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.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fingersatzposition** in der Gruppe **Griffstabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Außerhalb von Notenzeile**
 - **Links von Note**
 - **Rechts von Note**
-

BEISPIEL

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.



Außerhalb von Notenzeile



Links von Note



Rechts von Note

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze](#) auf Seite 711

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 226

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 425

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.

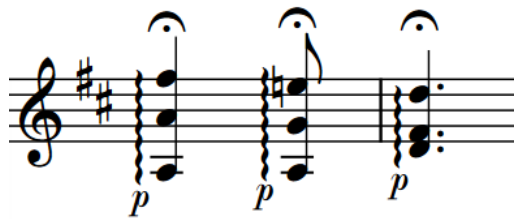
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, die zu den Instrumenten mit Bündeln gehören, zu denen Sie Fingersätze hinzufügen möchten.
 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

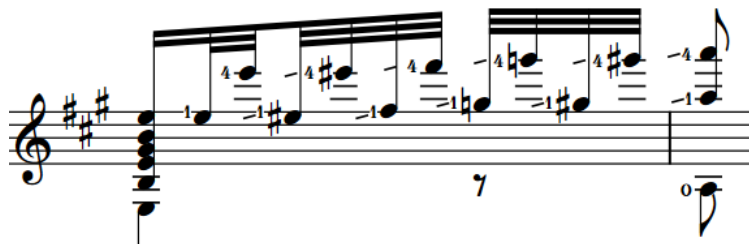
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 284

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 SE passt die Länge/den Winkel von Fingersatz-Slides automatisch an, wenn Sie die Fingersätze an ihrem Anfang/Ende verschieben.
 - In Dorico SE 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

[Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 721

[Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 722

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 Bündlen 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.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Zielnoten aus, vor denen Sie Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen möchten.
 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 226
- [Vorhandene Fingersätze ändern](#) auf Seite 712
- [Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 779

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 SE Fingersätze, die in Notenzeilen für Blechbläser eingefügt werden, vertikal übereinander. Sie werden standardmäßig ohne Trennzeichen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 228
- [Fingersätze eingeben](#) auf Seite 226

Auswahl des Hornbereichs anzeigen

Sie können bei Doppel- und Tripelhörnern den Teil des Horns angeben, auf dem Noten gespielt werden sollen, indem Sie die entsprechenden Angaben als Präfixe von Horn-Fingersätzen

notieren. Einige Publikationen geben einfach »T« für Thumb (Daumen) an, während andere ausdrücklich den zu verwendenden Bereich des Horns in Form seiner Stimmung angeben.

HINWEIS

Sie können eine Auswahl des Hornbereichs ausschließlich Noten hinzufügen, die zu Hörnern in F gehören.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Horn-Fingersätze aus, bei denen die Bereichsauswahl eingefügt werden soll.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Bereich des Horns** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie einen der folgenden Hornbereiche aus dem Menü:
 - F
 - B
 - F-Alt
 - Eb-Alt
 - Daumenventil
-

ERGEBNIS

Zu den ausgewählten Fingersätzen werden Bereichsangaben hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 226

Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente anzeigen/ausblenden

Sie können Verschiebungsangaben nach einzelnen Fingersätzen 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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in Notenzeilen für Saiteninstrumente die Noten aus, ab denen Sie eine Fingersatzverschiebung anzeigen möchten.

2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wechsel zur nächsten Note anzeigen** der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.

ERGEBNIS

Verschiebungsangaben werden angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und sogar dann, wenn es für die Noten an jedem Ende explizite Fingersätze gibt, und ausgeblendet, wenn sie deaktiviert ist. Sie werden zwischen den ausgewählten Noten und den direkt auf sie folgenden Noten positioniert. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

BEISPIEL



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 779

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 720

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 725

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Richtung von Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern

Sie können die Richtung einzelner Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern, wenn sie nicht in die richtige Richtung zeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Angaben aus, deren Richtung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Richtung wechseln** in der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**

ERGEBNIS

Die ausgewählten Verschiebungsangaben werden nach oben/unten gedreht.

HINWEIS

Sie können die Richtung von Verschiebungsangaben auch beeinflussen, indem Sie die Saiten angeben, auf denen Noten gespielt werden sollen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 779

Aus MusicXML-Dateien importierte Fingersätze

Dorico SE 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 SE 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 SE 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 SE, 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 SE werden Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile als Spielanweisungen aufgefasst. Sie können sie unabhängig von den Noten, auf die sie sich beziehen, auswählen und löschen.



Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile mit Dauerlinie

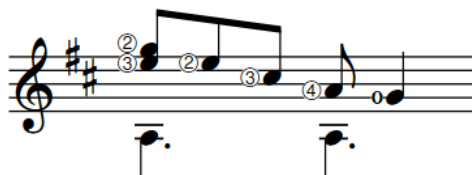
Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile

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 SE werden Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile als Eigenschaften der jeweiligen Noten aufgefasst. Sie können sie nicht unabhängig von den zugehörigen Noten auswählen.



Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile, wobei die letzte für eine offene Saite steht

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 716

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

[Spielanweisungen](#) auf Seite 874

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 880

[Saitenanzeigen verlängern/kürzen](#) auf Seite 726

[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 779

[Saitenanzeigen löschen](#) auf Seite 727

Saitenanzeigen verlängern/kürzen

Sie können die Dauer von Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile nach ihrer Eingabe verlängern/kürzen. Durch das Verlängern einer Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile, die zu einer einzelnen Note hinzugefügt wurde, erhält sie eine Dauer und wird mit einer standardmäßig gestrichelten Dauerlinie angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Saitenanzeige auf einmal verlängern/kürzen. Außerdem muss diese bereits eine Dauer aufweisen. Wenn Sie die Tastatur verwenden, können Sie mehrere Saitenanzeigen verlängern/kürzen; diese müssen jedoch alle bereits eine Dauer haben.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Saitenanzeigen 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 Saitenanzeige am nächsten Notenkopf einrasten zu lassen.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um das Ende einer einzelnen Saitenanzeige am vorigen Notenkopf einrasten zu lassen.

HINWEIS

- Wenn mehrere Saitenanzeigen ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.
 - Bei Verwendung der Tastatur wird beim Verlängern/Kürzen von Saitenanzeigen mit Dauer nur ihr Ende verschoben. Sie können den Anfang von Saitenanzeigen mit Dauer verschieben, indem Sie sie rhythmisch verschieben oder indem Sie auf den Anfangsgriff klicken und ziehen, sobald sie eine Dauer haben.
-
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Einzelne Saitenanzeigen werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt. Sie haben jetzt eine Dauer (wenn dies vorher noch nicht der Fall war) und werden mit einer Dauerlinie angezeigt.

Mehrere Saitenanzeigen werden gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

BEISPIEL



Saitenanzeige (ausgewählt) ohne Dauer



Saitenanzeige (ausgewählt) mit Dauer und Dauerlinie

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 880

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 879

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 881

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

Saitenanzeigen löschen

Sie können Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile nach der Eingabe wieder von 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 separates Element betrachtet werden, können Sie sie nicht wie andere Elemente 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 Elemente.

VORAUSSETZUNGEN

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.
 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 Rahmenverktung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 361

[Noten und Elemente löschen](#) auf Seite 377

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 325

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 425

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369

Saitenanzeigen rhythmisch verschieben

Sie können Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile nach der Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Saitenanzeige auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Saitenanzeigen auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um eine einzelne Saitenanzeige zum nächsten Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um eine einzelne Saitenanzeige zum vorigen Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben.

HINWEIS

Wenn mehrere Saitenanzeigen ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben.

- Klicken und ziehen Sie die Saitenanzeige nach rechts/links zum gewünschten Notenkopf.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Saitenanzeigen werden auf neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

Wenn eine einzelne Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile beim Verschieben eine andere Saitenanzeige außerhalb der Notenzeile passiert, bleibt die vorhandene Linie unverändert, da sich mehrere Saitenanzeigen an derselben rhythmischen Position befinden können. Wenn Sie jedoch mehrere Saitenanzeigen zusammen verschieben, werden alle vorhandenen Saitenanzeigen, die sie dabei passieren, entsprechend gekürzt oder gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gekürzte oder gelöschte Saitenanzeigen werden nur wiederhergestellt, wenn Sie die Saitenanzeigen mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saitenanzeigen verlängern/kürzen](#) auf Seite 726

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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

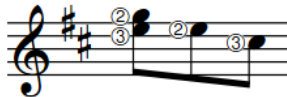
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile aus, deren Notenzeilen-relative Position Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Notenkopf-relative Pos.** in der **Saitenanzeige-**Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Links**
 - **Rechts**
-

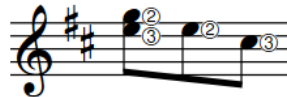
ERGEBNIS

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 Rahmenverktung aus.

BEISPIEL



Saitenanzeigen links von Notenköpfen



Saitenanzeigen rechts von Notenköpfen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 425

Titelei

Titelei ist in Dorico SE ein weiter Begriff, der alle Informationen umfasst, die vor dem ersten Takt mit Noten in Partituren zu finden sind.

Zur Titelei zählen musikalische Informationen, die häufig auf Seiten vor den ersten Partiturseiten angegeben werden, z. B.:

- Anweisungen zur Ausführung
- Inhalt
- Instrumentenliste

Außerdem beinhaltet die Titelei Angaben über den Noten auf der ersten Seite von Partituren und Einzelstimmen, z. B.:

- Widmungen
- Titel
- Untertitel
- Komponisten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Musterseiten](#) auf Seite 390

[Rahmen](#) auf Seite 392

[Seitenformatierung](#) auf Seite 394

Auf Standard-Musterseiten verwendete Projektangaben

Eine effiziente Möglichkeit, um sicherzustellen, dass alle Textangaben in den unterschiedlichen Layouts in Ihrem Projekt einheitlich sind, ist die Verwendung von Token, die mit den Angaben zum aktuellen Projekt im Dialog **Projekt-Info** verknüpft sind.

Token sind Codes, die auf Text verweisen, der sich an einer anderen Stelle befindet. Das bedeutet, dass sie automatisch aktualisiert werden, sobald der Quelltext geändert wird.

Die Standard-Musterseiten in Dorico SE enthalten Token, so dass alle Informationen zum Projekt, die Sie im Dialog **Projekt-Info** hinzufügen, automatisch angezeigt werden. Das Musterseiten-Set **Standard-Gesamtpartitur** enthält z. B. Token für die folgenden Informationen:

- Projekt Titel
- Projekt Textdichter
- Projekt Komponist

HINWEIS

Wenn Sie nur Informationen zu einzelnen Partien im Dialog **Projekt-Info** eingeben, werden diese Informationen nicht automatisch auf der ersten Seite angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 90

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 141

[Text-Token](#) auf Seite 427

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 407

Vorschläge

Vorschläge sind Noten ohne feste Dauer, die schnell gespielt werden sollen. Sie werden als verkleinerte Version normaler Noten angezeigt, durch deren Hals normalerweise ein Strich verläuft.

Vorschläge mit durchgestrichenen Notenhälsen werden als *Acciaccatura* bezeichnet und oft sehr schnell gespielt. Vorschläge ohne durchgestrichene Notenhäse werden als *Appoggiatura* bezeichnet und häufig langsamer als *Acciaccaturas* gespielt. In der Barockmusik wurde *Appoggiaturas* oft eine bestimmte Dauer zugeschrieben, die auf dem rhythmischen Wert des Notenkopfs, mit dem sie verbunden waren, und dem vorherrschenden Metrum basierte. Daher werden durchgestrichene und nicht durchgestrichene Vorschläge bei der Wiedergabe in Dorico SE anders behandelt.

Vorschläge nehmen keinen rhythmischen Raum ein, sondern werden in den Raum vor dem Notenkopf gesetzt, mit dem sie verbunden sind, d. h. der Notenkopf direkt rechts von ihnen.

Vor einem Notenkopf können mehrere Vorschläge stehen. Wenn zwei oder mehr Vorschläge mit demselben Notenkopf verbunden sind und einen rhythmischen Wert haben, der durch ein Fähnchen dargestellt wird (z. B. Achtel- und Sechzehntelnoten), werden sie automatisch miteinander verbalkt.



Mehrere Vorschläge vor Noten

In Dorico SE 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 203

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 736

[Vorschläge bei der Wiedergabe](#) auf Seite 737

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 955

[Notenabstand](#) auf Seite 436

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 212

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 223

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 225

Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge

Vorschläge werden in vielen Hinsichten wie normale Noten behandelt, aber es gibt einige spezifische Konventionen für ihre Halsrichtung, ihre Position relativ zu Notenköpfen und die Platzierung der Striche durch ihre Notenhäse.

Vorschläge werden standardmäßig mit nach oben gerichtetem Hals dargestellt, es sei denn, es gibt mehrere Stimmen mit Vorschlägen in einer einzelnen Notenzeile; in solchen Fällen werden Vorschläge in den unteren Stimmen mit nach unten gerichtetem Hals angezeigt. Dies wirkt sich auf die Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen aus.

Vorschläge werden immer vor einem Notenkopf positioniert, selbst wenn sie nicht vor der Zählzeit, sondern auf der Zählzeit gespielt werden sollen. Normalerweise werden sie nach Taktstrichen platziert, um eine Positionierung direkt vor dem Notenkopf zu ermöglichen, mit dem sie verbunden sind. Gruppen aus drei oder mehr Vorschlägen können jedoch vor dem Taktstrich platziert werden, so dass die Note auf der ersten Zählzeit im Takt nicht zu weit vom Taktstrich entfernt ist.

Die Striche durch die Notenhäse von Vorschlägen werden am Anfang eines Vorschlagsbalkens angezeigt, wenn mehrere Vorschläge durch einen einzelnen Balken an derselben rhythmischen Position verbunden werden können. Wenn es sich um einen einzelnen Vorschlag handelt, wird der Strich durch den Notenhals (und ggf. durch das Fähnchen) gezogen und ragt auf beiden Seiten des Notenhalses hervor.



Ähnlich wie bei normalen Noten führt das Hinzufügen von Vorzeichen dazu, dass die Abstände von Vorschlägen angepasst werden, damit die Vorzeichen gut lesbar sind.

Artikulationen für Vorschläge werden so positioniert, dass sie leicht lesbar sind, üblicherweise außerhalb der Notenzeile. Dorico SE platziert Artikulationen automatisch auf der Halsseite von Vorschlägen und außerhalb der Notenzeile, sofern der Hals oder Balken innerhalb der Notenzeile liegt.

Bindebögen relativ zu Vorschlägen

Standardmäßig enden Bindebögen, die mit Vorschlägen beginnen und mit Haltebogenketten enden, mit der ersten Note der Haltebogenkette. Sie können die Position von einzelnen Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern. Dies gilt auch für Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge nach/vor Taktstrichen anzeigen](#) auf Seite 735

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 955

[Bindebogenposition relativ zu Haltebogenketten](#) auf Seite 954

[Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 954

[Notenabstand](#) auf Seite 436

Platzierung von Vorschlägen bei mehreren Stimmen

Gemäß anerkannten Notationskonventionen werden Vorschläge standardmäßig mit nach oben gerichteten Halsen angezeigt, wenn es nur eine Stimme in der Notenzeile gibt. Dies gilt auch, wenn der Hals des Notenkopfs, mit dem sie verbunden sind, nach unten gerichtet ist.

Wenn es jedoch mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, werden alle Noten in den oberen Stimmen mit nach oben gerichteten Hälsen und alle Noten in den unteren Stimmen mit nach unten gerichteten Hälsen angezeigt, einschließlich Vorschlägen. Diese Anpassung findet in Dorico SE automatisch statt, Sie können die Halsrichtung von Vorschlägen in mehreren Stimmen aber auch übergehen und ihre Richtungen bei Bedarf einzeln anpassen.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 994

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 955

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vorschläge aus, deren relative Position zu den Taktstrichen Sie ändern wollen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorschlag vor Taktstrich** in der **Vorschläge**-Gruppe.

ERGEBNIS

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 600

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 203

Größe von Vorschlägen

Vorschläge sind kleinere Versionen normaler Noten, die um ein Verhältnis verkleinert werden, das standardmäßig auf 3/5 einer normalen Note eingestellt ist.

Sie können die Größe von Vorschlägen einzeln wie bei normalen Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Größe von Noten ändern](#) auf Seite 777

Durchstreichung von Vorschlägen



Durchstreichungen, die diagonal über die Häse 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 Notenhäse werden als *Appoggiatura* bezeichnet und häufig langsamer als *Acciaccaturas* gespielt.

In Dorico SE werden Vorschläge standardmäßig mit durchgestrichenen Hälsen angezeigt. Sie können ändern, ob bei Eingabe von Vorschlägen Durchstreichungen dargestellt werden sollen als auch die Art vorhandener Vorschläge.

Art von Vorschlägen ändern

Sie können die Art einzelner Vorschläge nach der Eingabe ändern. Vorschläge besitzen standardmäßig durchgestrichene Häse, aber Sie können sie zu Vorschlägen ohne durchgestrichene Häse ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vorschläge aus, deren Art Sie ändern wollen.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Vorschlagstyp** in der **Vorschläge**-Gruppe:
 - **Durchgestrichener Hals** 
 - **Nicht durchgestrichener Hals** 

ERGEBNIS

Die ausgewählten Vorschläge werden mit durchgestrichenem/nicht durchgestrichenem Hals angezeigt.

TIPP

Sie können den Vorschlagstyp auch während der Noteneingabe ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 203

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 SE in allen Schlüsseln standardmäßig nach oben, unabhängig von der Halsrichtung der Note, zu der sie gehören. Die Halsrichtung von Vorschlägen ändert sich automatisch, wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt, aber Sie können die Halsrichtung einzelner Vorschläge auch manuell ändern. Außerdem können Sie die Häse von Vorschlägen auf dieselbe Art und Weise verlängern/kürzen wie die Häse normaler Noten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhäse](#) auf Seite 992

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 736

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 994

Vorschlagsbalken

Dorico SE fasst automatisch mehrere benachbarte Vorschläge zu Balken zusammen, wenn sie eine Achtelnote (Achtel) oder eine kürzere Dauer haben.

Ebenso wie alle anderen Balken folgen Vorschlagsbalken im Idealfall den anerkannten Standards für die Balkenplatzierung relativ zu Notenzeilenlinien, um Keile zu vermeiden. Da Vorschläge jedoch kleiner als normale Noten sind, kann dies zu extremen Neigungen in den Balken von Vorschlägen führen.

Außerdem können Sie den Neigungswinkel von Vorschlagbalken auf dieselbe Art und Weise anpassen wie bei normalen Balken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 617

[Balkengruppen](#) auf Seite 617

Vorschläge bei der Wiedergabe

Durchgestrichene und nicht durchgestrichene Vorschläge werden bei der Wiedergabe anders 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 203

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 736

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.

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 280

Arten von Fermaten und Pausen

Es gibt drei Arten von Fermaten und Pausen in Dorico SE, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

Fermaten

Fermaten zeigen an, dass eine Note länger gehalten wird als durch ihre notierte Länge vorgegeben, und gelten für das gesamte Ensemble.

Manchmal werden sie auch als »Ruhezeichen« bezeichnet.

Atemzeichen

Atemzeichen weisen Spieler auf geeignete Stellen zum Atemholen hin bzw. schlagen eine Phrasierung der Musik zwecks Erzeugung eines entsprechenden Effekts vor.

Zäsuren

Zäsuren zeigen an, dass eine Note über ihren gesamten Wert gehalten wird, gefolgt von einer Pause.

Arten von Fermaten








In Dorico SE gibt es verschiedene Arten von Fermaten. Jede Fermate zeigt eine vorgeschlagene Pausendauer an, die jedoch Raum für Interpretation lässt.

Fermate









Sehr kurze Fermate 

Beschreibung

Zeigt an, dass eine Note nur einen Bruchteil länger gehalten wird als durch den Notenwert vorgegeben.

Fermate	Beschreibung
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

[Fermaten und Pausen \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 280

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 368

Arten von Atemzeichen

In Dorico SE 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



Arten von Zäsuren

In Dorico SE gibt es verschiedene Arten von Zäsuren. Alle Zäsuren zeigen eine Unterbrechung des Klangs an, aber für unterschiedliche musikalische Stile werden häufig auch unterschiedliche Arten von Zäsuren benötigt.

Zäsur



Zwei diagonale Schrägstriche

Dicke Zäsur



Zwei dicke diagonale Schrägstriche

Kurze Zäsur



Zwei gerade vertikale Striche

Gebogene Zäsur



Zwei gekrümmte diagonale Schrägstriche

Wenn Sie anhand der einzelnen Arten von Zäsuren bestimmte Halte- oder Pausenlängen anzeigen möchten, empfehlen wir Ihnen, eine Legende hinzuzufügen, da verschiedene Spieler diese Symbole unterschiedlich auslegen könnten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 368

Positionen von Fermaten und Pausen

Fermaten und Pausen werden in einstimmigen Kontexten standardmäßig über dem Notensystem platziert und auf allen Notenzeilen an der nächstgelegenen verfügbaren rhythmischen Position angezeigt, z. B. wenn eine einzelne Notenzeile eine Fermate auf dem letzten Schlag des Takts hat, wird sie oberhalb der Taktpausen auf den anderen leeren Notenzeilen angezeigt. In Notenzeilen mit mehreren Stimmen können Fermaten auch umgedreht unter der Notenzeile angezeigt werden.

Sie können Fermaten und Pausen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Fermaten

Fermaten werden horizontal positioniert, so dass sie sich auf Notenköpfen zentrieren lassen, unabhängig von der Halsrichtung der Noten.



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.

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 SE.

Zäsuren können mit allen Arten von Atemzeichen zusammenfallen, aber Sie können nicht eine Zäsur und eine Fermate an derselben rhythmischen Position einsetzen.

Änderungen an Fermaten in einzelnen Notenzeilen

Wenn Sie die Art von Fermate oder Zäsur in einer Notenzeile ändern, wird diese Änderung an der jeweiligen rhythmischen Position auf alle Notenzeilen übertragen, da an einer rhythmischen Position nur Pausen derselben Dauer vorkommen können.

Wenn Sie jedoch eine bestimmte Fermate in einer Notenzeile übergehen, z. B. indem Sie sie in ein Britten-Curlew oder ein Atemzeichen ändern, wird diese Änderung durch darauffolgende Änderungen der vorhandenen Fermate in anderen Notenzeilen nicht beeinflusst. Wenn Sie das neu hinzugefügte Britten-Curlew oder Atemzeichen in der Notenzeile wieder löschen, wird die Fermate aus den übrigen Notenzeilen wiederhergestellt.

Wenn Sie z. B. eine Fermate in ein Atemzeichen ändern, wirkt sich diese Änderung nur auf die jeweilige Notenzeile aus. Änderungen an der Art von Fermate an dieser rhythmischen Position in den anderen Notenzeilen haben keine Auswirkung auf diese Note.



Die untere Notenzeile wird übergangen, so dass ein Atemzeichen statt einer Fermate angezeigt wird.



Die Fermate wird in eine sehr kurze Fermate geändert; die untere Notenzeile ist jedoch von dieser Änderung ausgenommen, da sie statt der Fermate ein Atemzeichen anzeigt.



Wenn Sie das Atemzeichen wieder aus der unteren Notenzeile löschen, wird wieder die Fermate angezeigt, die aktuell für die jeweilige rhythmische Position ausgewählt ist.

Fermaten und Pausen rhythmisch verschieben

Sie können Fermaten und Pausen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Fermaten und Pausen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Fermate oder Pause auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Fermaten und Pausen entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken Sie auf die Fermate oder Pause und ziehen Sie sie nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fermaten und Pausen werden in allen Notenzeilen, in denen sie angezeigt werden, an neue rhythmische Positionen verschoben, selbst wenn diese Verschiebung nicht sichtbar ist. Wenn eine Notenzeile z. B. eine Taktpause hat, verschiebt sich die Position der Fermate oder Pause, aber sie wird immer noch über der Pause angezeigt.

HINWEIS

Pro rhythmischer Position kann es nur eine Art von Fermate oder Pause geben. Wenn eine Fermate oder Pause beim Verschieben eine andere Fermate oder Pause passiert, wird die vorhandene Fermate oder Pause gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Fermaten und Pausen werden nur wiederhergestellt, wenn Sie die Fermate oder Pause mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Anzahl von Fermaten pro Notenzeile ändern

Sie können die maximale Anzahl von Fermaten ändern, die in jeder Notenzeile an einzelnen Positionen angezeigt werden, wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fermaten aus, deren maximale Anzahl pro Notenzeile Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Max. Fermaten pro Notenzeile** in der Gruppe **Fermaten und Pausen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Eine pro Stimme**
 - **Eine pro Notenzeilen-Seite**
 - **Eine pro Notenzeile**

ERGEBNIS

Die Anzahl von Fermaten, die an den ausgewählten Positionen angezeigt werden, wird geändert.

Fermaten auf Taktstrichen platzieren

Sie können eine Fermate über einem Taktstrich anstelle einer Note platzieren, um ein Innehalten vor dem Beginn des folgenden Takts anzuzeigen.

HINWEIS

Fermaten können nicht auf Taktstrichen positioniert werden, wenn **Max. Fermaten pro Notenzeile** ebenfalls aktiviert ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fermaten aus, die Sie über Taktstrichen platzieren möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **An Taktstrich anhängen** in der Gruppe **Fermaten und Pausen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fermaten werden über dem Taktstrich am Ende der Takte positioniert, in denen sie sich ursprünglich befunden hatten, und nur über Notenzeilen angezeigt, die nicht durch den Taktstrich verbunden sind. Je nach Instrumentierung kann dies bedeuten, dass sie nur einmal über dem System angezeigt werden.

Wenn Sie **An Taktstrich anhängen** deaktivieren, werden die ausgewählten Fermaten auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

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.

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 SE können Sie sowohl Tonarten eingeben, die für alle Notenzeilen gelten, als auch solche, die nur für einzelne Notenzeilen gelten. 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.

In Dorico SE sind Tonarten in das übergreifende tonale System für Ihr Projekt eingebunden. Das einzige tonale System in Dorico SE ist 12-EDO.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonale Systeme](#) auf Seite 751

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 230

[Noteneingabe](#) auf Seite 165




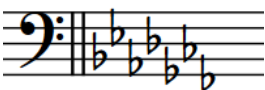
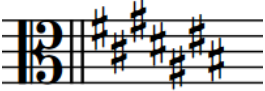
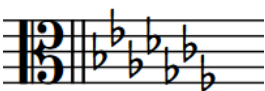
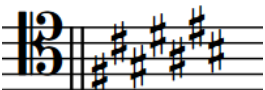
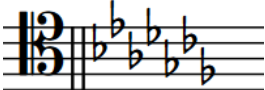
Tonartanordnungen

Dorico SE hält automatisch Konventionen für die Platzierung und Darstellung von Tonartangaben ein, z. B. die Anzeige von Vorzeichen in der anerkannten Quintenzirkel-Reihenfolge sowie die Positionierung von Tonarten zwischen Schlüsseln und Taktarten.

Die Reihenfolge, in der Vorzeichen in Tonartangaben angezeigt werden, weicht für Kreuz- und Be-Tonarten ab.

- Für Kreuze: F#, C#, G#, D#, A#, E#, B#
- Für Bes: Bb, Eb, Ab, Db, Gb, Cb, Fb

In Dorico SE 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 747

Arten von Tonarten

Es gibt mehrere Arten von Tonarten in Dorico SE, 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 besitzt beispielsweise zwei Bes. Ebenso g-Moll, das die parallele Molltonart von B \flat -Dur ist. Der Unterschied ist, dass bei Musik in g-Moll normalerweise das F durch ein Kreuz erhöht wird, da die siebte Stufe der Tonleiter in Molltonarten erhöht wird. Wenn Sie also nach einer g-Moll-Tonartangabe ein F#/G \flat eingeben, schreibt Dorico SE es in den meisten Fällen als F#, um der Konvention für harmonische Molltonarten gerecht zu werden.



Eine Be-Dur-Skala nach einer Be-Dur-Tonartangabe



Eine g-Moll-Skala nach einer g-Moll-Tonartangabe

Offene Tonart

Offene oder atonale Tonarten sind in ihrer Darstellung identisch mit C-Dur und a-Moll, da für keine von ihnen Vorzeichen angezeigt werden; sie verhalten sich jedoch unterschiedlich.

In einer offenen Tonart basiert die Schreibung von Vorzeichen auf der aktuellen Richtung der Musik. Bei aufsteigenden Figuren werden Kreuze bevorzugt, bei fallenden Figuren Bes. Es gibt

keine Tonhöhenhierarchie in einer offenen Tonart, weswegen ein und dieselbe Tonhöhe je nach Kontext bei jeder Instanz anders ausgedrückt werden kann, selbst wenn zwischen zwei Instanzen nur wenige Takte Abstand liegen.

In einer C-Dur- oder a-Moll-Tonart werden Vorzeichen gemäß dem Kontext der impliziten Dur- oder Moll-Tonalität geschrieben. In C-Dur werden z. B. generell Kreuze bevorzugt, unabhängig davon, ob die Notenfolge aufsteigt oder abfällt. Entsprechend wird in a-Moll die Schreibung G# bevorzugt, unabhängig von der Richtung der Notenfolge, da G# der Leitton in a-Moll ist.

Keine Tonart

In den Einzelstimmen einiger Instrumente wird für gewöhnlich keine Tonart angezeigt, unabhängig von der allgemeinen Tonart des Stücks. Zu diesen Instrumenten zählen Pauken, Perkussion, Horn, Trompete und manchmal Harfe. Wenn Sie die **Keine Tonart**-Version dieser Instrumente hinzugefügt haben, wird in ihren Einzelstimmen keine Tonart angezeigt, selbst dann, wenn es sich um transponierende Instrumente wie Horn oder Trompete handelt.

Für diese Instrumente kann jede beliebige Tonhöhe eingegeben werden, und Vorzeichen werden nach Bedarf angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 108

Tonartangaben löschen

Sie können Tonartangaben löschen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Tonhöhe von Noten hat. Sofern erforderlich, werden Noten mit Vorzeichen angezeigt, nachdem Sie eine Tonart gelöscht haben.

HINWEIS

- Sie können Tonarten nicht ausblenden, da sie grundlegende Informationen über die Tonhöhe von Noten beinhalten. Wenn Sie keine Tonart anzeigen möchten, können Sie eine offene Tonart eingeben oder alle Tonarten aus der Partie oder dem Projekt löschen.
- Für Instrumente, die für gewöhnlich keine Tonarten haben, z. B. Pauken oder Horn, gibt es in Dorico SE eine Version für **Keine Tonart**. Sie können den geeigneten Instrumententyp aus der Instrumenten-Auswahl wählen, wenn Sie Instrumente hinzufügen oder ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Tonarten oder Hinweisschilder von Tonarten aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tonarten werden aus der Partitur gelöscht. Die Tonhöhen von Noten in den Takten hinter den gelöschten Tonartangaben werden nicht geändert, aber an den Noten werden Vorzeichen angezeigt, sofern die gelöschte Tonart Vorzeichen für sie angegeben hatte. Dies gilt bis zur nächsten vorhandenen Tonartangabe bzw. bis zum Ende der Partie.

HINWEIS

Wenn Sie die einzige Tonart in der Partie löschen, werden Ihre Noten ohne Tonart angezeigt und nach Bedarf um Vorzeichen erweitert. In solchen Situationen wird wie bei offenen Tonarten verfahren, nicht wie bei den Tonarten a-Moll oder C-Dur.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 230

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 108

[Instrumente ändern](#) auf Seite 110

[Hinweise](#) auf Seite 375

Mehrere gleichzeitige Tonarten

Sie können mehrere Tonarten gleichzeitig verwenden, indem Sie jede in eine gesonderte Notenzeile eingeben.

HINWEIS

Wenn Sie transponierende Instrumente in Ihrer Partitur haben, müssen Sie nicht mehrere gleichzeitige Tonarten eingeben. Dorico SE transponiert Instrumente automatisch.

Sie können die Transposition transponierender Instrumente prüfen, indem Sie **Bearbeiten** > **Transponierte Stimmung** wählen, woraufhin die Noten in Ihrem Layout in der geschriebenen Stimmung anstelle der klingenden Stimmung angezeigt werden.

Alternativ können Sie das Einzelstimmen-Layout eines transponierenden Instruments öffnen und mit der Gesamtpartitur vergleichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 230

Positionen von Tonartangaben

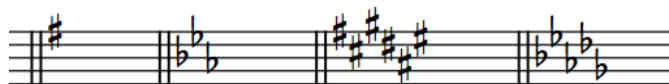
Tonartangaben werden standardmäßig zwischen Schlüsseln und Taktarten positioniert und in jeder Notenzeile angezeigt, die eine Tonart benötigt. In Notenzeilen für ungestimmte Instrumente werden sie nicht angezeigt.

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 SE ist dies die Standardeinstellung.



Beispiele für Tonartangaben, die nach doppelten Taktstrichen positioniert sind

Sie können Tonartangaben im Schreiben-Modus an neue rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch korrekt positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tonartanordnungen](#) auf Seite 744

[Tonartangaben rhythmisch verschieben](#) auf Seite 748

Tonartangaben rhythmisch verschieben

Sie können Tonartangaben nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Tonartangaben aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Tonartangabe auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Tonartangaben entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie die Tonartangabe nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tonartangaben werden auf neue rhythmische Positionen verschoben. Sie gelten ab ihren neuen Positionen bis zur nächsten Tonartangabe bzw. bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

HINWEIS

- Tonartangaben können nur entlang der Notenzeile verschoben werden. Wenn Sie eine Tonartangabe zwischen verschiedenen Notenzeilen verschieben möchten, müssen Sie sie löschen und in der anderen Notenzeile eine neue Tonart eingeben.
- An einer rhythmischen Position kann es nur jeweils eine Tonartangabe geben. Eine Ausnahme davon sind Tonartangaben, die nur für einzelne Notenzeilen gelten. Wenn eine Tonartangabe beim Verschieben eine andere Tonartangabe passiert, wird die vorhandene Tonartangabe gelöscht und durch die verschobene Tonartangabe ersetzt.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Tonartangaben werden nur wiederhergestellt, wenn Sie die Tonartangabe mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 230

Tonarten zusammen mit einer Notenauswahl transponieren

Sie können Tonarten und Noten gleichzeitig transponieren, wobei sowohl die Tonarten als auch die Noten um dasselbe Maß transponiert werden.

HINWEIS

Dorico SE zeigt automatisch die geeigneten Tonarten für transponierende Instrumente in transponierenden Layouts an.

VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Schreiben-Modus eine Auswahl vor, die sowohl einen Tonartwechsel als auch Noten enthält.
2. Wählen Sie **Schreiben > Transponieren**, um den **Transponieren**-Dialog zu öffnen.
3. 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 Gb-Dur in 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. Aktivieren Sie **Tonarten transponieren**.
Diese Option wird automatisch aktiviert, wenn Ihre Auswahl eine Tonartangabe enthält.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Alle Noten und Tonarten innerhalb der Auswahl werden entsprechend Ihren Angaben im Dialog transponiert.

HINWEIS

Wenn eine in der transponierten Auswahl enthaltene Tonartangabe für alle Notenzeilen gilt, wird sie in allen Notenzeilen im Layout transponiert, selbst wenn Ihre Auswahl nicht alle Notenzeilen umfasste.

Einzelne Tonartangaben, d. h. Tonartangaben, die anhand der **Alt-Taste** nur zu einzelnen Notenzeilen hinzugefügt wurden, werden transponiert, sofern sie in der Auswahl enthalten waren. Dies hat jedoch keine Auswirkungen auf andere Notenzeilen im Layout.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Transponieren-Dialog](#) auf Seite 216
- [Klingende und transponierte Notation](#) auf Seite 133
- [Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 132
- [Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 359
- [Große Selektionen](#) auf Seite 361

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 SE 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 SE 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 SE Tonarten mit derselben Art von Vorzeichen wie die aktuelle klingende Tonart.

Es gibt jedoch Fälle, in denen Sie es bevorzugen könnten, in eine Tonart mit abweichendem Vorzeichentyp zu transponieren, wenn diese weniger Vorzeichen hat als die enharmonisch äquivalente Tonart. C#-Dur hat z. B. sieben Kreuze, während die enharmonisch äquivalente Tonart D \flat -Dur nur fünf Bes hat. Das bedeutet, dass die Spieler sich die Vorzeichen für weniger Noten merken müssen.

Eine Transposition in eine enharmonisch äquivalente Tonart mit weniger Vorzeichen kann den zusätzlichen Vorteil besserer Lesbarkeit haben, da Doppelkreuze oder Doppel-Bes vermieden werden. Beim Transponieren von Noten von F# nach G# z. B. muss der Leitton als F* geschrieben werden; wenn jedoch nach A \flat transponiert wird, ist der Leitton G \natural .



G#-Dur erfordert einen Leitton mit Doppelkreuz



A \flat -Dur, die enharmonische Entsprechung zu G#-Dur, erfordert keinen Leitton mit Doppelkreuz

Dorico SE wählt standardmäßig eine enharmonisch äquivalente Tonart aus, wenn diese weniger Vorzeichen hat.

Auswirkungen von Tonarten auf transponierende Instrumente

Wenn es in der Gesamtpartitur eine Tonart gibt, wird diese für transponierende Instrumente gemäß ihrem jeweiligen Transpositionsintervall transponiert. In einem Projekt in E-Dur hat eine Einzelstimme für B \flat -Klarinette z. B. die Tonart F#-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

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 216

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 215

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 108

Erinnerungs-Tonartangaben

Wenn an einem Systemumbruch ein Tonartwechsel eintritt, entweder in der Partitur oder in einer Einzelstimme, wird die neue Tonart sowohl am Ende des ersten Systems als auch am Anfang des neuen Systems angezeigt.

Manchmal wird dies als »Erinnerungs-Tonartangabe« bezeichnet, da Spieler sich an den Anblick von Tonartangaben am Anfang des Systems gewöhnen und daher einen Tonartwechsel übersehen könnten, wenn dieser nicht unübersehbar am Ende von Systemen angezeigt wird.

Da in Dorico SE Tonartwechsel direkt hinter Taktstrichen eintreten, ist die Tonartangabe am Ende eines Systems die eigentliche Tonartangabe und keine Erinnerungsangabe.

Wenn die Noten so eindeutig voneinander getrennt sind, dass Sie keine Tonartangabe am Ende des Systems einsetzen möchten, aber nicht ändern können, an welcher Stelle der Systemumbruch auftritt, können Sie die Noten trennen, indem Sie eine neue Partie an der Stelle des Systemumbruchs erzeugen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 126

[Partien trennen](#) auf Seite 382

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 418

Tonale Systeme

Der Begriff »tonales System« umreißt in Dorico SE 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 SE können Sie alle traditionellen westlichen Tonarten verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Benutzerdefinierte tonale Systeme](#) auf Seite 752

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 SE ist allerdings 12-EDO.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Benutzerdefinierte tonale Systeme](#) auf Seite 752

Benutzerdefinierte tonale Systeme

Benutzerdefinierte tonale Systeme ermöglichen es Ihnen, eine eigene Anzahl von Teilungen der Oktave für Ihr Projekt festzulegen. Dies kann im Kontext von Musik nützlich sein, die nicht auf herkömmlicher westlicher Harmonik basiert. Benutzerdefinierte Tonarten sind in Dorico SE nur verfügbar, wenn Sie ein Projekt importieren, in dem sie schon enthalten sind. Sie können ihren Gültigkeitsbereich nicht ändern.

Liedtext

In Dorico SE wird der Begriff Liedtext für allen Text verwendet, der von Sängern gesungen wird.

Um gesungenen Text von anderen Textformen abzuheben, die häufig in Partituren enthalten sind, werden andere Textformen als Spielanweisungen, Tempi, Dynamikanweisungen usw. bezeichnet.

The image shows a musical score snippet with three staves. The top staff is for Soprano, the middle for Bass, and the bottom for Basso continuo. The lyrics are: Soprano: vo - - - lo in frà i be - a - ti in frà i be - a - ti, Cho - ; Bass: Pin - do, di Pin - do in frà i be - a - - - ti Cho - ; Basso continuo: # # # # 6# / 4

Liedtext für ein Sopranduett mit Basso-continuo-Begleitung

In Dorico SE sind Änderungen an vorhandenem Liedtext möglich, ohne dass jedes Mal eine erneute Eingabe von Liedtext erforderlich ist. Sie können z. B. den Silbentyp von Liedtext ändern, so dass Silben entweder durch einen Trennstrich gekoppelt werden oder nicht.

Liedtext ist in Zeilen unterteilt, um eine einheitliche horizontale Ausrichtung sicherzustellen und eine einfache und präzise Anzeige von Strophennummern zu ermöglichen. Es gibt unterschiedliche Arten von Liedtextzeilen, die unterschiedlichen Zwecken dienen, und die Darstellung von Liedtext ändert sich abhängig von seinem Zeilentyp. Liedtext in einer Refrainzeile wird z. B. in Kursivschrift angezeigt.

Beim Eingeben von Liedtext können Sie Tastaturbefehle nutzen, um zwischen Liedtextzeilen umzuschalten, zu ändern, auf welcher Seite der Notenzeile Liedtext eingegeben wird, und den Liedtextstil zwischen normalem Liedtext, Refrain-Liedtext und Übersetzungs-Liedtext umzuschalten. Sie können die Art von Liedtext auch nach der Eingabe ändern.

Sie können mehrere Zeilen mit Liedtext, Refraintext und Übersetzungen sowohl über als auch unter Notenzeilen eingeben. Sie können vorhandenen Liedtext nach Typ und Liedtextzeilen filtern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 755

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 765

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 754

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 333

[Silbentyp von vorhandenem Liedtext ändern](#) auf Seite 757

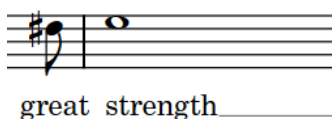
Allgemeine Platzierungskonventionen für Liedtext

Liedtext wird normalerweise unter der Notenzeile platziert, auf die er sich bezieht, und einzelne Liedtexteinheiten werden horizontal an ihrem jeweiligen Notenkopf ausgerichtet.

Für normalen Liedtext wird für gewöhnlich eine einfache Schrift und für Refraintext sowie für Liedtext-Übersetzungen eine Kursivschrift verwendet, so dass sie sich leicht unterscheiden lassen.

Die horizontalen Abstände zwischen Liedtexteinheiten müssen breit genug sein, damit Wörter oder Silben nicht mit den Wörtern oder Silben an ihren Seiten kollidieren. Aus diesem Grund muss der Notenabstand manchmal angepasst werden, damit sich Liedtext unterbringen lässt.

Um das Ausmaß der Änderung von Notenabständen zwecks Unterbringung von Liedtext möglichst gering zu halten und so eine Verzerrung der Darstellung von Rhythmen zu verhindern, ermöglicht Dorico SE 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.



Eine kurze Note, auf die eine lange Note folgt – die horizontale Position des Liedtexts wird automatisch zwecks besserer Lesbarkeit angepasst.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 763

Filter für Liedtext

In Dorico SE können Sie mit Hilfe von Liedtext-Filtern allen Liedtext eines bestimmten Typs innerhalb Ihres Projekts oder eines bestimmten Bereichs auswählen.

Die folgenden Filter stehen im Menü zur Verfügung, wenn Sie **Bearbeiten** > **Filter** > **Liedtext** wählen:

Alle Liedtexte

Wählt alle Arten von Liedtext in der aktuellen Auswahl aus, unabhängig von der Liedtext-Zeilenummer und der Platzierung über/unter der Notenzeile.

Zeile 1

Wählt nur Liedtext in Zeile 1 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 1 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-1-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 2

Wählt nur Liedtext in Zeile 2 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 2 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-2-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 3

Wählt nur Liedtext in Zeile 3 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 3 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-3-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 4

Wählt nur Liedtext in Zeile 4 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 4 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-4-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Zeile 5

Wählt nur Liedtext in Zeile 5 und Übersetzungs-Liedtext für Zeile 5 in der aktuellen Auswahl aus, einschließlich Zeile-5-Liedtext über und unter der Notenzeile.

Über Notenzeile

Wählt allen Liedtext über der Notenzeile in der aktuellen Auswahl aus. Sie können diesen Filter neben anderen Filtern verwenden. Sie können z. B. zuerst nach Zeilennummer 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 Zeilennummer 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.

Liedtext anhand von Filtern auswählen

Sie können mit Hilfe von Liedtext-Filtern allen Liedtext eines bestimmten Typs innerhalb Ihres Projekts oder eines bestimmten Bereichs auswählen.

VORAUSSETZUNGEN

Ihre Filtereinstellung ist auf **Nur auswählen** eingestellt. Sie können dies überprüfen, indem Sie **Bearbeiten > Filter > Nur auswählen** wählen.

VORGEHENSWEISE

1. Nehmen Sie im Notenbereich eine Auswahl vor, die allen Liedtext beinhaltet, den Sie filtern möchten.
Drücken Sie z. B. **Strg-Taste/Befehlstaste-A**, um die gesamte Partie auszuwählen.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Filter > Liedtext > [Liedtext-Typ]**.

ERGEBNIS

Aller Liedtext des ausgewählten Typs in Ihrer Auswahl wird ausgewählt. Wenn Sie z. B. **Bearbeiten > Filter > Liedtext > Refrain** wählen, wird aller Refrain-Liedtext in Ihrer Auswahl ausgewählt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 754

[Große Selektionen](#) auf Seite 361

Arten von Liedtext

Liedtext wird in Dorico SE 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 765

[Zeilenummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 766

[Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 334

Art von einzelnen Liedtexteinheiten ändern

Sie können die Art einzelner Liedtexteinheiten nach der Eingabe ändern. Sie können z. B. Liedtexteinheiten in Refrain-Liedtext oder Übersetzungs-Liedtext ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die einzelnen Liedtexteinheiten aus, deren Art Sie ändern wollen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Liedtext**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Refrain**
 - **Ist Übersetzung**

ERGEBNIS

- Wenn Sie **Refrain** aktivieren, werden die ausgewählten einzelnen Liedtexteinheiten in Refrain-Liedtext geändert.
- Wenn Sie **Ist Übersetzung** aktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in Übersetzungs-Liedtext mit derselben Liedtext-Zeilenummer geändert. Wenn Sie z. B. Liedtexteinheiten in Zeile 2 auswählen und **Ist Übersetzung** aktivieren, werden sie in Übersetzungs-Liedtext für Zeile 2 geändert.
- Wenn Sie beide Eigenschaften aktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in Übersetzungs-Liedtext für den Refrain geändert.
- Wenn Sie beide Eigenschaften deaktivieren, werden die ausgewählten Liedtexteinheiten in normalen Liedtext geändert. Die Zeilenummer wird durch die Zahl unter **Zeilenummer** 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 763

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 SE 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 333

Silbentyp von vorhandenem Liedtext ändern

Sie können den Silbentyp von Liedtext nach der Eingabe ändern.

Wenn Sie z. B. das Liedtext-Einblendfeld durch Drücken der **Leertaste** vorwärts zur nächsten Note bewegt haben, jedoch später möchten, dass auf die Silbe ein Trennstrich folgt, können Sie den Silbentyp ändern.

HINWEIS

Indem Sie den Silbentyp ändern, legen Sie fest, ob ein Trennstrich nach den ausgewählten Liedtexteinheiten angezeigt wird, nicht vor ihnen. Wenn Sie daher einen Trennstrich vor einer Liedtexteinheit anzeigen möchten, müssen Sie den Silbentyp der Liedtexteinheit direkt davor ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Liedtexteinheit aus, deren Silbentyp Sie ändern möchten.
 2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Silbentyp** in der **Liedtext**-Gruppe:
 - **Ganzes Wort**
 - **Anfang**
 - **Mitte**
 - **Ende**
-

ERGEBNIS

Liedtexteinheiten mit dem Silbentyp **Ganzes Wort** oder **Ende** werden von einem Leerschritt gefolgt.

Liedtexteinheiten mit dem Silbentyp **Anfang** oder **Mitte** werden von einem Trennstrich gefolgt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 333

Liedtextzeilen löschen

Sie können ganze Liedtextzeilen löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Notenzeilen aus, in denen Sie eine ganze Liedtextzeile löschen möchten.
 2. Wählen Sie nur die Liedtextzeile aus, die Sie löschen möchten, indem Sie **Bearbeiten** > **Filter** > **Liedtext** > [**Liedtexttyp**] wählen.
 3. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Aller Liedtext in der ausgewählten Liedtextzeile wird gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 754

[Liedtext anhand von Filtern auswählen](#) auf Seite 755

[Große Selektionen](#) auf Seite 361

Liedtext einzeln löschen

Sie können einzeln ausgewählte Liedtext-Instanzen löschen, ohne anderen Liedtext in derselben Liedtextzeile zu löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Liedtext aus, den Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Liedtext wird gelöscht.

Liedtext kopieren/einfügen

Sie können Liedtext sowohl aus vorhandenen Liedtextzeilen in Dorico SE 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 SE 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 SE 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 SE 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/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 SE oder in einer anderen Anwendung tun.

HINWEIS

- Wenn Sie in Dorico SE vorhandenen Liedtext/Text kopieren, müssen Sie sich im Schreiben-Modus befinden.
 - Wenn Sie mehrere vorhandene Liedtextabschnitte in Dorico SE 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. Drücken Sie **Umschalttaste-L**, um das Einblendfeld für Liedtext zu öffnen.
Standardmäßig ist die Textzeileneingabe bereits ausgewählt, wenn Sie das Liedtext-Einblendfeld öffnen.
 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

- [Liedtext bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 761
- [Große Selektionen](#) auf Seite 361
- [Liedtext anhand von Filtern auswählen](#) auf Seite 755
- [Weitere Elemente desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 360
- [Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 334
- [Liedtext eingeben](#) auf Seite 333

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 SE können Sie den Text von einzelnen Wörtern/Silben im Liedtext-Einblendfeld sowie beim Anzeigen ganzer Liedtextzeilen in einem Dialog ändern.

Vorhandenen Liedtext bearbeiten

Sie können Liedtext nach der Eingabe ändern, um zum Beispiel Rechtschreibfehler zu korrigieren.

HINWEIS

Dadurch werden alle Eigenschaften zurückgesetzt, die Sie für die jeweiligen Liedtexteinheiten festgelegt hatten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Liedtext aus, den Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie können nur einen Liedtext auf einmal ändern.

2. Drücken Sie die **Eingabetaste** oder **Umschalttaste-L**, um das Liedtext-Einblendfeld zu öffnen.
3. Ändern Sie den vorhandenen Text im Liedtext-Einblendfeld.
4. Optional: Wenn Sie 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Zeilenummern](#) auf Seite 765

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 333

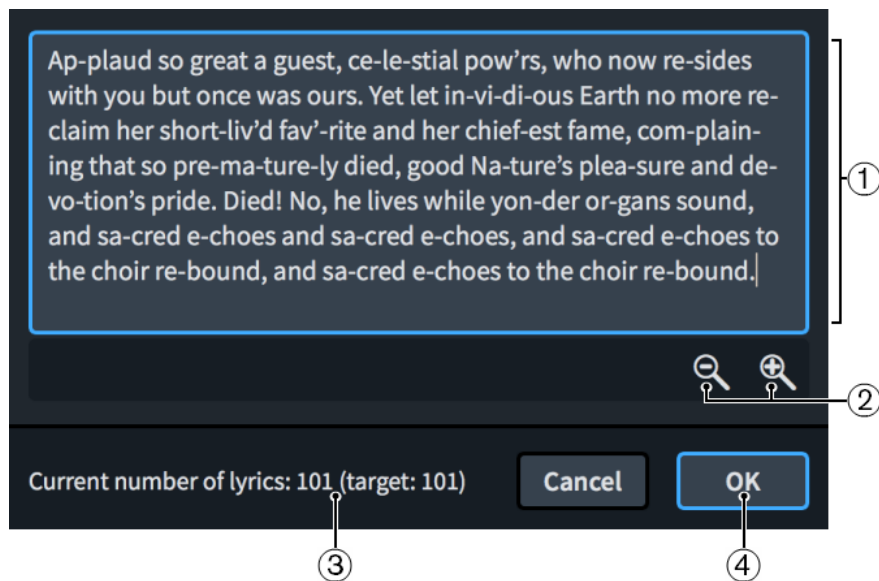
Liedtext bearbeiten (Dialog)

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 eine Auswahl erstellen, die mindestens eine einzelne Liedtexteinheit umfasst, und dann **Bearbeiten > Liedtext > Liedtextzeile bearbeiten** wählen.

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 SE 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 SE 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.

HINWEIS

Eigenschaften, die Sie zuvor für Liedtexteinheiten in der Zeile festgelegt hatten, zum Beispiel Kursivschrift, werden zurückgesetzt, wenn Sie den Dialog bestätigen.

Liedtext in Kursivschrift anzeigen

Sie können einzelne Liedtexteinheiten in Kursivschrift anzeigen, ohne ihren Schriftstil, ihren Liedtexttyp oder ihre Platzierung relativ zur Notenzeile zu ändern. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, den Sie in Kursivschrift anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kursiv** in der **Liedtext**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Liedtext wird in einer Kursivschrift angezeigt. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverktung aus.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 766

[Art von einzelnen Liedtexteinheiten ändern](#) auf Seite 756

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 425

Positionen von Liedtext

Dorico SE positioniert Liedtext automatisch und nimmt Anpassungen vor, um Variationen bei der Länge von Liedtext zuzulassen. Dazu zählt unter anderem die Anpassung der horizontalen Ausrichtung von Liedtext in melismatischer Musik.

HINWEIS

Die horizontale Position von Liedtext wird in Dorico SE automatisch angepasst, um Änderungen am Notenabstand zu minimieren. Silben werden geringfügig nach links oder nach rechts verschoben, um Platz für längere Silben zu schaffen, ohne die Darstellung von Notenrhythmen zu verzerren.

Mit Hilfe der Option **Platz für Liedtext schaffen** auf der **Notenabstand**-Seite unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** können Sie verhindern, dass Dorico SE bestimmten Liedtext bei seinen Notenabstands-Berechnungen berücksichtigt. Wir empfehlen Ihnen jedoch, diese Option mit Vorsicht zu verwenden.

Positionen von Silben

Die Anzahl von Noten, die auf Silben oder Wörtern gesungen werden, bestimmt die Art der Positionierung von Liedtext:

- Einzelne Silben, die ganze Wörter ausmachen oder Teile von längeren Wörtern darstellen und nur auf einer Note zu singen sind, werden auf ihrer jeweiligen Note zentriert.
- Melismen, also Silben oder Wörter, die auf mehr als einer Note zu singen sind, werden links an der linken Seite der ersten Note ausgerichtet, auf die sie sich beziehen.

Platzierung von Liedtextzeilen

Liedtext wird gemäß seiner Zeilennummer relativ zu anderen Liedtextzeilen platziert. Liedtext in Zeile 1 wird oben platziert, auch wenn es mehrere Liedtextzeilen über der Notenzeile gibt.

Wenn eine Liedtextzeile innerhalb des gesamten Systems keinen Inhalt hat, wird keine zusätzliche Lücke zwischen den verbleibenden Textzeilen gelassen.

BEISPIEL

Sie haben drei Liedtextzeilen, aber ein System hat keine zweite Liedtextzeile. In diesem System wird die dritte Liedtextzeile nach oben, d. h. näher an die erste Liedtextzeile verschoben.

Wenn ein folgendes System keine erste Zeile hat, aber eine zweite und dritte Zeile, werden die zweite und die dritte Liedtextzeile nach oben verschoben. Die zweite Liedtextzeile nimmt den Platz der ersten Zeile ein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 768
[Notenabstand-Seite in den Layout-Optionen](#) auf Seite 437

Liedtext rhythmisch verschieben

Sie können Liedtext nach seiner Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Liedtexteinheiten aus, die Sie verschieben möchten.
2. Verschieben Sie den Liedtext entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.

HINWEIS

Sie können Liedtext nur mit der Tastatur, nicht jedoch mit der Maus rhythmisch verschieben.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Liedtexteinheiten werden auf neue rhythmische Positionen verschoben.

Ausrichtung von Liedtext relativ zu Noten ändern

Standardmäßig wird die Mitte von Liedtext horizontal an Notenköpfen ausgerichtet; Sie können diese horizontale Ausrichtung für einzelne Liedtext-Instanzen jedoch ändern. Sie können 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 SE die horizontale Position von Liedtext automatisch anpasst, um Notenabstandsänderungen auf ein Minimum zu beschränken.

HINWEIS

Wenn Sie die Ausrichtung von Liedtext manuell ändern, übergehen Sie in Dorico SE die automatischen Abstände für den ausgewählten Liedtext, wodurch sich die Notenabstände an den jeweiligen rhythmischen Positionen ändern können.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen Ausrichtung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Liedtextausrichtung** in der **Liedtext-**Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**
 - **Mitte**
 - **Rechts**
-

ERGEBNIS

Die Ausrichtung des ausgewählten Liedtexts wird geändert. 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 SE gibt automatisch Liedtext-Trennstriche ein und positioniert sie, 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.

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 SE 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 SE 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 769

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 754

[Liedtext in Kursivschrift anzeigen](#) auf Seite 763

Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern

Sie können die Zeilennummer von gesamten Liedtextzeilen nach der Eingabe ändern. Außerdem können Sie ganze Liedtextzeilen in Refrainzeilen und Übersetzungen von Liedtextzeilen ändern.

Sie können z. B. die vorhandene Zeile 1 in eine Liedtext-Übersetzung von Zeile 4 oder Zeile 2 in eine Refrainzeile ändern.

TIPP

Um zu erkennen, in welcher Zeile Sie arbeiten, wählen Sie eine Silbe in der Liedtextzeile aus und überprüfen Sie die Zahl im **Zeilennummer**-Wertefeld in der **Liedtext**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eine Liedtexteinheit in der Zeile aus, für die Sie den Liedtextzeilen-Typ ändern möchten. Die Liedtextzeile kann sich über oder unter der Notenzeile befinden.

TIPP

Außerdem können Sie eine Auswahl vornehmen und die Liedtextfilter verwenden, um verschiedene Liedtextzeilen nach ihren Zeilennummern auszuwählen.

2. Ändern Sie den Zeilentyp der ausgewählten Liedtextzeile auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Zeile** > **[Zeilenummer]**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Zeile** > **Refrain**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Übersetzungen** > **[Zeilenummer Übersetzung]**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Übersetzungen** > **Refrain-Übersetzung**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Zeilenummer bzw. der Typ der gesamten Liedtextzeile der ausgewählten Liedtexteinheit wird geändert.

HINWEIS

Dadurch kann sich die Position der ausgewählten Liedtextzeile relativ zu anderen Liedtextzeilen an derselben Position ändern. Wenn es z. B. zwei Liedtextzeilen gab und sie Zeile 1 in Zeile 3 geändert haben, wird sie nun unter Zeile 2 angezeigt.

Wenn eine Liedtextzeile mit derselben Nummer bereits an derselben Position auf derselben Seite der Notenzeile vorhanden ist, tauschen die beiden Zeilen die Plätze. Wenn es z. B. bereits eine Zeile 1 an der rhythmischen Position gibt, wo Sie Zeile 2 in Zeile 1 ändern möchten, wird die vorhandene Zeile 1 zu Zeile 2, um die Änderung zu ermöglichen. Dasselbe gilt für Refrainzeilen und Übersetzungen von Liedtextzeilen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 765

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 755

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 754

Zeilennummer einzelner Liedtexteinheiten ändern

Sie können die Zeilennummer von einzeln ausgewählten Liedtexteinheiten nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählt die einzelnen Liedtexteinheiten aus, deren Zeilennummer Sie ändern möchten.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Zeilennummer** in der **Liedtext**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die Zeilennummer der ausgewählten Liedtexteinheiten wird entsprechend dem Wert im Wertefeld geändert.

HINWEIS

Dadurch kann sich die Position der ausgewählten Liedtexteinheiten relativ zu anderen Liedtextzeilen ändern. Wenn es z. B. zwei Liedtextzeilen gab und Sie Liedtexteinheiten in Zeile 1 zu Zeile 3 geändert haben, werden sie nun unter Zeile 2 angezeigt.

Notenzeilenabhängige Positionierung von Liedtextzeilen ändern

Sie können die notenzeilenabhängige Positionierung von gesamten Liedtextzeilen nach der Eingabe ändern.

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 die gewünschte notenzeilenabhängige Positionierung auf eine der folgenden Arten aus:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Platzierung** > **Darüber**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Liedtext** > **Platzierung** > **Darunter**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die notenzeilenabhängige 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-Zeilennummern](#) auf Seite 765

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 754

[Zeilenummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 766

Notenzeilenabhängige Positionierung von einzelnen Liedtexteinheiten ändern

Sie können die Positionierung von einzelnen Liedtexteinheiten in Liedtextzeilen relativ zur Notenzeile ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
 2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Zeilenpositionierung** in der **Liedtext**-Gruppe aus:
 - **Darüber**
 - **Darunter**
-

ERGEBNIS

Die Platzierung der ausgewählten einzelnen Liedtexteinheiten wird relativ zur Notenzeile geändert.

HINWEIS

Wenn andere Liedtextzeilen mit derselben Zeilennummer bereits an derselben Position auf derselben Seite der Notenzeile vorhanden sind, kollidieren die beiden Zeilen. Um dies zu vermeiden, ändern Sie die Liedtext-Zeilennummer einer der Liedtextzeilen oder ändern Sie ihre Platzierung relativ zur Notenzeile, indem Sie **Bearbeiten > Liedtext > Platzierung** wählen und dann eine Option aus dem Menü auswählen, die Kollisionen verhindert.

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 SE optional aus-/eingebildet 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 an einzelnen Liedtexteinheiten ausblenden/anzeigen

Sie können Strophennummern an einzelnen Liedtextteilen ausblenden/anzeigen, wenn Sie z. B. am Anfang jedes Systems die Strophenummer anzeigen wollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, vor dem Sie Strophennummern ausblenden/anzeigen wollen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Strophenummer anzeigen** in der **Liedtext**-Gruppe.

3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Vor dem ausgewählten Liedtext werden Strophennummern angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ausgeblendet, wenn es deaktiviert ist.

Ostasiatische Elisionsbögen

Ostasiatische Elisionsbögen werden verwendet, um zu zeigen, dass ein oder mehr Zeichen in ostasiatischen Sprachen zur selben Liedtexteinheit gehören.



Eine Phrase mit ostasiatischem Elisionsbogen

Sie können ostasiatische Elisionsbögen an einzelnen Liedtexteinheiten anzeigen/ausblenden.

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 Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, an dem Sie ostasiatische Elisionsbögen anzeigen möchten.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ostasiatischen Elisionsbogen anzeigen** in der **Liedtext**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

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 Rahmenverktung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 425

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 Notenhäse haben, die die Bestimmung ihrer Dauer erleichtern.

In Dorico SE 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 170

[Notenabstand](#) auf Seite 436

[Notenhäse](#) auf Seite 992

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 776

[Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen](#) auf Seite 211

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 210

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 781

[Haltebögen](#) auf Seite 1010

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 633

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617

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 775

Notenkopf-Satz-Designs

Es gibt mehrere unterschiedliche Notenkopf-Set-Designs, die Sie in Dorico SE für einzelne Notenköpfe verwenden können.

- Sie finden die verfügbaren Notenkopf-Designs, indem Sie **Bearbeiten** > **Notenkopf** > **[Notenkopf-Typ]** > **[Notenkopf-Design]** wählen.

HINWEIS

In Dorico SE gibt es keine halslosen Notenköpfe.

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

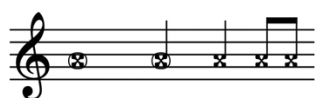


Notenkopf-Satz-Name

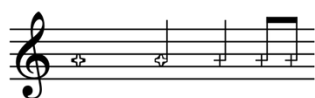
Kreis mit X



Großes X und Raute



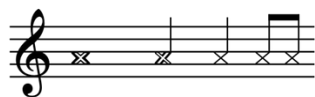
Schnörkel-X



Plus



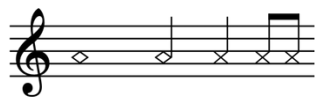
Mit X



X-Notenköpfe



X und Kreis mit X



X und Raute

Dreieckige Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Großer Abwärts Pfeil



Großer Aufwärts Pfeil



Umgekehrtes Dreieck



Dreieck links



Dreieck rechts



Dreieck

Rautenförmige Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Rautenförmige Notenköpfe



Rautenförmig (alter Stil)



Rautenförmig (länglich)



Rautenförmig (breit)

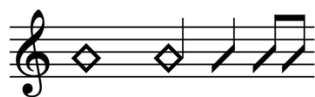
Schrägstrich-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Kreuz



Übergroßer Schrägstrich



Schrägstrich



Kleiner Schrägstrich

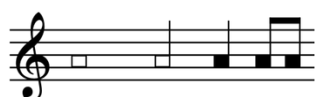
Runde und quadratische Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Wannenförmige Notenköpfe



Rechteckig



Kreisförmig mit Punkt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 776

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 SE zur Verfügung.

- Sie finden die verfügbaren Notenkopf-Designs, indem Sie **Bearbeiten > Notenkopf > [Notenkopf-Typ] > [Notenkopf-Design]** wählen.

Stufen-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Aikin 7-Shape-Notenköpfe

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 771

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 776

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.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Notenkopf > [Notenkopftyp] > [Notenkopf-Darstellung]**. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.
Um z. B. das Notenkopf-Design der ausgewählten Notenköpfe in X-Notenköpfe zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten > Notenkopf > Kreuze > X-Notenköpfe**.

ERGEBNIS

Das Notenkopf-Design der ausgewählten Noten wird geändert.

TIPP

Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für alle Standard-Notenkopf-Designs festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Rhythmusstriche](#) auf Seite 933
- [Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1078
- [Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 933
- [Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 380
- [Obertöne](#) auf Seite 787
- [Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 788
- [Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1059
- [Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsnoten ändern](#) auf Seite 1063
- [Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

Größe von Noten ändern

Sie können die Größe von Noten anhand der Standardgrößen für Noten in Cues oder für Vorschläge ändern, oder Sie können eine mit benutzerdefinierter Skalierung skalierte Größe verwenden. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

TIPP

Wenn Sie die Größe von Noten ändern möchten, weil Sie sie als Vorschläge oder Cues darstellen möchten, können Sie sie stattdessen direkt als Vorschläge bzw. Cues eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Größe Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich irgendeine der folgenden Eigenschaften in der **Allgemein**-Gruppe:
 - Wenn Sie eine Standard-Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Skalieren**.
 - Wenn Sie eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Benutzerdefinierte Skalierung**.

- Wenn Sie eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße auf Grundlage einer Standard-Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Skalieren** und **Benutzerdefinierte Skalierung**.
3. Optional: Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü aus, wenn Sie **Skalieren** aktiviert haben:
 - **Normal**
 - **Vorschlag**
 - **Cue**
 - **Cue-Vorschlag**
 4. Optional: Ändern Sie den Wert im Wertefeld, wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben.
-

ERGEBNIS

Die Größe der ausgewählten Noten 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 **Skalieren** aktiviert haben, werden die ausgewählten Noten auf die gewählte Standard-Skalierungsgröße geändert.
- Wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben, werden die ausgewählten Noten auf die von Ihnen gewählte benutzerdefinierte prozentuale Skalierungsgröße geändert.
- Wenn Sie **Skalieren** und **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben, werden die ausgewählten Noten auf die von Ihnen gewählte benutzerdefinierte prozentuale Skalierungsgröße der ausgewählten Standard-Skalierung geändert. Wenn Sie zum Beispiel zum **SkalierenVorschlag** ausgewählt haben und dann **Benutzerdefinierte Skalierung** auf **50** setzen, liegt die Größe der ausgewählten Noten bei der Hälfte der Größe von Vorschlägen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 203

[Notenkopf-Satz-Designs](#) auf Seite 772

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktettungen kopieren](#) auf Seite 425

Noten rhythmisch verschieben

Sie können Noten (einschließlich Vorschlägen) nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen in Notenzeilen verschieben.

HINWEIS

Obwohl diese Schritte auf Triolen/N-tolen anwendbar sind, hängt deren Verhalten davon ab, ob Sie ihre Triolen-/N-tolen-Klammern oder ihre Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausgewählt haben. Wir empfehlen Ihnen, die spezifischen Schritte für das Verschieben von Triolen/N-tolen zu nutzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie verschieben möchten.
2. Verschieben Sie die ausgewählten Noten entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden an neue rhythmische Positionen verschoben. Wenn Sie mehrere Noten ausgewählt haben, werden diese als Block verschoben.

Noten werden automatisch gemäß ihrer rhythmischen Dauer und Position relativ zu anderen Noten positioniert.

HINWEIS

Wenn **Akkorde** nicht aktiviert ist und einige Ihrer ausgewählten Noten mit anderen Noten kollidieren, die sich in derselben Notenzeile, an derselben rhythmischen Position und in derselben Stimme wie Ihre ausgewählten Noten befinden, werden die vorhandenen Noten gelöscht und durch Ihre ausgewählten Noten ersetzt.

Sie können das Verschieben von Noten umgehend rückgängig machen; dadurch werden alle Noten, die beim Verschieben gelöscht wurden, wiederhergestellt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 1044

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 164

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 204

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

[Notenabstand](#) auf Seite 436

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 625

[Noten auf andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 379

Saite für einzelne Noten festlegen

Sie können für Saiteninstrumente wie Violine, Cello und Gitarre festlegen, auf welcher Saite einzelne Noten gespielt werden sollen. Auf diese Weise können Sie zum Beispiel die richtigen Obertöne angeben. Viele Noten können auf mehreren Saiten gespielt werden, abhängig davon, an welcher Stelle die Saite gegriffen wird.

Das Angeben der Saite kann für Noten sinnvoll sein, die außerdem Glissando-Linien oder Fingersatz-Verschiebungen haben, da sich die Saiten- und Fingerposition auf die Richtung dieser Anweisungen auswirkt. Die Saitennummer wird jedoch nicht in den Noten angezeigt. Sie können stattdessen Fingersätze eingeben, die Spielern von Saiteninstrumenten Aufschluss darüber geben, auf welcher Saite sie spielen sollten.

HINWEIS

Sie können Saitenangaben nur in Noten für Saiteninstrumente machen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren zugewiesene Saite Sie ändern möchten.

HINWEIS

Wenn Sie mehrere Noten gleichzeitig auswählen, können Sie nur Noten in Notenzeilen desselben Instrumenttyps auswählen. Wählen Sie z. B. mehrere Cs in den Notenzeilen für Violine 1 und Violine 2 aus.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Saite**-Option in der Gruppe **Noten und Pausen**.
3. Wählen Sie Ihre bevorzugte Saite aus dem Menü aus.

Die Saitennummer für das Instrument wird angezeigt, gefolgt von dem Grundton und der Oktavnummer dieser Saite in Klammern. Die tiefste Cellosaite wird z. B. als **4 (C2)** bezeichnet.

HINWEIS

Die im Menü verfügbaren Optionen hängen von den ausgewählten Tonhöhen und dem Instrumenttyp ab.

ERGEBNIS

Die Saite, auf der die ausgewählten Noten gespielt werden, wird geändert.

HINWEIS

Wenn Sie später die Tonhöhen von Noten ändern, wird **Saite** automatisch für alle Noten deaktiviert, die nicht mehr auf der angegebenen Saite gespielt werden können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Glissando-Linien](#) auf Seite 820

[Richtung von Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern](#) auf Seite 723

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 725

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 325

[Noten in Obertöne umwandeln](#) auf Seite 788

[Harmonischen Teilton ändern](#) auf Seite 789

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.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Noten außerhalb des Bereichs**.
-

ERGEBNIS

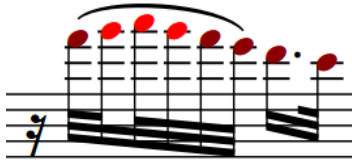
Noten außerhalb des spielbaren Bereichs werden rot angezeigt, wenn im Menü neben **Noten außerhalb des Bereichs** ein Häkchen steht, und schwarz, wenn dort kein Häkchen angezeigt wird.

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

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 322

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 322

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

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 SE 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 SE zur Verfügung:

Runde Klammern um Notenköpfe

Runde Klammern um Notenköpfe ähneln Bindebögen, verlaufen aber vertikal.

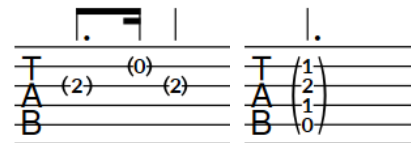
HINWEIS

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

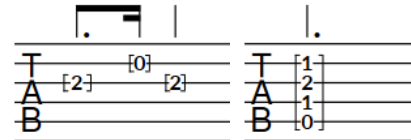
Eckige Notenkopfklammern

Eckige Notenkopfklammern bestehen aus einer geraden vertikalen Linie mit horizontalen Haken oben und unten. Dorico SE 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 784

[Noten als Ghost-Notes anzeigen](#) auf Seite 840

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Haltebögen](#) auf Seite 1010

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825

[Gitarren-Pre-Bends und Pre-Dives](#) auf Seite 828

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 830

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe aus, an denen Sie Klammern anzeigen möchten.

HINWEIS

- 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.

Wenn Sie Noten in Haltebogenketten ausgewählt haben, werden nur die ersten Notenköpfe in den Haltebogenketten in Klammern gesetzt.

Wenn Sie alle Noten in Akkorden ausgewählt haben, zeigt Dorico SE ein einzelnes Klammerpaar für jeden Akkord an. Wenn der Akkord jedoch sehr große Abstände zwischen den Noten aufweist, trennt Dorico SE 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 ein-/ausblenden, indem Sie **Bearbeiten > Notenkopf > Runde Klammern ein-/ausblenden** oder **Bearbeiten > 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



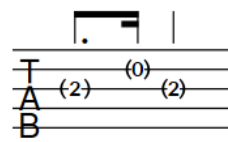
Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile



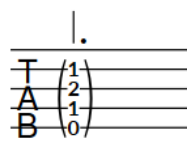
Runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile



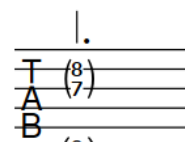
Getrennte runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile



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 840

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Anschlagstärkespuren](#) auf Seite 470

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Notenkopfklammer-Positionen Sie relativ zu Haltebogenketten ändern möchten.
 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.

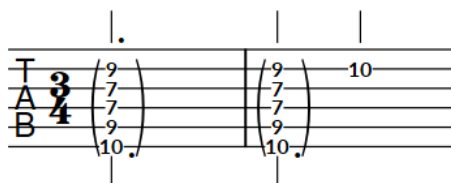
BEISPIEL



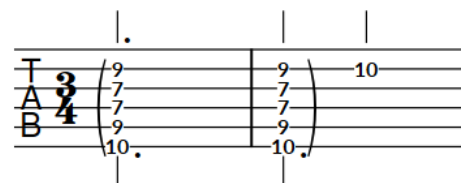
Klammern, die nur um den ersten Akkord in einer Haltebogenkette angezeigt werden, in der Notenzeilen-Darstellung



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 1010

Klammern um Akkorde trennen

Sie können Klammern an jedem Notenkopf in einem Akkord trennen. Standardmäßig zeigt Dorico SE automatisch eine einzelne Klammer für alle Noten in einem Akkord an; wenn der Akkord jedoch sehr große Abstände zwischen den Noten aufweist, trennt Dorico SE Klammern automatisch.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die einzelnen Noten in Akkorden aus, die sich direkt über der Position befinden, wo Sie Klammern trennen möchten.
 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 204

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 Teiltonen werden nach ihrer Abfolge in der harmonischen Reihe nummeriert. Diese Zahl entspricht auch dem Knotenpunkt der Saite, der die Teiltonen 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 SE 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 SE 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 584

[Harmonischen Teilton ändern](#) auf Seite 789

[Darstellungen/Stile von Obertönen](#) auf Seite 791

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie in Obertöne umwandeln möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Typ**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Künstlich**
 - **Natürlich**

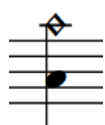
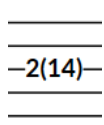

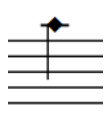
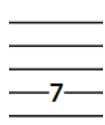
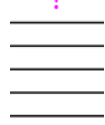
ERGEBNIS

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 über der Tabulatur 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 170

[Darstellung von natürlichen Obertönen ändern](#) auf Seite 793

[Stil von künstlichen Obertönen ändern](#) auf Seite 794

[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 779

[Tabulatur](#) auf Seite 987

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 SE kann nur Teiltöne von künstlichen Obertönen für die Knotenpunkte zwei bis sechs richtig berechnen.

VORGEHENSWEISE

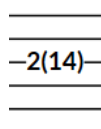
1. Wählen Sie die Obertöne aus, deren Teilton Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Teilton**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld auf den Knotenpunkt, an dem die Saite berührt werden soll, um den gewünschten Teilton zu erzeugen.
-

ERGEBNIS

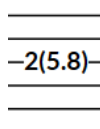
Der Teilton der ausgewählten Obertöne wird geändert. Für künstliche Obertöne vom **Normal**-Typ wird die Tonhöhe des unausgefüllten rautenförmigen Notenkopfs/die Bundnummer in Klammern automatisch aktualisiert. Die klingende Tonhöhe von künstlichen Obertönen wird auch bei der Wiedergabe entsprechend geändert.

BEISPIEL

Künstlicher Oberton mit Standard-Teilton (Notation und Tabulatur)



Teilton auf fünften geändert (Notation und Tabulatur)



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tabulatur](#) auf Seite 987

[Stil von künstlichen Obertönen ändern](#) auf Seite 794

[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 779

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. 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 Obertöne aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen möchten.
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 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

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 584

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Darstellungen/Stile von Obertönen

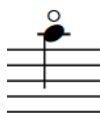
Sowohl künstliche als auch natürliche Obertöne können auf verschiedene Arten notiert werden. In Dorico SE ist es möglich, die gewünschte klingende Tonhöhe, entweder die gegriffene oder die berührte Tonhöhe oder sowohl die gegriffene als auch die berührte Tonhöhe für einzelne Obertöne anzugeben.

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 Bünden 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.

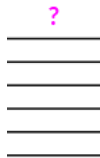


Rautenförmig (unausgefüllt)

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.



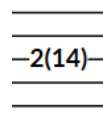
Künstliche Obertöne

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



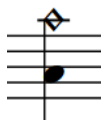
Normaler künstlicher Oberton in Tabulatur

Pinch

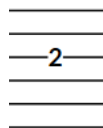
Zeigt zwei Notenköpfe an: Einer gibt die gegriffene Tonhöhe, der andere die klingende Tonhöhe an. Die klingende Tonhöhe wird auf Basis des Teiltons automatisch berechnet; der Standard-Teilton ist der zweite Teilton. In Tabulaturen wird nur der gegriffene Bund angezeigt.

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



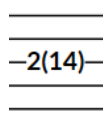
Pinch-Oberton in Tabulatur

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



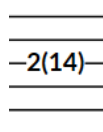
Künstlicher Oberton mit Darstellung
Einzelner Notenkopf (klingend) in
Tabulatur

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

[Tabulatur](#) auf Seite 987

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die natürlichen Obertöne aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
 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 Bündlen. 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 SE 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 212
[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 779

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die künstlichen Obertöne aus, deren Stil Sie ändern möchten.
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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 584

Ornamente

Ornamente zeigen an, dass neben der notierten Tonhöhe mehrere andere Noten gespielt werden sollen. Sie werden genutzt, um Musik auszuschnücken, z. B. in der Barockmusik, die großzügig mit Trillern und anderen Ornamenten verziert ist.

Im Laufe der Zeit haben sich bestimmte Methoden für die Ausführung von Noten durch Instrumentalisten entwickelt, und verschiedene Ornamentensymbole zeigen unterschiedliche Muster aus verzierenden Noten an. Nichtsdestotrotz lassen Ornamente den Spielern eine gewisse Freiheit, die Noten auf ihre eigene Art auszuschnücken.

Dorico SE bietet eine Reihe von Ornamentensymbolen, die Ihnen die Notation unterschiedlicher Ornamentstile ermöglichen.

Der Begriff »Ornamente« deckt eine umfassende Reihe von verzierenden Noten ab, darunter:

- Mordente
- Triller
- Doppelschläge
- Vorschläge
- Acciaccaturas
- Appoggiaturas

In Dorico SE bezieht sich der Begriff »Ornamente« auf Ornamentensymbole und Trillerzeichen, die über Noten eingegeben werden.



Eine Phrase, die einen Doppelschlag, kurze Triller und einen Triller mit Erweiterungslinie enthält

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 284

[Vorschläge](#) auf Seite 733

[Positionen von Ornamenten](#) auf Seite 797

Ornamentintervalle ändern

Sie können die Intervalle von Ornamenten sowohl über als auch unter der notierten Tonhöhe ändern, um anzugeben, welche Tonhöhen im Rahmen des Ornaments zu spielen sind. Die Intervalle von Ornamenten werden durch Vorzeichen angegeben.

Für einige Ornamente können Sie das Intervall nur in eine Richtung ändern. Z. B. können Sie nur das Intervall über kurzen Trillern und unter Mordenten ändern.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Triller.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Ornamente aus, deren Intervall Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die 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.

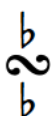
HINWEIS

Bei einigen Ornamenten wird weder oberhalb noch unterhalb ein Vorzeichen angezeigt.

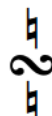
BEISPIEL



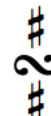
Keine Vorzeichen



Bes darüber und
darunter



Auflösungszeichen
darüber und darunter



Kreuze darüber und
darunter

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Trillerintervalle](#) auf Seite 803

[Trillerintervalle ändern](#) auf Seite 805

[Trillerintervalle mitten im Triller ändern](#) auf Seite 806

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 841

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 SE positioniert Ornamente gemäß ihrem Typ automatisch richtig und verbindet sie mit ihrem Notenkopf.

Sie können Ornamente im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Ornamente rhythmisch verschieben

Sie können Ornamente nach der Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Ornamente aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Ornament auf einmal verschieben.

2. Verschieben Sie die Ornamente auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um ein einzelnes Ornament zum nächsten Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um ein einzelnes Ornament zum vorigen Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben.

HINWEIS

Wenn mehrere Ornamente ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben.

- Klicken Sie auf das Ornament und ziehen Sie es nach rechts/links, um es an unterschiedlichen rhythmischen Positionen einzurasten.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Ornamente werden auf neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur ein Ornament befinden. Wenn ein Ornament beim Verschieben ein anderes Ornament passiert, wird das vorhandene Ornament gelöscht.

Triller können andere Triller und Ornamente überlappen. Wenn jedoch der Anfang eines Trillers beim Verschieben den Anfang eines anderen Trillers passiert, wird der vorhandene Triller gelöscht.

Sie können diese Aktionen rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Ornamente/Triller werden nur wiederhergestellt, wenn Sie Elemente mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Anfangsposition Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Anfangsposition**-Option in der **Triller**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Notenkopf**
 - **Vorzeichen**
-

ERGEBNIS

Die Anfangsposition der ausgewählten Triller wird geändert. 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 Musiker Triller anders als Tremolos: Einige Interpreten legen mehr Betonung auf die notierte Tonhöhe in einem Triller und weniger auf die zweite Note darin. In Tremolos spielen sie dann beide Noten gleich.

Die häufigsten Triller liegen eine große bzw. eine kleine Sekunde über der notierten Tonhöhe. Es ist jedoch auch möglich, andere Intervalle festzulegen.

In Dorico SE 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.

The image displays a musical staff with a treble clef and a key signature of two flats (B-flat and E-flat). The staff contains a sequence of notes: a quarter note G4, an eighth note A4, a quarter note G4, an eighth note F4, a quarter note G4, and a half note G4. Above the staff, there are two trill ornaments (tr) with wavy lines indicating the oscillation. Below the staff is a guitar tablature with six lines labeled T, A, B, and E. The tablature shows the following fret numbers: 3-4-3-(4) on the 3rd string, 5 on the 4th string, 6-4-(6) on the 5th string, and 4-(6) on the 6th string. The fret numbers in parentheses indicate the target pitch of the trill.

Triller in einer Notenzeile und in Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 284

[Trillerintervalle](#) auf Seite 803

[Triller bei der Wiedergabe](#) auf Seite 810

[Tabulatur](#) auf Seite 987

Trillerzeichen ausblenden/anzeigen

Sie können Trillerzeichen am Anfang der einzelnen Triller ausblenden/anzeigen. Dadurch werden auch die Trillerzeichen in allen Systemen ausgeblendet/angezeigt, über die sich die Triller erstrecken.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Trillerzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Triller-Markierung anzeigen** in der Gruppe **Triller**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Trillerzeichen werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, werden die Trillerzeichen standardmäßig angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 808

[Triller-Intervall-Vorzeichen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 804

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 801

[Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 802

Geschwindigkeit von Trillern ändern

Sie können verschiedene Geschwindigkeiten für Triller angeben und außerdem Tempoänderungen innerhalb eines einzelnen Trillers angeben, indem Sie die Höhe und Frequenz der Wellen in den Erweiterungslinien ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeit Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Triller**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Anfangsgeschwindigkeit**
 - **Endgeschwindigkeit**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Eigenschaften-Menü:
 - **Langsam**
 - **Normal**
 - **Schnell**

ERGEBNIS

Die Geschwindigkeit der ausgewählten Triller wird geändert. Dies wirkt sich sowohl auf die Frequenz der Wellen auf ihren Erweiterungslinien als auch auf ihre Wiedergabegeschwindigkeit aus.

Wenn nur **Anfangsgeschwindigkeit** aktiviert ist, wird die Geschwindigkeit der gesamten Triller-Erweiterungslinie geändert. Wenn nur **Endgeschwindigkeit** aktiviert ist, wird die Geschwindigkeit der zweiten Hälfte der Triller-Erweiterungslinie geändert.

BEISPIEL



Eine Triller-Erweiterungslinie, die langsam beginnt und schnell endet

WEITERE SCHRITTE

Sie können das Wiedergabetempo von Trillern individuell anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 811

Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen

Sie können Änderungen bei den Fülllinien für einzelne Triller anzeigen/ausblenden, zum Beispiel, wenn Sie bei der Wiedergabe unterschiedliche Geschwindigkeiten hören, aber Fülllinien mit einheitlichen Wellen anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeitsänderungen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Kein Zeichnen von Geschwindigkeitsänderungen** in der **Triller**-Gruppe.

ERGEBNIS

Tempoänderungen werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

BEISPIEL



Anzeigen von Triller-Tempoänderungen



Ausblenden von Triller-Tempoänderungen

Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen

Sie können die Erweiterungslinien einzelner Triller ausblenden/anzeigen. 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 Triller aus, deren Erweiterungslinien Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hat Trillerlinie** in der **Triller**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Triller-Erweiterungslinien werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren. Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus. Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, werden Triller-Erweiterungslinien standardmäßig nur auf verbundenen Noten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 800

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 811

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Triller rhythmisch verlängern/kürzen

Sie können Triller nach der Eingabe verlängern/kürzen. Triller können andere Triller und Ornamente überlappen, so dass Sie Triller auch bis zu Notenköpfen verlängern/kürzen können, die bereits Ornamente haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Triller aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur einen Triller auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Triller auf eine der folgenden Arten:

- 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 einen einzelnen Triller bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um einen einzelnen Triller bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen.

HINWEIS

- Sie können Triller nur dann um die aktuelle Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen, wenn mehrere Triller ausgewählt sind.
 - Tastaturbefehle verlängern/kürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben.
-
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende des Trillers und ziehen Sie ihn über Notenköpfe links/rechts davon.

ERGEBNIS

Einzelne Triller werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt.

Mehrere Triller werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Ornamenten](#) auf Seite 797

Trillerintervalle

Trillerintervalle zeigen dem Interpreten an, welche Noten er spielen muss, und haben auch Einfluss auf die Tonhöhen, die in Dorico SE 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 SE 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 \sharp eingeben, wird in C Dur ein Halbton-Intervall zu F \sharp . Wenn es im Takt auf dem F vorher ein Kreuz aufgetaucht ist, ist das erzeugte Trillerintervall ein Ganzton / eine große Sekunde zwischen dem E \sharp und dem F \sharp .

Bei offenen/atonalen Tonarten erzeugt Dorico SE 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.

Wenn Trillerintervalle keine Trillerintervall-Anzeige benötigen, werden sie durch Hinweise angezeigt. Standardmäßig sind Trillerintervall-Hinweise jedoch ausgeblendet.

Triller und Vorzeichen

Falls erforderlich, zeigt Dorico SE Vorzeichen an, um Intervalle festzulegen. Dorico SE zeigt auch automatisch Vorzeichen auf anderen Noten im Takt wenn sie andere Vorzeichen zu einer oberen Note von Trillern haben.

Standardmäßig zeigen Triller-Markierungen selbst Intervalle an, es sei denn, die obere Note wird durch ein Vorzeichen in der Tonart verändert. Wenn die obere Note zuvor im Takt durch ein Vorzeichen modifiziert wird, werden in Trillern immer die Intervalle angezeigt. Wenn Triller Tonhöhen modifizieren, die durch ein Vorzeichen in der Tonhöhe geändert werden, zeigen alle folgenden Noten dieser Tonhöhe automatisch das entsprechende Vorzeichen. Alle Erinnerungsvorzeichen, die im ausgewählten und den folgenden Takten erforderlich sind, werden auch automatisch angezeigt.

Mikrotonale Trillerintervalle

Wenn Sie ein anderes tonales System als das 12-EDO verwenden, können Sie Trillerintervalle auf der Grundlage diatonischer Schritte angeben sowie die Gesamtanzahl an Teilungen von der geschriebenen Note. In 24-EDO können Sie Trillerintervalle nach ihrer Intervallart beschreiben, zum Beispiel Dur oder Moll. In tonalen Systemen mit einer größeren bzw. ungleichen Anzahl an Unterteilungen zwischen jeder diatonischen Stufe müssen Sie die Trillerintervalle gemäß ihren Oktavunterteilungen festlegen, da es in diesen Fällen nicht ausreicht, die Intervallart zu bestimmen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 808

[Ornamente/Triller mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 290

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 285

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Ornamentintervalle ändern](#) auf Seite 796

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 841

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

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

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.

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 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 Rahmenverkettung aus.

An der Position jedes ausgeblendeten Trillerintervall-Vorzeichens werden Hinweise angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Trillerintervallen ändern](#) auf Seite 808

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 376

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller, Trillerintervalle oder Trillerintervall-Hinweise aus, deren Intervall Sie ändern möchten.

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**.
Das bestehende Intervall des Trillers wird als Zahl und Intervallart angezeigt.
3. Ändern Sie das Intervall, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
4. Wählen Sie eine der folgenden Intervallarten aus dem Menü aus:
 - **Vermindert**

- **Moll**
 - **Dur**
 - **Übermäßig**
-

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten 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 bei anderen Intervallen als Hilfsnoten. Hinweise werden an der Position jedes Trillerintervalls angezeigt, das kein Vorzeichen bzw. keine Hilfsnote erfordert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Trillerintervalle zurücksetzen](#) auf Seite 807
[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 285

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. Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
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. Drücken Sie **Umschalttaste-O**, um das Einblendfeld für Ornamente zu öffnen.
 5. Geben Sie das gewünschte Trillerintervall in das Einblendfeld ein. Geben Sie zum Beispiel **m3** für eine kleine Terz ein.
 6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
 7. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 3 bis, 6 um das Trillerintervall bei anderen Notenköpfen im Triller zu ändern.
 8. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

Das Trillerintervall wird an den entsprechenden Notenköpfen geändert. Standardmäßig werden alle Trillerintervalle 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.

BEISPIEL



Triller mit Intervallwechseln, dargestellt als Vorzeichen



Triller mit Intervallwechseln, dargestellt als Hilfsnoten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Trillerintervallen ändern](#) auf Seite 808

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 285

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 376

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller, Trillerintervalle oder Trillerintervall-Hinweise aus, deren Intervall Sie zurücksetzen möchten.

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 als Hilfsnoten bei anderen Intervallen. Hinweise werden an der Position jedes Trillerintervalls angezeigt, das kein Vorzeichen bzw. keine Hilfsnote erfordert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaften-Bereich \(Schreiben-Modus\)](#) auf Seite 155

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 376

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 SE können Trillerintervalle in Notenzeilen auf folgende Arten dargestellt werden:

Vorzeichen

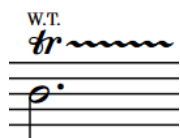
Zeigt an, dass das Trillerintervall Vorzeichen über, unter oder neben der **tr**-Marke verwendet. Dies ist die Standarddarstellung für Trillerintervalle in Dorico SE für große- und kleine Sekundentriller.



Hollywood-Stil

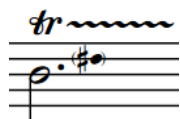
Zeigt an, dass das Trillerintervall Text verwendet.

- **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.

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Darstellung des Trillerintervalls Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Darstellung** in der Gruppe **Triller**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Vorzeichen**
 - **Hollywood-Stil**
 - **Hilfsnote**
-

ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten Trillerintervalle 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 776

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.

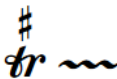
HINWEIS

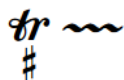
Dies hat keine Auswirkung auf die Position von Trillerintervall-Vorzeichen an folgenden Noten, über die sich Triller erstrecken.

VORAUSSETZUNGEN

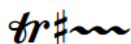
Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

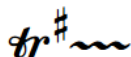
1. Wählen Sie die Triller aus, für die Sie die Intervallanzeige-Position ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Intervallposition** in der **Triller**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Darüber**
A musical staff showing a trill symbol (tr) with a sharp sign (#) positioned above it, indicating the interval display is placed above the trill.
 - **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.

Triller bei der Wiedergabe

Dorico SE spielt Triller in einer Kombination aus gesampelten Trillern, wenn diese verfügbar sind, und durch Abspielen mehrerer Noten ab.

Dorico SE 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 SE Triller.

Bei der Wiedergabe erzeugt Triller integriert Dorico SE 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 800

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 801

[Anfangstonhöhe von Trillern ändern](#) auf Seite 811

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 553

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Wiedergabegeschwindigkeit Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften, die für Ihre ausgewählten Triller geeignet sind:
 - **Langsame Triller-Geschwindigkeit**
 - **Normale Triller-Geschwindigkeit**
 - **Schnelle Triller-Geschwindigkeit**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

ERGEBNIS

Die Wiedergabegeschwindigkeit der ausgewählten Triller wird geändert. Die Werte in den Wertefeldern stimmen mit der Anzahl an Noten pro Sekunde überein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 800

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 801

Anfangstonhöhe von Trillern ändern

Standardmäßig beginnen Triller in Dorico SE mit der tieferen Note, die normalerweise die geschriebene Note ist. Es ist jedoch anerkannte Praxis im Barock und in der Klassik, Triller mit der oberen Note zu beginnen. Sie können die Anfangstonhöhe von Trillern einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Triller aus, dessen Anfangsnote Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Mit höherer Note beginnen** in der **Triller**-Gruppe.

- 3.** Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Triller beginnt mit der hohen Note, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist und mit der tiefen, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist.

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 SE. 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 SE automatisch die Spanne aller Noten in den Stimmen/Notenzeilen, auf die sie sich beziehen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

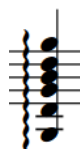
[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 284

[Linien](#) auf Seite 885

Arten von Arpeggio-Zeichen

Es gibt verschiedene Arten von Arpeggio-Zeichen, die die unterschiedlichen Arpeggierungs-Richtungen und -Techniken angeben.

Arpeggio aufwärts



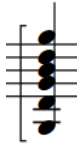
Eine vertikale Wellenlinie, die anzeigt, dass Akkorde ab der untersten Note aufwärts arpeggiert werden sollen.

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 SE 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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Art Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Arpeggio-Typ** in der **Arpeggios**-Gruppe:
 - **Kein Arpeggio**
 - **Arpeggio aufwärts**

- **Arpeggio abwärts**
 - **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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 285

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 368

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.

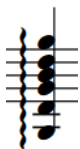
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen beliebiger Richtung aus, deren Enden Sie ändern möchten.
 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**
-

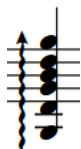
ERGEBNIS

Die Darstellung der Enden der ausgewählten Arpeggio-Zeichen wird geändert.

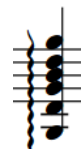
BEISPIEL



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 SE passt die Länge von Arpeggio-Zeichen automatisch an, wenn sich die Tonhöhen der Noten in den Stimmen/Notenzeilen, auf die sich das jeweilige Zeichen bezieht, ändern oder wenn Sie Noten zu den Akkorden hinzufügen bzw. Noten aus ihnen löschen.

Allgemeine Platzierungskonventionen für Arpeggio-Zeichen

Arpeggio-Zeichen werden links von den Noten (einschließlich Vorzeichen) positioniert, auf die sie sich beziehen, aber zwischen Vorschlägen und normalen Noten. Sie sollten innerhalb desselben Taktes angezeigt werden wie die Noten, auf die sie sich beziehen, und nicht auf der anderen Seite des Taktstrichs.

Dorico SE 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 SE wählt die Längen von Arpeggio-Zeichen automatisch so, dass alle Noten in Akkorden abgedeckt werden, und passt ihre Längen an, wenn die Noten in Akkorden geändert oder gelöscht werden.

Wenn ein arpeggierter Akkord zwei Notenzeilen umfasst, z. B. in einer Klavierstimme, kann sich das jeweilige Arpeggio-Zeichen über beide Notenzeilen erstrecken.

Sie können Arpeggio-Zeichen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Länge von Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 816

Arpeggio-Zeichen rhythmisch verschieben

Sie können Arpeggio-Zeichen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

HINWEIS

- Sie können Arpeggio-Zeichen nicht über Pausen verschieben, sondern nur zu angrenzenden Noten/Akkorden in derselben Stimme. Wenn Sie Arpeggio-Zeichen innerhalb einer Phrase mit Pausen verschieben möchten, empfiehlt es sich, sie zu löschen und stattdessen an den gewünschten Positionen neue Arpeggio-Zeichen einzugeben.
- Sie können Arpeggio-Zeichen nicht rhythmisch mit der Maus verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Arpeggio-Zeichen aus, die Sie verschieben möchten.
 2. Verschieben Sie die Arpeggio-Zeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
-

ERGEBNIS

Arpeggio-Zeichen werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts/links verschoben.

Wenn sich gemäß dem rhythmischen Raster an der nächsten rhythmischen Position keine Noten befinden, wird das Arpeggio-Zeichen nicht angezeigt. Wenn Sie es weiter nach rechts/links verschieben, wird es erst wieder neben der nächsten Note an einer rhythmischen Position angezeigt, die gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters erreicht werden kann.

Sie können die Auflösung des rhythmischen Rasters ändern, wenn Sie Arpeggio-Zeichen zu Noten an anderen rhythmischen Positionen verschieben möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie Arpeggio-Zeichen an die rhythmische Position einer Pause verschieben, werden sie gelöscht.
- An jeder rhythmischen Position kann sich nur ein Arpeggio-Zeichen befinden. Wenn ein Arpeggio-Zeichen in Ihrer Auswahl beim Verschieben ein anderes Arpeggio-Zeichen passiert, wird das vorhandene Arpeggio-Zeichen gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 284

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Standardmäßig werden Arpeggio-Zeichen direkt links von den Noten positioniert, auf die sie sich beziehen, und daher zwischen Vorschlägen und normalen Noten.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, die Sie vor Vorschlägen anzeigen möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Arpeggio vor Vorschlägen** in der **Arpeggios**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Arpeggio-Zeichen werden vor Vorschlägen angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und nach Vorschlägen, wenn die Eigenschaft deaktiviert ist. 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit ändern

Sie können festlegen, ob einzelne Arpeggios vor oder nach ihrer notierten Position wiedergegeben werden sollen.

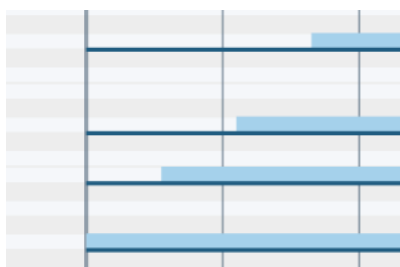
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Wiedergabe Sie relativ zur Zählzeit ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie die **Wiedergabeposition**-Option in der Gruppe **Wiedergabe Arpeggios** des Eigenschaften-Bereichs.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Beginnt auf Zählzeit**
 - **Auf Zählzeit enden**
-

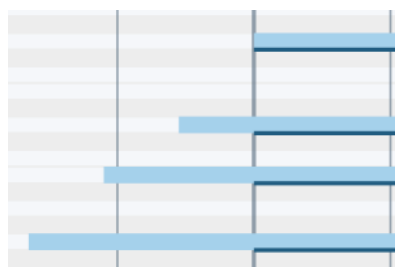
ERGEBNIS

Die zählzeitabhängige Position der ausgewählten Arpeggios bei der Wiedergabe wird geändert.

BEISPIEL



Arpeggio, das auf der Zählzeit beginnt



Arpeggio, das auf der Zählzeit endet

Wiedergabedauer von Arpeggios ändern

Sie können die Dauer von einzelnen Arpeggios bei der Wiedergabe ändern.

Die Dauer von Arpeggios wird als Bruchteil des notierten rhythmischen Werts von Akkorden ausgedrückt. Ein Arpeggio auf einem Viertelnotenakkord mit einem Notenversatzwert von $1/2$ dauert z. B. eine Achtelnote lang; mit einem Notenversatzwert von $1/8$ dauert es eine Zweiunddreißigstelnote lang.

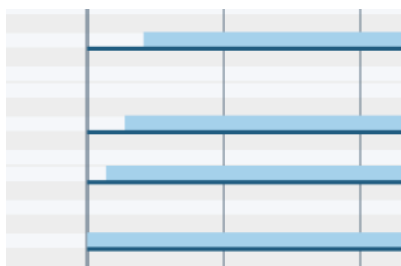
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, deren Wiedergabedauer Sie ändern möchten.
 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 die **Eingabetaste**.
-

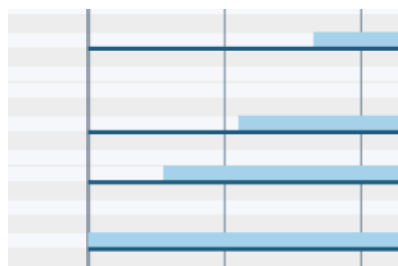
ERGEBNIS

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.

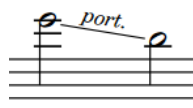
Es gibt unterschiedliche Konventionen in Bezug auf die Spielanweisungen für Glissando und Portamento. Manche interpretieren Glissando-Linien als Anweisung zum Spielen einer chromatischen Skala zwischen zwei Noten als steigende oder fallende Folge von Halbtönen und Portamento-Linien als Anweisung zum 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 SE können Sie sowohl Glissando-Linien als auch Portamento-Linien eingeben und ihren Stil nach der Eingabe einfach ändern.

Glissando-Linien folgen in Dorico SE automatisch den Noten an jedem Ende. Wenn Sie also die Tonhöhe einer der Noten ändern, werden die Endpositionen der Glissando-Linie entsprechend verschoben.



Ein Beispiel für eine Glissando-Linie mit angezeigtem Text und Wellenlinie



Ein Beispiel für eine Portamento-Linie mit angezeigtem Text und gerader Linie

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen auf Seite 284](#)

[Stil von Glissando-Linien ändern auf Seite 821](#)

[Linien auf Seite 885](#)

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen auf Seite 879](#)

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern auf Seite 212](#)

Allgemeine Platzierungskonventionen für Glissando-Linien

Glissando-Linien werden zwischen Notenköpfen positioniert, und ihr Steigungswinkel sollte dem Intervall zwischen den Noten entsprechen: je größer die Steigung, desto größer das Intervall. Die Endpunkte von Glissando-Linien müssen sich direkt neben Notenköpfen befinden, jedoch ohne diese zu berühren.

Glissando-Linien dürfen nicht mit Vorzeichen kollidieren, sondern müssen kurz vor ihnen enden, damit das Vorzeichen klar lesbar ist. Dorico SE positioniert Glissando-Linien so, dass sie nicht mit Vorzeichen kollidieren.

Normalerweise verbinden Glissando-Linien zwei nebeneinander liegende Notenköpfe, da sie eine allmähliche, aber konstante Änderung der Tonhöhe zwischen diesen beiden Noten anzeigen. Sie können sich jedoch auch über mehrere Noten erstrecken.

Glissando-Linien können System- und Seitenumbrüche überqueren. Wenn Text für Glissando-Linien angezeigt wird, die System- oder Seitenumbrüche überqueren, 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.

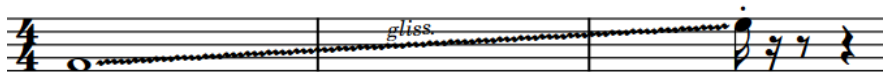
Glissando-Linien durch leere Takte

In Dorico SE 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 SE in jedem Takt Noten oder Pausen an.

Nachdem Sie zwischen den ausgewählten Noten eine Glissando-Linie eingegeben haben, können Sie alle Pausen zwischen ihnen löschen.

BEISPIEL



Eine Glissando-Linie über mehrere Takte ohne Pausen zwischen den beiden Noten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 294

[Glissando-Linien im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 295

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 949

[Pausen löschen](#) auf Seite 948

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 947

Stil von Glissando-Linien ändern

Glissando-Linien können als gerade oder gewellte Linien dargestellt werden. Sie können den Stil von einzelnen Glissando-Linien ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Stil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Stil** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Gerade Linie**
 - **Schlangelinie**

ERGEBNIS

Der Stil wird für die ausgewählten Glissando-Linien geändert.

TIPP

- Wenn Sie **Glissando-Stil** deaktivieren, werden die ausgewählten Glissando-Linien auf den Standardstil zurückgesetzt.
 - Sie können den Glissando-Stil auch ändern, indem Sie das Ornamente-Einblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 285

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 368

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

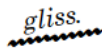
VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

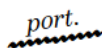
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Text Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Text** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

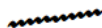
- **Gliss.**



- **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 Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

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.
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 Rahmenverkettung aus.

TIPP

Sie können die Standardabstände zwischen Notenköpfen ändern, indem Sie den Standard-Notenabstand ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 436

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 437

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 853

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Wiedergabebeginn Sie ändern möchten.
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 der Instrumentalist gegriffene Saiten nach dem Anschlag nach unten oder oben verschiebt und dadurch ihre Spannung erhöht. 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 SE bezeichnet man diese Aktionen als »Halten« und »Loslassen« von Gitarren-Bendings.

The image shows a musical phrase in a key signature of one flat (B-flat major or D minor). The notation is presented in two parts: a standard musical staff and a guitar tablature below it. The musical staff shows a sequence of notes with various bends indicated by curved lines above the notes. The tablature shows the corresponding fret numbers: 3, (3), 2, (3)-5-7-3, (3), 1, (1)-6-3, (3)-2-0-3. Arrows labeled 'full' point to the bends in the musical staff. In the tablature, arrows labeled '1½' and 'full' indicate the bend intervals.

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 SE 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, and the bend is indicated by a curved line above the note. The key signature is one flat.

Gitarren-Bending in einer Notenzeile

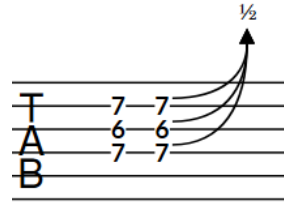
Guitar tablature showing a bend on the 5th fret. A curved arrow points upwards from the number '5' to the word 'full', indicating a full bend.

Gitarren-Bending in Tabulatur-Notation

Wenn Sie Gitarren-Bendings für mehrere Noten in Akkorden eingeben, werden ihre Pfeile in Tabulatur-Notation automatisch ausgerichtet.

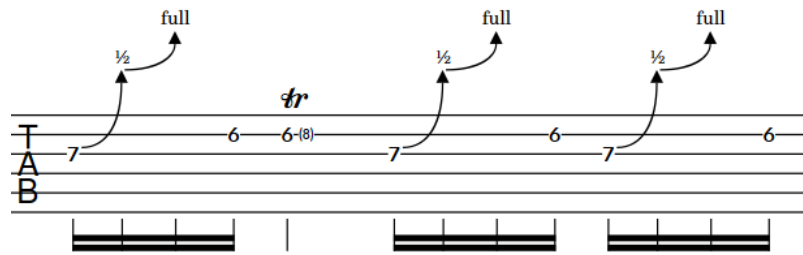


Gitarren-Bendings an einem Akkord in einer Notenzeile



Gitarren-Bendings an einem Akkord in Tabulatur-Notation

Ununterbrochene Abfolgen von Gitarren-Bendings werden als Gitarren-Bending-Läufe in der Tabulatur notiert.

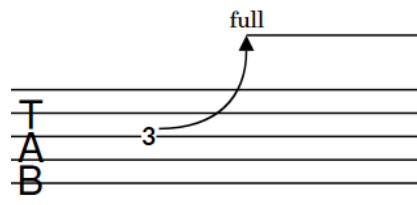


Gitarren-Bending-Läufe in Tabulatur-Notation

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

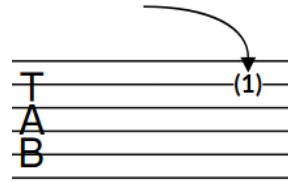
Anweisungen zum Loslassen geben an, dass der Instrumentalist das Bending beenden und die gestraffte Saite wieder in ihre natürliche Position versetzen soll, wodurch die Tonhöhe sinkt. In Dorico SE verbindet jede Anweisung zum Loslassen zwei Noten: die Tonhöhe an der äußersten Position des Bendings und 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

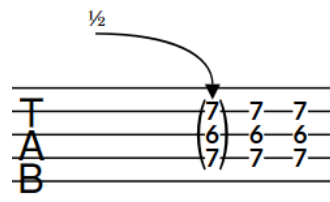


Anweisung zum Loslassen eines Gitarren-Bendings in Tabulatur-Notation

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 SE 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

[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 829

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 830

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 831

[Gitarrentechniken](#) auf Seite 836

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 298

[Tabulatur](#) auf Seite 987

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 988

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 781

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 725

[Linien](#) auf Seite 885

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.

The image shows a musical score for guitar. The top staff is a treble clef with a key signature of one sharp (F#) and a time signature of 4/4. The melody consists of several chords and single notes, some of which are marked with a '7' (natural harmonics) and a 'y' (palm muting). Below the staff is a guitar tablature with six lines labeled T (Treble), A (Middle), and B (Bass). The tablature shows fret numbers for each string. A pre-bend is indicated on the 2nd string with a vertical line and an arrow pointing up, labeled 'full'. A pre-dive is indicated on the 2nd string with a vertical line and an arrow pointing down, labeled '1/2'. The tablature also shows a '7' for natural harmonics and a 'y' for palm muting.

Eine Phrase mit einem Gitarren-Pre-Bend mit Anweisung zum Loslassen und mehreren Gitarren-Pre-Dives mit Anweisung von Loslassen

In Dorico SE 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.

A musical notation example showing a pre-bend. It features a treble clef, a key signature of one flat (Bb), and a 4/4 time signature. The melody consists of a quarter note on the 2nd line (D4) followed by a quarter note on the 3rd line (E4). A curved line connects the two notes, indicating a pre-bend.

Gitarren-Pre-Bend in einer Notenzeile

A guitar tablature example showing a pre-bend. The tablature has six lines labeled T, A, and B. The 2nd string has a fret number '3' with a vertical line and an arrow pointing up, labeled 'full'. The 3rd string has a fret number '3' with a vertical line and an arrow pointing down, labeled '1/2'.

Gitarren-Pre-Bend in Tabulatur-Notation

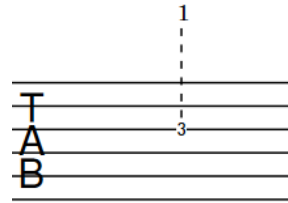
Gitarren-Pre-Dives

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 eingeben](#) auf Seite 300

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 830

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 831

[Tabulatur](#) auf Seite 987

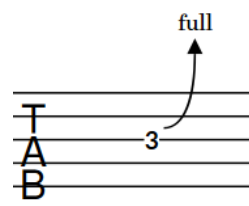
Gitarren-Post-Bends

Das Post-Bend ist eine Technik, die häufig auf elektrischen Gitarren genutzt wird und bei der 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 SE 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.



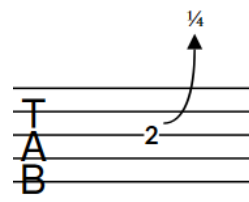
Gitarren-Post-Bend in einer Notenzeile



Gitarren-Post-Bend in Tabulatur-Notation



Mikrotonales Post-Bend in einer Notenzeile

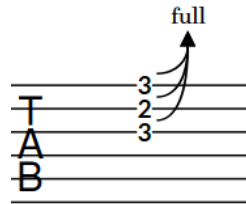


Mikrotonales Post-Bend in Tabulatur-Notation

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 eingeben](#) auf Seite 300

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 831

[Tabulatur](#) auf Seite 987

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 Tonhöhenschwankung.

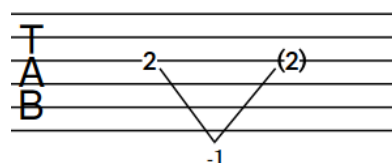
In Dorico SE besteht jeder Vibratohebel-Dive-and-Return aus zwei Vibratohebel-Bendings, wobei das erste auf derselben Note endet, auf der das zweite beginnt. Alle Vibratohebel-Bendings verbinden zwei Noten miteinander.

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

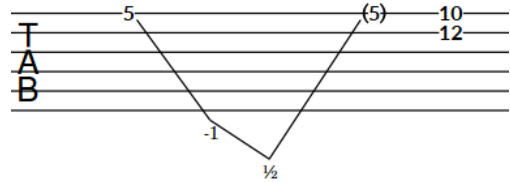


Vibratohebel-Dive-and-Return in Tabulatur-Notation

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

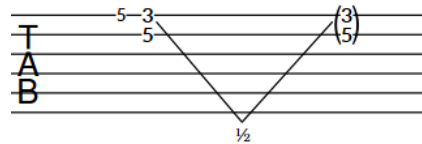


Aufeinanderfolgende Vibratohebel-Bendings in Tabulatur-Notation

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 302

[Vibratohebel-Dive-and>Returns mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 303

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 781

[Tabulatur](#) auf Seite 987

Bending-Intervalle

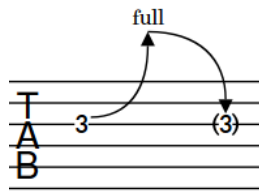
Bending-Intervalle geben an, in welchem Maße Gitarren-Bendings, Pre-Bends, Pre-Dives, Post-Dives sowie Dive-and>Returns die Tonhöhe verändern. Sie werden in Form von Text oder Zahlen/Brüchen als Vielfaches bzw. Bruchteil eines Ganztons angegeben. Für die meisten Arten von Bendings werden Bending-Intervalle 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.

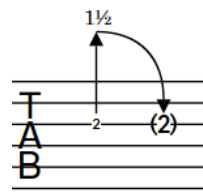
Bending-Intervalle für Pre-Dives und Dive-and>Returns mit Vibratohebel werden immer als Zahlen/Brüche angezeigt; **1** steht zum Beispiel für ein Dive-and-Return um einen Ganzton.

Mikrotonale Bending-Intervalle werden gemäß dem verwendeten tonalen System als Brüchen dargestellt, zum Beispiel **3/4**. Bending-Intervalle für mikrotonale Post-Bends werden als **1/4** dargestellt.

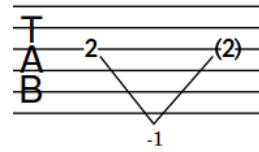
BEISPIEL



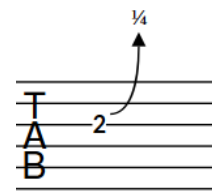
Gitarren-Bending mit Ganzton-Intervall, angezeigt als **full**



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

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825

[Gitarren-Pre-Bends und Pre-Dives](#) auf Seite 828

[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 829

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 830

[Tabulatur](#) auf Seite 987

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 841

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 298

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.

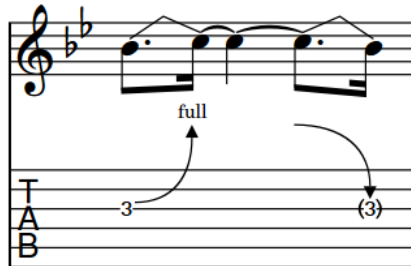
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gitarren-Bendings aus, an denen Sie Haltelinien ausblenden/anzeigen möchten. Sie können dies in Notenzeilen und Tabulaturen tun.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Haltelinie anzeigen** in der Gruppe **Gitarren-Bendings**.
-

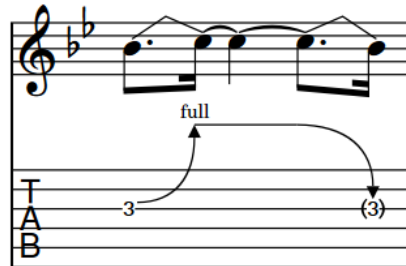
ERGEBNIS

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

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.
 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 Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369

[Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern](#) auf Seite 841

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 841

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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

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.
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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 SE Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Elemente, 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 300

[Gitarren-Post-Bends eingeben](#) auf Seite 300

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 298

[Tapping](#) auf Seite 837

[Hammer-Ons und Pull-Offs](#) auf Seite 838

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825

[Gitarren-Pre-Bends und Pre-Dives](#) auf Seite 828

[Gitarren-Post-Bends](#) auf Seite 829

[Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 830

[Bending-Intervalle](#) auf Seite 831

Vibratohebel-Techniken

Mit dem Vibratohebel an elektrischen Bundeinstrumenten (normalerweise an Gitarren) lassen sich unterschiedliche Techniken durchführen. In Dorico SE 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 SE 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.

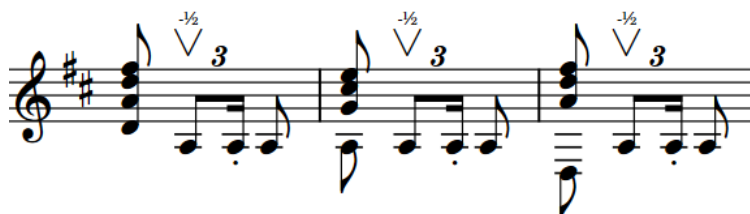
In Dorico SE sind Vibratohebel-Scoops Eigenschaften von Noten, was bedeutet, dass sie nur für einzelne Noten gelten. Standardmäßig werden Vibratohebel-Scoops nur in Notenzeilen angezeigt und dort links von Notenköpfen platziert.



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 SE 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 SE 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.



HINWEIS

Vibratohebel-Techniken wirken sich momentan nicht auf die Wiedergabe aus. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

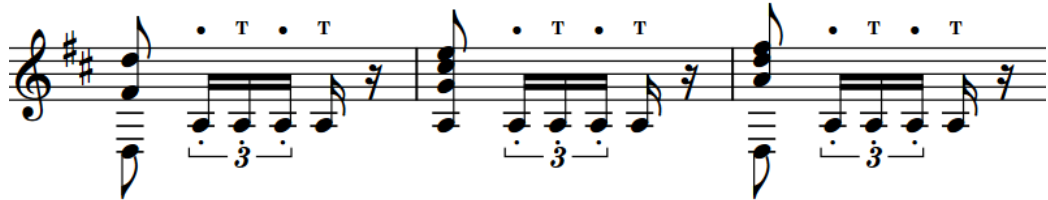
- [Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 298
- [Gitarren-Pre-Bends/-Pre-Dives eingeben](#) auf Seite 300
- [Gitarren-Pre-Bends und Pre-Dives](#) auf Seite 828
- [Vibratohebel-Dive-and>Returns](#) auf Seite 830
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 845
- [Ornamente](#) auf Seite 796
- [Spielanweisungen](#) auf Seite 874
- [Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 879
- [Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 880
- [Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369
- [Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 841

Tapping

Beim Tapping tippen Spieler fest genug auf die Saiten von Bundinstrumenten, 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 SE 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 SE 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 SE werden Tapping-Anweisungen für die linke Hand als Punkt angezeigt.



Tapping (linke Hand) in einer Notenzeile

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tapping eingeben](#) auf Seite 310

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 841

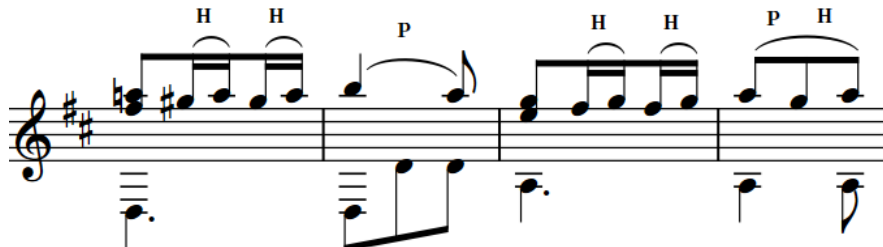
[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 716

Hammer-Ons und Pull-Offs

Bei Hammer-Ons und Pull-Offs versetzen Spieler die Saiten von Bundinstrumenten 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 SE 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 SE werden Hammer-On-/Pull-Off-Anzeigen als Eigenschaften von Noten betrachtet.

Hammer-Ons

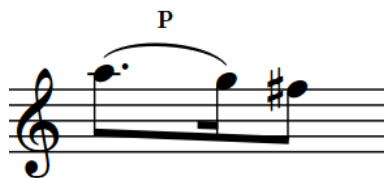
Hammer-Ons geben an, dass Spieler an der angegebenen Tonhöhe mit ihrer linken Hand auf die Saite tippen sollen, ohne sie mit der rechten Hand erneut anzuschlagen. Hammer-Ons erfordern mindestens zwei Noten in aufsteigender Tonhöhenrichtung, die auf derselben Saite ausgeführt werden können, zum Beispiel C-D. In Dorico SE 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 SE werden Pull-Offs durch den Buchstaben P angezeigt.

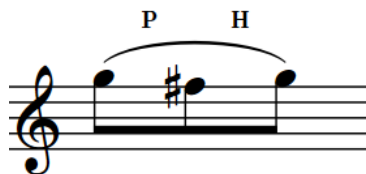


Pull-Off in einer Notenzeile

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 SE bestehen Ligadi aus mindestens einem Hammer-On und einem Pull-Off.



Ligado in einer Notenzeile

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hammer-Ons/Pull-Offs eingeben](#) auf Seite 309

[Platzierung von Gitarrentechniken relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 841

[Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#) auf Seite 716

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten für Instrumente mit Bündlen aus, die Sie als Ghost-Notes anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ghost-Note** in der Gruppe **Noten und Pausen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden als Ghost-Notes angezeigt.

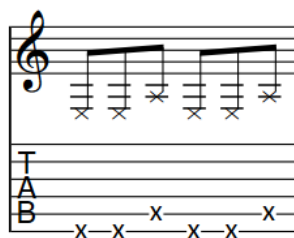
HINWEIS

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 196

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 781

[Tabulatur](#) auf Seite 987

Intervalle für Vibratohebel-Dips ändern

Sie können die Intervalle für einzelne Vibratohebel-Dips ändern. Standardmäßig haben Vibratohebel-Dips Halbtonschritt-Intervalle.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vibratohebel-Dips aus, deren Intervall Sie ändern möchten.
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 306

[Vibratohebel-Dips mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 307

[Ornamentintervalle ändern](#) auf Seite 796

[Trillerintervalle](#) auf Seite 803

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

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.

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 833

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Vibratohebel-Anweisungen/-Linien verlängern/kürzen

Sie können die Dauer von Vibratohebel-Anweisungen/-Linien nach ihrer Eingabe verlängern/kürzen. Durch das Verlängern einer Vibratohebel-Anweisung erhält sie eine Dauer und wird mit einer standardmäßig gestrichelten Dauerlinie angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Vibratohebel-Anweisungen/-Linien aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Vibratohebel-Linie auf einmal verlängern/kürzen. Außerdem muss diese bereits eine Dauer aufweisen. Wenn Sie die Tastatur verwenden, können Sie mehrere Saitenanzeigen verlängern/kürzen; diese müssen jedoch alle bereits eine Dauer haben.

2. Kürzen/Verlängern Sie die Vibratohebel-Anweisungen/-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 Vibratohebel-Anweisung/-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 Vibratohebel-Anweisung/-Linie am vorigen Notenkopf einrasten zu lassen.

HINWEIS

- Wenn mehrere Vibratohebel-Anweisungen/-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 Vibratohebel-Linien nur ihr Ende verschoben. Sie können den Anfang von Vibratohebel-Linien verschieben, indem Sie sie rhythmisch verschieben oder indem Sie auf den Anfangsgriff klicken und ziehen, sobald sie eine Dauer aufweisen.
-
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Einzelne Vibratohebel-Anweisungen/-Linien werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt. Sie haben jetzt eine Dauer (wenn dies vorher noch nicht der Fall war) und werden mit einer Dauerlinie angezeigt.

Mehrere Vibratohebel-Anweisungen/-Linien werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

BEISPIEL



Vibratohebel-Anweisung (ausgewählt) ohne Dauer



Vibratohebel-Anweisung (ausgewählt) mit Dauer und Dauerlinie

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 880

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 879

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 881

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 307

[Vibratohebel-Anweisungen/-Linien mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 308

[Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 301

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 SE Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Elemente, 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Gitarren-Bendings und Gitarrentechniken](#) auf Seite 298

Jazz-Artikulationen

Jazz-Artikulationen in Dorico SE 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 SE 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 SE), und als gerade Linie, die durchgezogen, gestrichelt oder gewellt sein kann, was man »smooth« nennt (in Dorico SE).

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 SE die erforderlichen Samples mit Hilfe von Wiedergabe-Anweisungen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 285

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 284

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 553

Jazz-Ornamente

Jazz-Ornamente sind Notationen wie Flips und Smears, die häufig in der Jazzmusik und bei Blechblasinstrumenten verwendet werden, die außerhalb der Notenzeile und nicht wie Jazz-Artikulationen neben Notenköpfen positioniert sind.

Jazz-Ornamente verhalten sich eher wie andere Ornamente als wie Jazz-Artikulationen, da sie von Noten getrennte Elemente sind und somit unabhängig von Noten im Schreiben-Modus ausgewählt und zusätzlich zu Jazz-Artikulationen zu Noten hinzugefügt werden können. Da sie so häufig zusammen mit Jazz-Artikulationen verwendet werden, sind sie in Dorico SE 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 SE 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 796

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 284

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 285

Positionen von Jazz-Artikulationen

In Dorico SE 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 SE, 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 SE ermöglicht maximal eine Jazz-Artikulation pro Spatium, was bedeutet, dass manchmal weniger Jazz-Artikulationen als Notenköpfe auf Cluster-Akkorden angezeigt werden.

Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern

Sie können Typ und Länge der Jazz-Artikulationen nach der Eingabe ändern, z. B. wenn Sie ein Smooth Doit in ein Long Bend Doit ändern möchten. Sie können die Art und Länge von Jazz-Artikulationen im Ornamente-Bereich, aber nicht im 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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 284

Linienstil von Jazz-Artikulationen (smooth) ändern

Sie können den Linienstil von einzelnen Jazz-Artikulationen (smooth) ändern. Dies ist sinnvoll, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass ausgewählte Falls (smooth) Linien gerade Linien anstelle von gewellten Linien haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) aus, deren Linienstil Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie müssen Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) auf der gleichen Seite auswählen, wählen Sie z. B. nur Noten mit Jazz-Artikulationen (smooth) vor der Note aus.

2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich einen der folgenden Linienstile aus dem Menü **Innen-Linienstil** und/oder **'Nach außen'-Linienstil** in der **Jazz-Artikulationen**-Gruppe aus:

- **Gerade**
- **Wellenförmig**
- **Gestrichelt**

HINWEIS

Innen-Linienstil ist verfügbar, wenn Sie Jazz-Artikulationen (smooth) vor der Note auswählen, und **'Nach außen'-Linienstil** 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 Linienstil der ausgewählten Jazz-Artikulationen (smooth) wurde geändert.

TIPP

Sie können Jazz-Artikulationen wieder auf ihren Standardlinienstil zurücksetzen, indem Sie sie auswählen und **Bearbeiten > Darstellung zurücksetzen** wählen.

BEISPIEL



Doit (smooth) mit gerader Linie



Doit (smooth) mit gewellter Linie



Doit (smooth) mit gestrichelter Linie

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 847

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 284

Jazz-Artikulationen löschen

Sie können Jazz-Artikulationen von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Jazz-Artikulationen jedoch in Dorico SE Eigenschaften von Noten sind, keine separaten Elemente, 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 284

[Vibratohebel-Dives eingeben](#) auf Seite 301

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 SE 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 SE 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 SE nutzen ein Text-Token, um die Richtigkeit der angezeigten Zahl zu gewährleisten.

HINWEIS

Sie müssen auf jeder Seite, auf der Seitenzahlen angezeigt werden sollen, einen Textrahmen mit dem Seitenzahl-Token haben.

Die Standard-Musterseiten enthalten Textrahmen mit den Seitenzahl-Token. Sie können die Position von Seitenzahl-Textrahmen im Musterseiten-Editor ändern, wodurch die Position von Seitenzahlen auf allen Seiten geändert wird, die diese Musterseite nutzen. Außerdem können Sie Seitenzahl-Textrahmen auf einzelnen Seiten verschieben.

Sie können auch die Art der Zahl ändern, die zur Anzeige von Seitenzahlen in den einzelnen Layouts verwendet wird. Wenn Sie z. B. in der Titelei römische Ziffern, auf den Notenseiten jedoch arabische Ziffern verwenden möchten, können Sie die Art von Zahl zusammen mit der Seitenzahl ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Text-Token](#) auf Seite 427

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 Standard-Musterseitenformate für erste Seiten enthalten keine Textrahmen mit Seitenzahl-Token. Daher müssen Sie solche Textrahmen hinzufügen, wenn Sie Seitenzahlen auf ersten Seiten in Ihrem Projekt anzeigen möchten, die die Standard-Musterseitenformate verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Seitenzahlen aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 391

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 409

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 SE können Sie Harfen-Pedalangaben auf die folgenden Arten anzeigen:

Schaubild

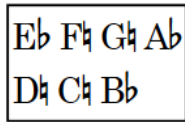


Zeigt die physischen Positionen der sieben Pedale an. Die vertikale Linie trennt die Pedale für den linken Fuß von denen für den rechten Fuß, während die horizontale Linie für die Normalposition steht.

- 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 SE an, dass sich alle Harfenpedale in Ausgangsposition (C-Dur) befinden.

In Dorico SE 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 SE wirken sich auf die im Rahmen von Glissando-Linien wiedergegebenen Tonhöhen aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Teilweise Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 858

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 322

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 855

[Einzelne Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 856

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 322

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 780

[Glissando-Linien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 823

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.
- Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Harfenpedal-Schaubilder aus, deren Darstellung Sie ändern möchten.
 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 Rahmenverktung aus.

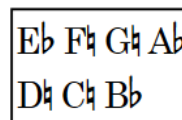
TIPP

Sie können die Standarddarstellung der Harfenpedale im Abschnitt **Harfen-Pedalangaben** der **Spieler**-Seite unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** für jedes Layout einzeln ändern.

BEISPIEL



Harfen-Pedalangaben werden als Schaubild angezeigt



Harfen-Pedalangaben werden anhand von Notennamen angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Teilweise Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 858
- [Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 322
- [Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 322
- [Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157
- [Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 425

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 Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie eine der Auswahloptionen

in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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. Hinweise auf Harfen-Pedalangaben sind sichtbar, wenn ein Häkchen neben **Harfenpedale** im Menü angezeigt wird, und unsichtbar, wenn dort kein Häkchen steht.
-

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.
 - 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.
 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder aus, an denen Sie Rahmen ausblenden/anzeigen möchten.
 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

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.

Harfenpedal-Schaubilder rhythmisch verschieben

Sie können Harfenpedal-Schaubilder nach der Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Harfenpedal-Schaubilder oder die Hinweise auf Harfenpedal-Schaubilder aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Harfenpedal-Schaubild auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Harfenpedal-Schaubilder entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken Sie auf das Harfenpedal-Schaubild und ziehen Sie es nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder werden an neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

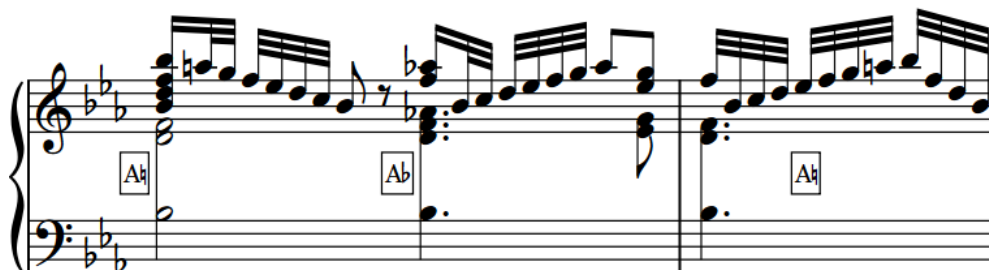
Wenn das Verschieben von Harfenpedal-Schaubildern dazu führt, dass einige Noten nicht mehr anhand des aktuellen Harfenpedal-Schaubilds spielbar sind, werden diese Noten rot dargestellt, sofern Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs genutzt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 780

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 SE 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 322

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 SE 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.
 - 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.
 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

A musical score snippet in 3/4 time with a key signature of two flats (Bb, Eb). The treble clef staff contains a sequence of notes: Bb, Eb, Gb, Ab, Bb, Eb, Gb, Ab, Bb, Eb, Gb, Ab. The bass clef staff contains a single note: Bb. A rectangular box is placed between the two staves, containing two lines of text: the first line lists 'Eb F# G# A#', and the second line lists 'D# C# B#'. This represents a full set of harp pedal instructions for the piece.

Harfenpedal-Schaubild, das alle Pedale zeigt

A musical score snippet identical to the one on the left. However, the rectangular box between the staves only contains two lines of text: the first line lists 'F# A#', and the second line lists 'C#'. This represents a partial set of harp pedal instructions.

Teil-Harfenpedal-Schaubild

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 855

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Pedallinien

Pedallinien zeigen Instrumentalisten an, welche Klavierpedale zu betätigen sind, können aber auch Anweisungen zur Ausführung geben, z. B. wie weit Pedale gedrückt werden sollen und wann ein Pedal losgelassen werden muss, um die Resonanz zu dämpfen.

Die meisten Klaviere haben entweder zwei oder drei Pedale. Diese Pedale sind:

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.



Beispiel für eine Haltepedallinie

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.



Beispiel für eine Sostenuto-Pedallinie

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.



Beispiel für eine Una-Corda-Pedallinie

Dorico SE 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.

In Dorico SE 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 311

[Pedallinien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 873

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 868

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 871

[Linien](#) auf Seite 885

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 879

Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals

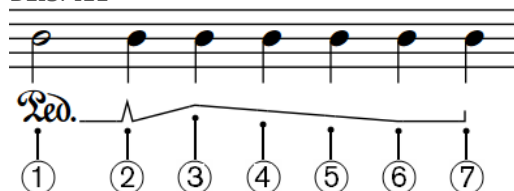
Anweisungen zum erneuten Betätigen zeigen an, wo ein Spieler das Haltepedal loslassen sollte, um die Klaviersaiten zu dämpfen und den Nachklang zu beenden, bevor das Pedal erneut betätigt wird. Anweisungen zum Ändern des Pedalniveaus zeigen an, wie weit das Pedal heruntergedrückt werden soll.

Dorico SE bietet klare Darstellungen von Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus.

HINWEIS

- In Dorico SE 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

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals und Ändern des Pedalniveaus entfernen](#) auf Seite 863

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 863

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 die Note in der Notenzeile und an der rhythmischen Position der zu entfernenden Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus aus.

HINWEIS

Sie können nur eine Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus auf einmal entfernen.

2. Entfernen Sie die Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus auf eine der folgenden Arten:
 - Öffnen Sie das Spielanweisungen-Einblendfeld, geben Sie **nonotch** ein und drücken Sie die **Eingabetaste**.

HINWEIS

nonotch muss als ein Wort ohne Leerzeichen eingegeben werden.

- Wählen Sie **Bearbeiten > Pedallinien > "Erneut betätigen" entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählte Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus wird entfernt und die Pedallinie wird auf das vorherige Niveau zurückgesetzt, welches entweder durch den Anfang der Pedallinie oder die Anweisung zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus vorgegeben wird, die der entfernten Anweisung unmittelbar vorausgeht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 312

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 871

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 868

[Pedallinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 866

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

Pedallinien rhythmisch verschieben

Sie können Pedallinien nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben. Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus werden ebenfalls verschoben.

HINWEIS

Wenn Sie Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Pedalniveaus unabhängig von der Pedallinie verschieben möchten, müssen Sie sie zuerst von ihren ursprünglichen Positionen entfernen und dann neue Anweisungen an den neuen Positionen eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Pedallinien aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Pedallinie auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Pedallinien auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um eine einzelne Pedallinie zum nächsten Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um eine einzelne Pedallinie zum vorigen Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben.

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben.

HINWEIS

Wenn mehrere Pedallinien ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben.

- Klicken Sie auf die Pedallinie und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Pedallinien werden auf neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

Pedallinien können nur entlang von Notenzeilen verschoben werden. Wenn Sie eine Pedallinie zwischen verschiedenen Notenzeilen verschieben möchten, müssen Sie die Pedallinie löschen und in der anderen Notenzeile eine neue Pedallinie eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 866

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

Position von Pedallinien relativ zu Vorschlägen ändern

Sie können die Anfangs-/Endpositionen einzelner Pedallinien relativ zu Vorschlägen ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren relative Position zu Vorschlägen Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien**-Gruppe:
 - **Beginnt vor Vorschlägen**
 - **Endet vor Vorschlägen**
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie die entsprechenden Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Wenn die Kontrollkästchen aktiviert sind, werden die entsprechenden Teile der ausgewählten Pedallinien vor Vorschlägen positioniert.

Wenn die Kontrollkästchen deaktiviert sind, werden die entsprechenden Teile der ausgewählten Pedallinien nach Vorschlägen positioniert.

BEISPIEL



Vor Vorschlägen beginnende/ende Pedallinie



Nach Vorschlägen beginnende/ende Pedallinie

Pedallinien verlängern/kürzen

Sie können Pedallinien nach der Eingabe rhythmisch verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Pedallinien aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Pedallinie auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Pedallinien auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um das Ende einer einzelnen Pedallinie am nächsten Notenkopf einrasten zu lassen.
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um das Ende einer einzelnen Pedallinie am vorherigen Notenkopf einrasten zu lassen.
 - 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.

HINWEIS

- Wenn mehrere Pedallinien ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.
 - Bei Verwendung der Tastatur wird beim Verlängern/Kürzen von Pedallinien nur ihr Ende verschoben. Sie können den Anfang von Pedallinien verschieben, indem Sie die gesamte Linie verschieben oder indem Sie auf den Griff am linken Rand klicken und ziehen.
-
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.

ERGEBNIS

Einzelne Pedallinien werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt.

Mehrere Pedallinien werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 863

[Pedallinien rhythmisch verschieben](#) auf Seite 864

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.

HINWEIS

Sie können nur eine Pedallinie auf einmal teilen.

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **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

[Pedallinien rhythmisch verschieben](#) auf Seite 864

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 868

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 871

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.

HINWEIS

Sie können nur Pedallinien in einer Notenzeile auf einmal zusammenführen.

2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

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 SE 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.

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, an denen Sie die Darstellung des Anfangszeichens ändern möchten.

HINWEIS

Die ausgewählten Pedallinien müssen von derselben Art sein, z. B. nur 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 zur 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 871

Hakentyp am Anfang/Ende von Pedallinien ändern

Sie können die Typen von Haken, die am Anfang/Ende von Pedallinien angezeigt werden, einzeln ändern.

HINWEIS

Sie können nur den Anfangshakentyp an Pedallinien ändern, die einen Haken als Anfangszeichen haben, und nur den Endhakentyp an Pedallinien, die eine Fortsetzungslinie haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Hakentyp Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien-**Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Linienbeginn Haken**
 - **Linienende Haken**
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Menü:
 - **Kein Haken**
 - **Vertikaler Haken**
 - **Geneigter Haken**
 - **Umgekehrter Haken**
-

ERGEBNIS

Der Hakentyp am Anfang/Ende der ausgewählten Pedallinien wird geändert.

Fortsetzungslinien-Typ von Pedallinien ändern

Sie können den Typ der Fortsetzungslinien, der für die verschiedenen Arten von Pedallinien verwendet wird, einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Fortsetzungslinien-Typ Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Fortsetzungsart**-Option in der **Pedallinien**-Gruppe.
3. Wählen Sie einen der folgenden Fortsetzungs-Typen aus dem Menü:
 - **Linie**
 - **Zeichen am Ende**
 - **Zeichen am Ende und gestrichelte Linie**
 - **Keine**

ERGEBNIS

Der Fortsetzungslinien-Typ der ausgewählten Pedallinien wird geändert.

Fortsetzungszeichen für Pedallinien in Klammern setzen

Sie können einzelne Fortsetzungszeichen für Pedallinien mit/ohne Klammern anzeigen. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun. Fortsetzungszeichen für Pedallinien werden standardmäßig am Anfang von neuen Systemen angezeigt, wenn Pedallinien über System-/Rahmenumbrüche hinaus fortgesetzt werden.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Darstellung des Fortsetzungszeichens Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fortsetzungszeichen in Klammern anzeigen** in der **Pedallinien**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Fortsetzungszeichen werden mit Klammern angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ohne Klammern, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist. Wenn 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 868

Anfänglichen Text für Pedallinien bearbeiten

Sie können den Text ändern, der am Anfang einzelner Pedallinien angezeigt wird, die Text als Anfangszeichen nutzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Anfangstext Sie bearbeiten möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Text** in der **Pedallinien**-Gruppe.
3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.

ERGEBNIS

Der am Anfang der ausgewählten Pedallinien angezeigte Text wird geändert.

Wenn Sie **Text** deaktivieren, wird der Standard-Anfangstext für die ausgewählten Pedallinien wiederhergestellt.

HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung des Anfangszeichens von Pedallinien ändern](#) auf Seite 868

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Fortsetzungstext Sie bearbeiten möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fortsetzungstext** in der **Pedallinien**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der am Anfang von 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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die *Una-Corda*-Pedallinien aus, deren Wiederherstellungstext Sie bearbeiten möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiederherstellungstext** in der **Pedallinien**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der am Ende der ausgewählten *Una-Corda*-Pedallinien angezeigte Wiederherstellungstext wird geändert.

Wenn Sie **Wiederherstellungstext** deaktivieren, wird der Standard-Wiederherstellungstext für die ausgewählten Pedallinien wiederhergestellt.

HINWEIS

Das Deaktivieren von Eigenschaften löscht sämtlichen eingegebenen Text permanent.

Pedallinien bei der Wiedergabe

Pedallinien werden in Dorico SE 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 SE 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.

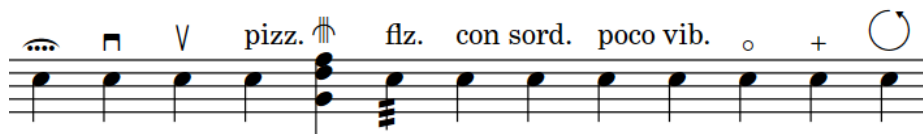
Spielanweisungen können verändern, wie Instrumente wiedergegeben werden. Wenn Sie zum Beispiel eine *pizz.*-Spielanweisung in einer Violinen-Notenzeile eingeben, wird ein Keyswitch aktiviert, der den vom VST-Instrument erzeugten Klang ändert. Dorico SE nutzt Wiedergabe-Anweisungen, um die erforderlichen 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 SE 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.



Einige der Spielanweisungen in Dorico SE

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

[Wiedergabe-Anweisungen](#) auf Seite 553

[Pedallinien](#) auf Seite 861

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 725

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 879

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 882

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 Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Pedallinien.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spielanweisungen aus, zu denen Sie Text hinzufügen möchten.
 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 die **Eingabetaste**.
-

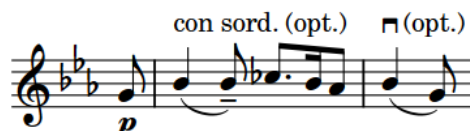
ERGEBNIS

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 Rahmenverktettung aus.

BEISPIEL



Spielanweisungen ohne Suffixe



Zu Spielanweisungen hinzugefügte Suffixe

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 871

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

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.
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 Rahmenverkettung aus.

An der Position jeder ausgeblendeten Spielanweisung werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

TIPP

- Wenn Sie keine Spielanweisungsschilder anzeigen möchten, wählen Sie **Ansicht > Hinweise > Spielanweisungen**. Spielanweisungshinweise sind sichtbar, wenn ein Häkchen neben **Spielanweisungen** im Menü angezeigt wird, und verborgen, wenn dort kein Häkchen steht.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps](#) auf Seite 526

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

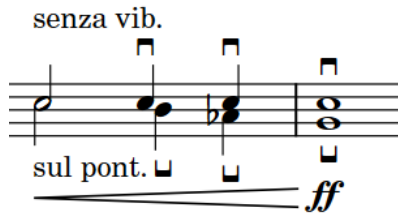
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 47

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

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.



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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 871

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369

Spielanweisungen rhythmisch verschieben

Sie können Spielanweisungen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben, unter anderem auch einzelne Spielanweisungen innerhalb einer Gruppe.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Spielanweisungen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

- Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Spielanweisung auf einmal rhythmisch verschieben.
- Wenn Sie mehrere Spielanweisungen innerhalb derselben Gruppe gleichzeitig verschieben, wird ihre Gruppierung aufgehoben.

2. Verschieben Sie die Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten:

- Um eine einzelne Spielanweisung zum nächsten Notenkopf zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
- Um eine einzelne Spielanweisung zum vorigen Notenkopf zu verschieben, drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben.

HINWEIS

Wenn mehrere Spielanweisungen ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben.

- Klicken und ziehen Sie eine Spielanweisung nach rechts/links zum gewünschten Notenkopf.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Spielanweisungen werden an neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

Wenn eine einzelne Spielanweisung beim Verschieben eine andere Spielanweisung passiert, bleibt die vorhandene unverändert, da sich mehrere Spielanweisungen an derselben rhythmischen Position befinden können. Wenn Sie jedoch mehrere Spielanweisungen zusammen verschieben, werden alle vorhandenen Spielanweisungen, die sie dabei passieren, entsprechend gekürzt oder gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gekürzte oder gelöschte Spielanweisungen werden nur wiederhergestellt, wenn Sie die Spielanweisungen mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien rhythmisch verschieben](#) auf Seite 864

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 882

Spielanweisungen verlängern/kürzen

Sie können die Dauer von Spielanweisungen nach ihrer Eingabe verlängern/kürzen. Durch Verlängerung einer Spielanweisung, die zu einer einzelnen Note hinzugefügt wurde, erhält sie eine Dauer.

HINWEIS

- Sie können nur nicht gruppierte Spielanweisungen oder die letzte Spielanweisung in einer Gruppe verlängern/kürzen.
 - Das Verlängern/Kürzen von Spielanweisungen wirkt 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 im Projekt geladenen Sound-Bibliotheken.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Spielanweisungen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Spielanweisung auf einmal verlängern/kürzen. Außerdem muss diese bereits eine Dauer aufweisen. Wenn Sie die Tastatur verwenden, können Sie mehrere Spielanweisungen verlängern/kürzen; diese müssen jedoch alle bereits eine Dauer haben.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Spielanweisungen 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 Spielanweisung am nächsten Notenkopf einrasten zu lassen.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um das Ende einer einzelnen Spielanweisung am vorigen Notenkopf einrasten zu lassen.

HINWEIS

- Wenn mehrere Spielanweisungen ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen.
 - Bei Verwendung der Tastatur wird beim Verlängern/Kürzen von Spielanweisungen mit Dauer nur ihr Ende verschoben. Sie können den Anfang von Spielanweisungen mit Dauer verschieben, indem Sie sie rhythmisch verschieben oder indem Sie auf den Anfangsgriff klicken und ziehen, sobald sie eine Dauer haben.
-
- 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

Einzelne Spielanweisungen werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters zum nächsten/vorherigen Notenkopf verlängert/gekürzt, je nachdem, welcher näher liegt.

Mehrere Spielanweisungen werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 880

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen

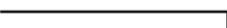
Fortsetzungslinien für Spielanweisungen zeigen präzise an, auf welche Noten sich Spielanweisungen beziehen, und können auch einen allmählichen Übergang zwischen Spielanweisungen angeben.



Eine Phrase mit mehreren Fortsetzungslinien für Spielanweisungen

Dorico SE bietet die folgenden Arten von Fortsetzungslinien für Spielanweisungen:


Dauerlinie

sul **tasto** 

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

- [Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 882
- [Linien](#) auf Seite 885
- [Linienkomponenten](#) auf Seite 887

Dauer von Spielanweisungen

In Dorico SE 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.

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

Im Schreiben-Modus haben Spielanweisungen mit Dauer Anfangs- und Endgriffe, die ihre Dauer anzeigen.



Anfangs- und Endgriffe an einer Spielanweisung mit Dauer

HINWEIS

Die Dauer von Spielanweisungen wirkt 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

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 881

[Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 883

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

[Spielanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 878

[Saitenanzeigen verlängern/kürzen](#) auf Seite 726

[Vibratohebel-Techniken](#) auf Seite 836

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen 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.
- 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.* wird angezeigt Zeichen werden an jeder Note wiederholt

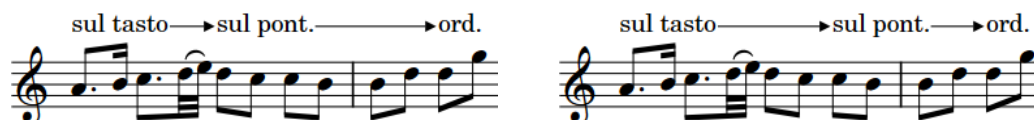
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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.



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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 879

[Spielanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 877

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 880

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. Sie können 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** > **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 879

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 > Spielanweisungen > Spielanweisungen bearbeiten**.
 - Um nur die ausgewählten Spielanweisungen aus ihren Gruppen zu entfernen, wählen Sie **Bearbeiten > 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 SE 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 SE 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 SE eigene Funktionen.

Die folgenden Arten von Linien stehen in Dorico SE 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). Zuordnungsarten bestimmen die Positionen von horizontalen Linien sowie bestimmte Aspekte ihrer Funktionalität. Horizontale Linien können am Anfang und am Ende unterschiedliche Zuordnungsarten haben.

HINWEIS

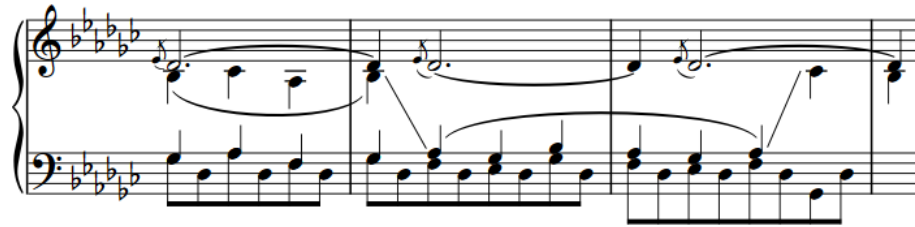
Sie können die Zuordnungsart von horizontalen Linien nach der Eingabe nicht mehr ändern.

In Dorico SE 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, Akkorden oder Pausen 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.



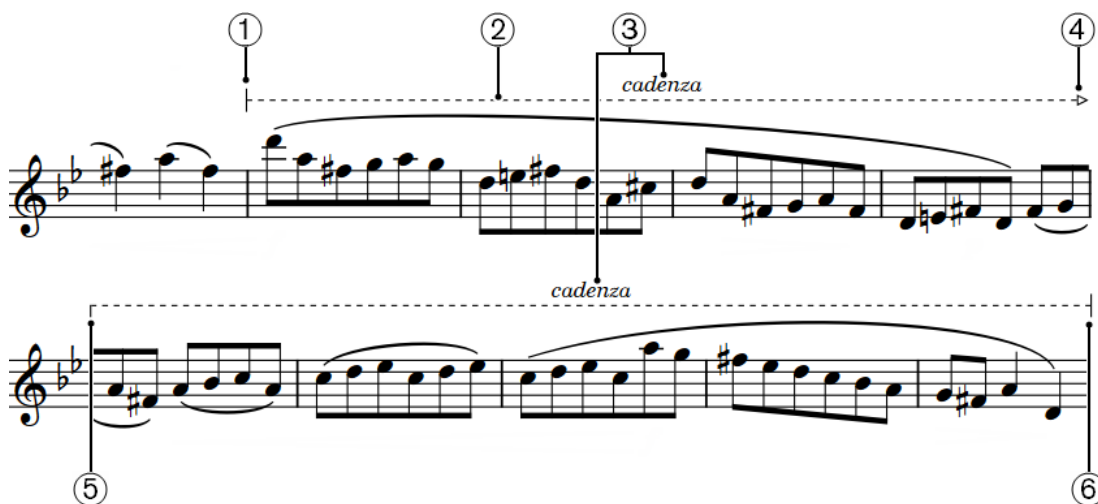
Vertikale Linien, die anzeigen, welche Noten mit der rechten Hand zu spielen sind

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 326
- [Linien-Bereich](#) auf Seite 327
- [Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 898
- [Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 891
- [Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 813
- [Glissando-Linien](#) auf Seite 820
- [Oktavzeichen](#) auf Seite 669
- [Triller](#) auf Seite 799
- [Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 879
- [Pedallinien](#) auf Seite 861
- [Wiederholungsenden](#) auf Seite 916
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825
- [Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1046

Linienkomponenten

In Dorico SE 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-Mittelstück

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 SE verfügbar sind, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, in dem solche Komponenten enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stil des Mittelteils von Linien ändern](#) auf Seite 896

[Abschlüsse von Linien ändern](#) auf Seite 897

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 898

[Position von Text relativ zu horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 899

[Position von Text relativ zu vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 900

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 879

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, Akkorden oder Pausen.

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 890

[Vertikale Linien vor Vorschlägen anzeigen](#) auf Seite 890

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 891

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren horizontale Position Sie ändern möchten.
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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.
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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, die Sie vor Vorschlägen anzeigen möchten.
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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die horizontalen Linien aus, deren Platzierung Sie ändern möchten.
 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

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369

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.

VORGEHENSWEISE

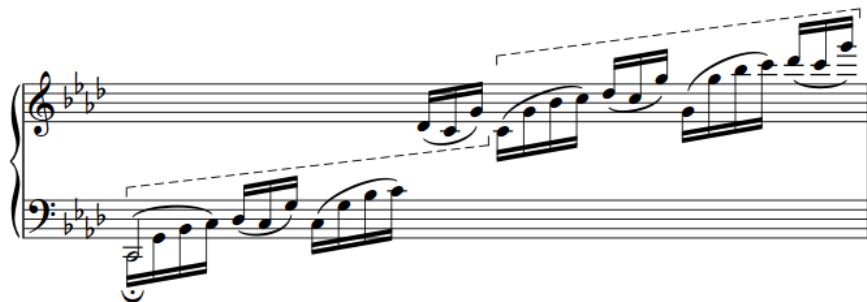
1. Wählen Sie die innerhalb der Notenzeile platzierten horizontalen Linien aus, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.

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

Horizontale Linien rhythmisch verschieben

Sie können Taktstrichen/rhythmischen Positionen zugeordnete horizontale Linien nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

HINWEIS

- Anfänge/Enden von Notenköpfen zugeordneten horizontalen Linien können Sie nur rhythmisch verschieben, indem Sie die Noten verschieben, denen sie zugeordnet sind.
 - Obwohl Sie diese Tastaturbefehle für vertikale Linien verwenden können, lassen sich vertikale Linien nicht über Pausen verschieben, sondern nur zu angrenzenden Noten/Akkorden in derselben Stimme. Wenn Sie vertikale Linien innerhalb einer Phrase mit Pausen verschieben möchten, empfiehlt es sich, sie zu löschen und stattdessen an den gewünschten Positionen neue vertikale Linien einzugeben.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Linien aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine horizontale Linie auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Linien auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um eine einzelne horizontale Linie zum nächsten Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um eine einzelne horizontale Linie zum vorigen Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts zu verschieben.
- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach links zu verschieben.

HINWEIS

Wenn mehrere horizontale Linien ausgewählt sind, können Sie sie nur entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben.

- Klicken und ziehen Sie die Linie nach rechts/links zum gewünschten Notenkopf.

HINWEIS

Sie können vertikale Linien nicht rhythmisch mit der Maus verschieben.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Linien werden auf neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

Wenn eine einzelne horizontale Linie beim Verschieben eine andere Linie passiert, bleibt die vorhandene Linie unverändert, da sich mehrere Linien an derselben rhythmischen Position befinden können. Wenn Sie jedoch mehrere horizontale Linien oder eine einzelne vertikale Linie verschieben, werden vorhandene Linien derselben Art, die von ihnen passiert werden, entsprechend gekürzt oder gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gekürzte oder gelöschte Linien werden nur wiederhergestellt, wenn Sie die Linien mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Länge von Linien

Dorico SE 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 SE passt die Länge von vertikalen Linien bei einer Änderung der Tonhöhen von Noten in den betreffenden Stimmen/Notenzeilen 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Horizontale Linien eingeben](#) auf Seite 327

[Horizontale Linien rhythmisch verschieben](#) auf Seite 892

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 verlaufen vertikale Linien über den gesamten Tonhöhenbereich aller Noten in derselben Stimme an derselben rhythmischen Position.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.
 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vertikale Linien eingeben](#) auf Seite 329

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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.

VORGEHENSWEISE

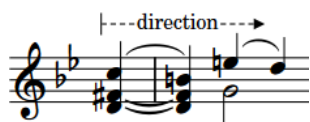
1. Wählen Sie die rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien aus, deren Anfangs- und/oder Endposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Horizontale Anfangsposition** in der Gruppe **Horizontale Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen 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**
-

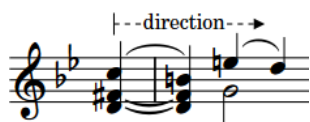
ERGEBNIS

Die Anfangs- und/oder Endposition der ausgewählten rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien wird geändert.

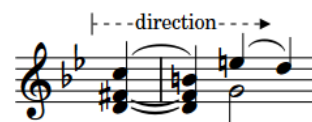
BEISPIEL



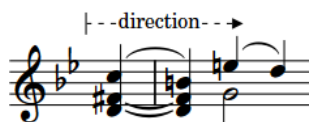
Horizontale Linie, die vor dem Notenkopf beginnt



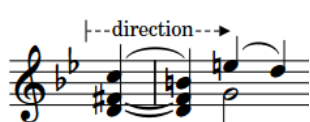
Horizontale Linie, die zentriert auf dem Notenkopf beginnt



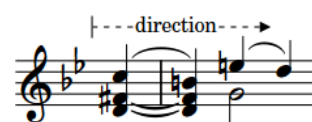
Horizontale Linie, die vor dem Vorzeichen beginnt



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 Mittelteils von Linien ändern

Sie können den Mittelteilstil einzelner Linien ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Enden hat.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Mittelteilstil Sie ändern 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 **Linienstil Mitte**.
 3. Wählen Sie den gewünschten Stil im Menü aus.
-

ERGEBNIS

Der Mittelteilstil der ausgewählten Linien wird geändert.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Abschlüsse an den Enden der ausgewählten Linien.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linienkomponenten](#) auf Seite 887

[Linien-Bereich](#) auf Seite 327

Abschlüsse von Linien ändern

Sie können die Abschlüsse einzelner Linien ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf das Mittelstück der Linie hat.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Abschlüsse Sie ändern möchten.

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Richtung Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

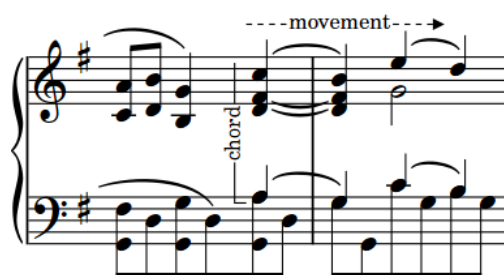
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Umkehren**.
-

ERGEBNIS

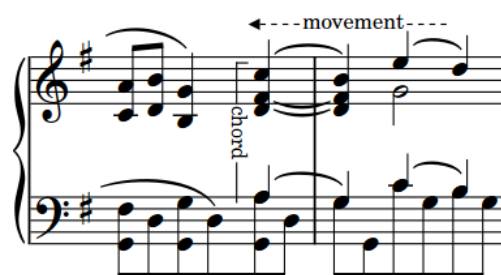
Die Richtung der ausgewählten Linien wird geändert. Text an vertikalen Linien verläuft jetzt von oben nach unten.

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, zu denen Sie Text hinzufügen möchten.

HINWEIS

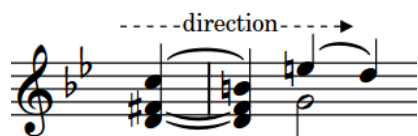
Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die **Text**-Option.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

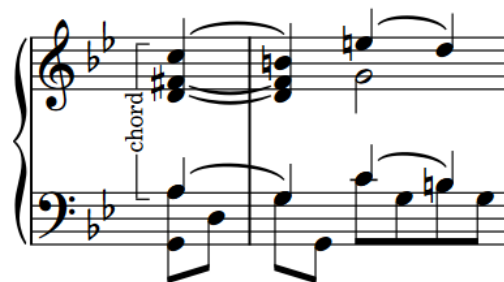
ERGEBNIS

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 887

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 326

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.

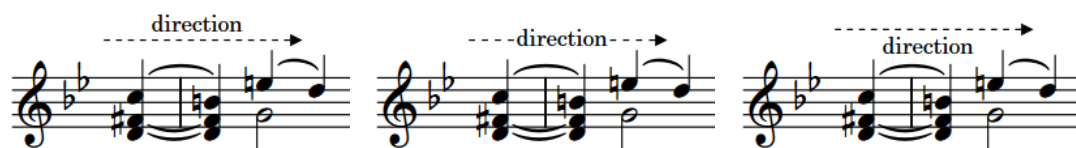
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die horizontalen Linien aus, deren Textposition Sie ändern möchten.
 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



Text **Darüber** Text **Zentriert** Text **Darunter**

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Text relativ zu Linien ändern](#) auf Seite 900

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die vertikalen Linien aus, deren Textposition Sie ändern möchten.
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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Textplatzierung Sie ändern 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 **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 897

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Linien aus, deren Text immer horizontal bleiben soll.

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.

Studierzeichen

Studierzeichen sind eine geordnete Abfolge von Buchstaben oder Zahlen, die zusammen mit Taktzahlen in Noten mit mehreren Spielern einen Referenzpunkt darstellen und die chronologische Abfolge der Musik verdeutlichen.

Sie zeigen Instrumentalisten an, wo im Stück sie sich befinden, und ermöglichen ihnen eine einfache Orientierung und Abstimmung bei Proben und Konzerten. Studierzeichen können auch verwendet werden, um wichtige Änderungen in den Noten anzuzeigen. Sie können ihre Positionen frei wählen.

In Dorico SE 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 SE als Buchstaben angezeigt, aber Sie können die Abfolgeart 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 SE werden Studierzeichen als Systemobjekte eingestuft. Daher folgen Studierzeichen Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für die Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten, die Sie auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** ändern können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 340

[Abfolge von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 904

[Abfolgeart von Studierzeichen ändern](#) auf Seite 905

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 983

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 997

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 SE zwar an

rhythmischen Positionen innerhalb von Takten platzieren, aber dies entspricht nicht den üblichen Konventionen.

Wenn Studierzeichen mit Tempoänderungen zusammenfallen, positioniert Dorico SE Tempomarkierungen automatisch rechts von Studierzeichen. Dorico SE 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.



Der vertikale Abstand zwischen den oberen beiden Notenzeilen wird erhöht, um Platz für das Studierzeichen und die Tempoangaben zu machen.

Studierzeichen werden in Dorico SE 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 340

[Eingabemethoden für Takte, Zählzeiten und Taktstriche](#) auf Seite 251

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 983

Studierzeichen rhythmisch verschieben

Sie können Studierzeichen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Studierzeichen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Studierzeichen auf einmal rhythmisch verschieben und es nur auf vorhandene Taktstriche ziehen.

2. Verschieben Sie die Studierzeichen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie das Studierzeichen auf Taktstriche rechts/links.

ERGEBNIS

Einzelne Studierzeichen werden zu vorhandenen Taktstrichen rechts/links verschoben.

Mehrere Studierzeichen werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschoben.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur ein Studierzeichen befinden. Wenn ein Studierzeichen beim Verschieben ein anderes Studierzeichen passiert, wird das vorhandene Studierzeichen gelöscht und durch das verschobene Studierzeichen ersetzt.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Studierzeichen werden nur wiederhergestellt, wenn Sie das Studierzeichen mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Studierzeichen löschen

Sie können Studierzeichen löschen. Durch Löschen eines Studierzeichens in einem Layout wird es aus allen Layouts gelöscht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Studierzeichen aus, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Studierzeichen werden gelöscht. Alle folgenden Studierzeichen werden bis zur nächsten Änderung der Abfolge bzw. bis zum Ende der Partie angepasst. Wenn Sie z. B. das erste Studierzeichen löschen, zeigt das zweite Studierzeichen entweder den Buchstaben A, die Nummer 1 oder die Taktnummer an, je nach der von Ihnen gewählten Abfolgeart.

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Studierzeichen aus, dessen Indexposition Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Index**-Option in der **Studierzeichen**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Studierzeichen wird gemäß dem **Index**-Wert und seiner Abfolgeart geändert.

Darauffolgende 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 SE können Sie alle drei verfügbaren Studierzeichen-Abfolgen gleichzeitig nutzen. Z. B. können Sie eine Hauptabfolge von Studierzeichen mit Buchstaben haben, aber auch eine sekundäre Abfolge mit Zahlen, um andere Momente zu kennzeichnen, etwa Einstiegspunkte für Solosequenzen, und darüber hinaus wichtige Taktzahlen innerhalb dieser Abschnitte hervorheben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Studierzeichen aus, dessen Abfolgeart Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Abfolgeart**-Option in der **Studierzeichen**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Buchstaben**
 - **Zahlen**
 - **Taktzahlen**
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Studierzeichen wird jetzt als Buchstabe, Zahl oder in Form der aktuellen Taktzahl angezeigt.

Wenn es sich um das erste Studierzeichen in der Buchstaben- oder der Zahlenabfolge in der Partie handelt, wird es entweder als A oder als 1 angezeigt. Wenn es bereits Studierzeichen in der Buchstaben- oder der Zahlenabfolge in der Partie gibt, wird es je nach Index als nächster Buchstabe oder nächste Zahl angezeigt.

HINWEIS

Sie können den Index einer Studierzeichen-Abfolge unabhängig von anderen Studierzeichen-Abfolgen ändern. Sie können anhand dieser Methode jedoch nicht die Taktzahlen-Abfolge ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 340

[Taktzahländerungen hinzufügen](#) auf Seite 613

Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen

Sie können sowohl Prä- als auch Suffixe zu einzelnen Studierzeichen hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

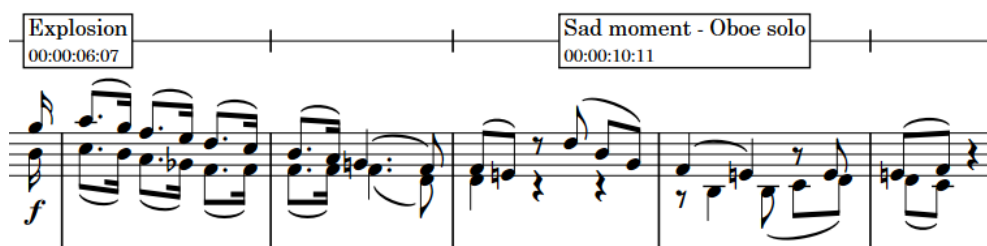
1. Wählen Sie die Studierzeichen aus, zu denen Sie ein Präfix oder Suffix hinzufügen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften in der **Studierzeichen**-Gruppe:
 - **Präfix**
 - **Suffix**
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Text, den Sie ins Wertefeld eingegeben haben, wird als Präfix oder Suffix zu den ausgewählten Studierzeichen hinzugefügt.

Marker

Marker sind Beschriftungen, die einer bestimmten zeitlichen Position zugeordnet sind, am häufigsten in Bezug auf ein Video. Sie zeigen typischerweise einen wichtigen Moment an, der einen musikalischen Höhepunkt erfordert, und Komponisten verwenden sie oft, um den Schreibprozess zu gliedern.



Marker in einer Timecode-Notenzeile, die benutzerdefinierten Text und Timecodes anzeigen

Standardmäßig zeigen Marker in Dorico SE den Standardtext »Marker« an und enthalten auch den Timecode ihrer festgelegten zeitlichen Position an.

In Dorico SE 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 SE 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 341

[Marker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907

[Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 908

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 909

[Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich](#) auf Seite 343

[Markerspur](#) auf Seite 488

[Tempo finden \(Dialog\)](#) auf Seite 343

[Marker als wichtig definieren](#) auf Seite 911

[Timecodes](#) auf Seite 912

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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** unter **Einrichten > Layout-Optionen** ändern.
-

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Häufigkeit der Anzeige von Timecodes in der Timecode-Notenzeile ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 914

[Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 913

Markertext bearbeiten

Der Standardtext, der in neuen Markern angezeigt wird, lautet »Marker«. Sie können den in Markern angezeigten Text einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Marker aus, deren Text Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Markertext**-Option in der **Marker**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Markern angezeigte Text wird geändert. Es wird der Schriftstil **Markertext** verwendet.

TIPP

Sie können bei der Eingabe im Video-Bereich im Schreiben-Modus in **Marker** mit Hilfe des Dialog **Marker hinzufügen** auch benutzerdefinierten Text für Marker eingeben und Markertext ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker hinzufügen \(Dialog\)](#) auf Seite 342

[Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich](#) auf Seite 343

Timecodes von Markern ändern

Sie können den Timecode von Markern ändern, z. B. wenn das Video bearbeitet wurde und der Marker nun zehn Sekunden später erscheint.

HINWEIS

Da sich damit ändert, wo Marker im Projekt liegen, werden sie auch relativ zu den Noten verschoben.

VORGEHENSWEISE

1. Sie können den Video-Bereich einblenden, indem Sie im Schreiben-Modus im Notations-Werkzeugfeld auf **Video** klicken.
 2. Doppelklicken Sie im **Marker**-Bereich auf den Timecode, den Sie ändern möchten.
 3. Geben Sie den gewünschten neuen Timecode in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Timecode des Markers wird geändert. Der Marker bewegt sich automatisch relativ zu den Noten, um die neue Zeitposition wiederzugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich](#) auf Seite 343

Marker rhythmisch verschieben

Sie können Marker an neue rhythmische Positionen verschieben. Da die Marker jedoch eine feste Zeitposition haben, ändert die Bewegung der Marker in Bezug auf die Noten automatisch das Tempo auf beiden Seiten des Markers.

TIPP

Wenn Sie einen Marker auf eine neue Zeitposition verschieben möchten, z. B. wenn Sie ihn von 25 Sekunden auf 28 Sekunden verschieben wollen, müssen Sie den Timecode des Markers ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Marker aus, den Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Sie können nur einen Marker auf einmal verschieben.

2. Verschieben Sie den Marker entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um ihn nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um ihn nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Marker wird auf eine neue rhythmische Position verschoben. Seine festgelegte Zeitposition wird jedoch nicht verändert. Daher wird das Tempo unmittelbar vor dem Marker automatisch aktualisiert, so dass der Marker zum richtigen Zeitpunkt erscheint. Wenn Sie beispielsweise einen Marker nach rechts bewegen, wird das vorhergehende Tempo erhöht. Jeder graduelle Tempowechsel zwischen der vorhergehenden Tempoänderung oder dem Beginn der Partie und dem Marker werden entfernt.

HINWEIS

Die Tempoänderung wirkt sich auf die notenabhängigen Positionen aller anderen Marker in der Partie aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 341

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.

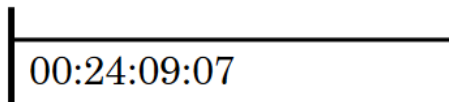
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempo finden \(Dialog\)](#) auf Seite 343

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 SE 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

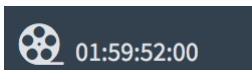
Einige Bildnummern werden übersprungen, um den Unterschied in der Bildfrequenz von 29,97fps und 30 fps auszugleichen. In jeder Minute außer jeder zehnten Minute werden zwei Timecode-Nummern aus der Anzahl der Einzelbilder ausgeklammert.

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 SE 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** Viertelnotenanzahlzeiten 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

- [Bildfrequenz](#) auf Seite 148
- [Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 144
- [Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 914
- [Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 509
- [Marker](#) auf Seite 907
- [Marker ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 907
- [Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 908
- [Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 913

Ursprünglichen Timecode-Wert ändern

Sie können den Timecode für den Start der einzelnen Partien in Ihrem Projekt ändern, z. B. wenn Sie ein separates Projekt für die zweite Rolle eines Films verwenden. Sie können den ursprünglichen Timecode auch in Projekten ohne Video ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Element der Partie aus, dessen ursprünglichen Timecode-Wert Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Video** , um den Videobereich anzuzeigen.
3. Klicken Sie im Videobereich auf **Eigenschaften**, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.
4. Ändern Sie im **Videoeigenschaften**-Dialog die Werte für **Timecode-Beginn**.
5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Der ursprüngliche Timecode für die Partie, in der Sie ein Element ausgewählt haben, wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Timecodes](#) auf Seite 912
- [Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 146

Vertikale Position von Timecodes ändern

Sie können Timecodes entweder über/unter dem Anfang von Systemen oder in einer separaten einzeiligen Notenzeile anzeigen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie Timecodes in Einzelstimmen-Layouts über dem Anfang von Systemen anzeigen möchten, ohne Marker oder eine separate Timecode-Notenzeile anzuzeigen.

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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. 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** wählen, ändern Sie den Abstand zwischen Timecodes und der Notenzeile, indem Sie die Werte in den Wertefeldern **Versatz am Anfang des Systems** ändern.
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 908

[Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 914

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 907

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 951

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 SE 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 SE können Sie Wiederholungsenden mit einer beliebigen Anzahl von Abschnitten erzeugen. Sie können jedoch nicht ändern, wie Durchläufe auf Abschnitte von Wiederholungsenden verteilt werden.

In Dorico SE werden Wiederholungsenden als Systemobjekte eingestuft. Daher folgen Wiederholungsenden Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für die Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten, die Sie auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** unter **Einrichten > Layout-Optionen** ändern können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 345

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 983

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 499

[Linien](#) auf Seite 885

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsenden aus, für die Sie die Gesamtanzahl von Durchläufen ändern möchten.

2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Anz. Ausführungen** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

HINWEIS

Sie können nicht weniger Durchläufe als Abschnitte haben.

ERGEBNIS

Die Gesamtanzahl von Durchläufen in den ausgewählten Wiederholungsenden wird geändert. Dorico SE fügt zusätzliche Durchläufe zum letzten geschlossenen Abschnitt im Wiederholungsende hinzu.

HINWEIS

Sie können nicht ändern, wie Durchläufe in Dorico SE auf Abschnitte von Wiederholungsenden verteilt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 499

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.
 - Sie können den letzten Abschnitt in einem einzelnen Wiederholungsende auch verlängern/kürzen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und die folgenden Tastaturbefehle verwenden:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den letzten Abschnitt zu verlängern.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um den letzten Abschnitt zu kürzen.
-

Positionen von Wiederholungsenden

Wiederholungsenden werden über der Notenzeile an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert und ihre Haken werden an Taktstrichen ausgerichtet. Normalerweise werden sie außerhalb anderer Notationselemente positioniert; einige längere Objekte wie allmähliche Tempoänderungen können jedoch über Wiederholungsenden platziert werden.

Sie können Wiederholungsenden im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

Wiederholungsenden werden in Dorico SE als Systemobjekte eingestuft, die Sie über der ersten Klammer ausgewählter Instrumentenfamilien anzeigen können. Sie können in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig von anderen Layouts ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden, wenn Sie z. B. möchten, dass Wiederholungsenden nur in Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 983

Wiederholungsenden rhythmisch verschieben

Sie können Wiederholungsenden nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen verschieben, so dass sie sich auf andere Takte beziehen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Wiederholungsende aus, das Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Sie können nur ein Wiederholungsende auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie das Wiederholungsende auf eine der folgenden Arten zum nächsten/ vorherigen Takt:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um ihn nach rechts zu verschieben.
- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um ihn nach links zu verschieben.

- Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Wiederholungsende wird zum nächsten/vorherigen Takt verschoben.

HINWEIS

- Dadurch werden nicht automatisch Wiederholungs-Taktstriche eingegeben bzw. verschoben. Sie müssen Wiederholungs-Taktstriche nach Bedarf manuell eingeben.
- An jeder rhythmischen Position kann sich nur ein Wiederholungsende befinden. Wenn ein Teil eines ausgewählten Wiederholungsendes durch das Verschieben mit einem Teil eines anderen Wiederholungsendes kollidiert, wird das andere Wiederholungsende gelöscht. Die Wiederholungs-Taktstriche werden jedoch nicht gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Wiederholungsenden werden nur wiederhergestellt, wenn Sie das Wiederholungsende mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

Darstellung von einzelnen Abschnitten in Wiederholungsenden ändern

Sie können die Darstellung der Linienenden in den letzten Abschnitten einzelner Wiederholungsenden ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsenden aus, deren Darstellung des letzten Abschnitts Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ende der Linie** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Offen, kurz**
 - **Offen, vollständige Länge**
 - **Geschlossen**
-

ERGEBNIS

Das Ende der Linie des letzten Abschnitts in den ausgewählten Wiederholungsenden wird geändert.

Wiederholungsenden in MusicXML-Dateien

Alle Aspekte von Wiederholungsenden können aus MusicXML-Dateien importiert und in MusicXML-Dateien exportiert werden.

Abschnitte, die zwischen anderen Enden liegen, können in Dorico SE kein offenes rechtes Ende haben, obwohl dies in MusicXML-Dateien dargestellt werden kann.

Wiederholungsmarker

Wiederholungsmarker zeigen an, dass musikalisches Material wiederholt werden soll, aber im Gegensatz zu Wiederholungsenden beinhalten Wiederholungsmarker oft das Springen an verschiedene Positionen und Abschnitte, statt sich nacheinander durch die Musik zu bewegen.

2. Und im - mer
3. Es quoll und

⊕ Coda
nun wußt' ich wohl

⊕ Coda

In Dorico SE sind Wiederholungsmarker in die folgenden Arten unterteilt:

Wiederholungssprünge

Geben Sie die Position an, von der aus Spieler oder Wiedergabe springen müssen, z. B. *D.C. al Coda*. Sie können die Bedingungen festlegen, unter denen Wiederholungssprünge verwendet werden, z. B. »nur beim zweiten Mal«.

Wiederholungssprünge sind rechtsbündig an ihrer rhythmischen Position ausgerichtet, d. h. ihr Text oder Symbol endet an dieser rhythmischen Position und erstreckt sich nach links.

D.C. al Coda

D.S. al Fine

Wiederholungsabschnitte

Geben Sie die Ziele für Sprünge an, wie *segno* oder *coda* oder, wo die Musik enden soll, wie *Fine*. In Dorico SE werden Coda-Abschnitte, die im mitten im System beginnen, automatisch mit einer Lücke von den vorhergehenden Noten getrennt.

Wiederholungsmarker sind linksbündig an ihrer rhythmischen Position ausgerichtet, d. h. ihr Text oder Symbol beginnt an dieser rhythmischen Position und erstreckt sich nach rechts.



Fine

Standardmäßig werden Wiederholungsmarker in einer einzigen Zeile angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 345

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 499

Index für Wiederholungsmarker ändern

Sie können den Index einzelner Wiederholungsmarker ändern, z. B. wenn eine Partie zwei verschiedene Codas mit unterschiedlichen Symbolen benötigt, damit die Spieler sie unterscheiden können.

Standardmäßig haben alle Wiederholungsmarker des gleichen Typs das gleiche Aussehen, auch wenn mehrere Wiederholungsmarker in der Partie vorhanden sind.

HINWEIS

Sie können den Index der Wiederholungsmarker *Fine* oder *D.C.* nicht ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Wiederholungsmarker aus, dessen Index Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften im **Wiederholungsmarker**-Abschnitt (einzeln oder zusammen je nach Wunsch):
 - **Marker-Index**
 - **Springen nach-Index**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

HINWEIS

Sie können nur Werte zwischen 1 und 3 eingeben.

ERGEBNIS

Marker-Index ändert die Reihenfolge des ausgewählten Wiederholungsmarkers im Vergleich zu anderen Wiederholungsmarkern des gleichen Typs.

Springen nach-Index ändert das Ziel des ausgewählten Wiederholungsmarkers.

BEISPIEL

Wenn Sie in einer Partie mit zwei verschiedenen D.S. al Coda-Markern zwei Codas haben, können Sie den **Marker-Index** für die erste Coda auf **1** und für die zweite auf **2** setzen, dann den **Springen nach-Index** auf **1** für den ersten D.S. al Coda-Marker und auf **2** für den zweiten.

D.S. % al \oplus

D.S. al Coda-Marker mit Standardindizes

D.S. %% al \oplus 2

D.S. al Coda-Marker, beide Indizes auf 2 gesetzt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 499

Wiederholungsmarker-Text bearbeiten

Sie können den in einzelnen Wiederholungsmarkern angezeigten Text ändern, z. B. wenn Sie eine Partitur mit einem ungewöhnlichen Wiederholungsmarkerbefehl setzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungsmarker aus, deren Text Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Benutzerdefinierter Text** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der in den ausgewählten Wiederholungsmarkern angezeigte Text wird geändert. Dadurch wird der Text in den ausgewählten Wiederholungsmarkern ersetzt, ohne Symbole zu entfernen.

Positionen von Wiederholungsmarkern

Wiederholungsmarker werden standardmäßig über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert. Coda-Abschnitte werden mit einer Lücke im System von den vorhergehenden Noten getrennt.

Sie können Wiederholungsmarker im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben.

Sie können im **Wiederholungsmarker**-Bereich der Seite **Notenzeilen und Systeme** unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** die notenzeilenabhängige Standardpositionierung von Wiederholungsmarkern in jedem Layout einzeln ändern.

Wiederholungsmarker werden in Dorico SE 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

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Wiederholungsmarkern ändern](#) auf Seite 923
[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 983
[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 499

Wiederholungsmarker rhythmisch verschieben

Sie können Wiederholungsmarker nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Wiederholungsmarker aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur einen Wiederholungsmarker auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Wiederholungsmarker entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken Sie auf den Wiederholungsmarker und ziehen Sie ihn nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Wiederholungsmarker werden auf neue rhythmische Positionen verschoben.

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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.

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

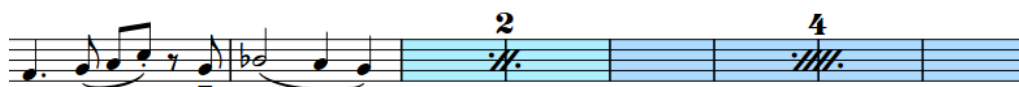
Diese Notations-Kurzbezeichnung kann sich wiederholende Noten leichter lesbar machen, da Interpreten die wiederholte Phrase nur einmal lesen und anschließend nur noch zählen müssen, wie oft sie diese wiederholen. Taktwiederholungen können auch horizontalen Platz sparen, da Wiederholungssymbole üblicherweise schmaler sind als die entsprechend ausgeschriebenen Takte.

In Dorico SE 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 standardmäßig nicht gedruckt, und Sie können sie jederzeit ein- und 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 358

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 346

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 928

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 930

[Hervorhebungen für Taktwiederholungs-Regionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 927

[Regionen mit Taktwiederholungen verschieben](#) auf Seite 926

[Regionen mit Taktwiederholungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 926

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 951

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

Länge der wiederholten Phrase in Regionen mit Taktwiederholungen ändern

Nachdem Sie sie eingegeben haben, können Sie die Anzahl der Takte ändern, aus denen sich die wiederholte Phrase in einzelnen Taktwiederholungen zusammensetzt, wenn zum Beispiel die Region die vorigen zwei statt der vorherigen vier Takte wiederholt werden soll.

HINWEIS

Sie können nicht mehr Takte wiederholen, als vor der Region mit Taktwiederholungen vorhanden sind. Wenn zum Beispiel eine Region mit Taktwiederholungen auf den ersten notierten Takt in einer Partie folgt, können Sie die Anzahl der Takte in der wiederholten Phrase nicht erhöhen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktwiederholungs-Regionen aus, deren Phrasenlänge Sie ändern möchten.
 2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Anz. Takte** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe:
 - **Ein Takt**
 - **Zwei Takte**
 - **Vier Takte**
-

ERGEBNIS

Die Anzahl der Takte in den ausgewählten Takt-Wiederholungsregionen wird geändert. Dies wirkt sich auch auf die Wiedergabe aus.

TIPP

- Alle Dynamikanweisungen, die Sie in Regionen mit Taktwiederholungen hinzufügen, wirken sich auf die Wiedergabe der wiederholten Passagen aus.
 - Sie können die Länge der wiederholten Phrase auch ändern, indem Sie das Einblendfeld für Wiederholungen öffnen und den Eintrag ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 930

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 358

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 346

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 368

Regionen mit Taktwiederholungen verschieben

Sie können Regionen von Taktwiederholungen nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Region von Taktwiederholungen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Sie können nur eine Region mit Taktwiederholungen auf einmal verschieben.

2. Verschieben Sie die Region mit Taktwiederholungen auf eine der folgenden Arten in andere Takte:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um ihn nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um ihn nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.

ERGEBNIS

Die ausgewählte Region mit Taktwiederholungen wird in Takte links oder rechts von ihr verschoben.

Wenn Sie Regionen mit Taktwiederholungen mit der Tastatur verschieben, werden sie nach rechts um die Dauer ihrer Gruppierung verschoben, zum Beispiel, Zwei-Takte-Wiederholungen werden um zwei Takte nach rechts verschoben. Wenn Sie sie jedoch nach links verschieben, werden sie, unabhängig von ihrer Gruppierung, zum nächsten Takt verschoben.

Wenn Sie Region mit Taktwiederholungen mit der Maus verschieben, werden sie immer zum letzten/nächsten Takt verschoben.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur eine Region mit Taktwiederholungen befinden. Wenn ein Teil einer ausgewählten Region mit Taktwiederholungen mit einem Teil einer anderen Region mit Taktwiederholungen aufgrund der Verschiebung kollidiert, wird die andere Region mit Taktwiederholungen gekürzt um der verschobenen Region gerecht zu werden. In einigen Fällen bedeutet dies, dass die Gruppierung der anderen Region mit Taktwiederholungen geändert oder ganz gelöscht wird.

Sie können diese Aktion rückgängig machen und die vorherige Länge aller Region mit Taktwiederholungen wiederherstellen.

Regionen mit Taktwiederholungen verlängern/kürzen

Sie können Regionen mit Taktwiederholungen nach der Eingabe verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Region mit Taktwiederholungen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Sie können nur einen Region mit Taktwiederholungen auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Region mit Taktwiederholungen auf eine der folgenden Arten:
 - Um sie nach der Dauer ihrer Gruppierung zu verlängern, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**.
 - Um sie nach der Dauer ihrer Gruppierung zu verkürzen, drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**.

HINWEIS

Tastaturbefehle verlängern/kürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben.

- Klicken Sie auf den Anfangs-/Endgriff zum nächsten/vorherigen Takt.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Region mit Taktwiederholungen wird verlängert/gekürzt.

HINWEIS

- Die Mindestlänge einer Region mit Taktwiederholungen ist ein Takt. Wenn Sie Bereiche mit längeren Gruppierungen, wie zum Beispiel alle vier Takte, verkürzen, wird die Länge des Bereichs halbiert, bis eine Region mit Taktwiederholungen von einem Takt erhalten bleibt.
- An jeder rhythmischen Position kann sich nur eine Region mit Taktwiederholungen befinden. In ein Teil einer ausgewählten Region mit Taktwiederholungen mit einem Teil einer anderen Region mit Taktwiederholungen kollidiert, wenn sie verlängert oder verkürzt wird, wird die andere Region mit Taktwiederholungen gekürzt um dem gerecht zu werden. In einigen Fällen bedeutet dies, dass die Gruppierung der anderen Region mit Taktwiederholungen geändert oder ganz gelöscht wird.

Sie können diese Aktion rückgängig machen und die vorherigen Längen aller beteiligten Regionen mit Taktwiederholungen wiederherstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 924

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 930

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 951

Hervorhebungen für Taktwiederholungs-Regionen ausblenden/anzeigen

Sie können farbige Hervorhebungen für Taktwiederholungsregionen 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**.
-

ERGEBNIS

Hervorhebungen für Regionen mit Taktwiederholungen hervorheben werden angezeigt, wenn sich neben **Regionen mit Taktwiederholungen hervorheben** im Menü ein Häkchen befindet, und ausgeblendet, falls dieses dort fehlt.

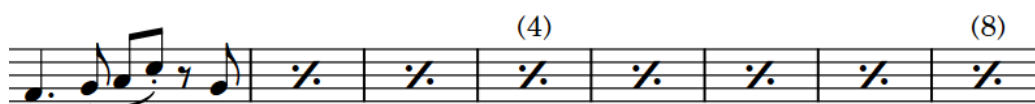
Anzahl von Taktwiederholungen

Taktwiederholungen sind Zahlen, die in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter den Taktwiederholungen angezeigt werden, um den Spielern dabei zu helfen, den Überblick zu behalten. Die Intervalle basieren normalerweise auf typischen musikalischen Phrasen, wie zum Beispiel alle vier oder alle acht Takte.

HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

Da Taktwiederholungen mit einer vollständig notierten Phrase von mindestens einem Takt beginnen müssen, beginnt die Zählzeit für die Taktwiederholungen eher mit einem notierten Takt als mit dem ersten Takt der Taktwiederholungs-Region. So zeigt zum Beispiel der dritte Takt in einem Taktwiederholungsbereich die Zählnummer 4 an, da dieser Takt das vierte Mal markiert, dass der ursprünglich notierte Takt gespielt wird. Jede Taktwiederholungs-Region hat ihre eigene separate Anzahl.



Region mit Taktwiederholung mit Zählnummern, die alle vier Takte angezeigt werden

In Dorico SE können Sie die Anfangszahl für jede Taktwiederholungs-Region ändern. Sie können auch ändern, wie häufig die Anzahl von Taktwiederholungen angezeigt und ob sie in Klammern gesetzt werden soll.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung der Anzahl von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 930

[Häufigkeit der Anzeige der Anzahl von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 929

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 346

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 358

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 607

Anfängliche Anzahl von Taktwiederholungen ändern

Sie können die Zahl ändern, mit der einzelne Taktwiederholungen beginnen, wenn Sie zum Beispiel den ersten Takt in einer wiederholten Phrase am Anfang jedes Systems notieren möchten, aber eine fortlaufende Zählung über mehrere Taktwiederholungen anzeigen möchten.

HINWEIS

- Die Anfangszählzeit gilt für den ersten Takt in der Taktwiederholung, also den notierten Takt. Die Änderung der Anfangs-Zählzeit einer Ein-Takt-Wiederholungsregion mit einer Dauer von drei Takten bis **5**, wobei die Zählzeiten von Taktwiederholungen alle vier Takte angezeigt werden, bewirkt, dass die Zählzeit am Ende der Takt-Wiederholungsregion die Zahl 8 anzeigt.

- Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie jene Ein-Takt-Wiederholungsregionen aus, deren Anfangszählzeit Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung**.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Anzahl und Position von Zählzeiten von Taktwiederholungen in den ausgewählten Taktwiederholungen wurde geändert. Bei Änderung der Anfangs-Zählzeit von 1 zu 2, mit Zählzeiten, die alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zählzeit auf dem zweiten Takt statt auf dem dritten angezeigt.

BEISPIEL

The image shows two columns of musical notation in bass clef, 4/4 time. Each column contains three systems of repeated measures. The first system in each column starts with a measure containing a quarter note, a quarter rest, and a sharp sign, followed by three measures of repeated notes. The first column shows the standard behavior where the count '(4)' is placed above the third measure. The second column shows the result of changing the starting count to 2, where the count '(4)' is placed above the second measure. The third system in the second column shows the result of changing the starting count to 8, with the count '(8)' placed above the eighth measure.

Separate Taktwiederholungen auf mehreren Systemen im gleichen Einzelstimmen-Layout mit der Standard-Zählzeit

Separate Taktwiederholungen auf mehreren Systemen im gleichen Einzelstimmen-Layout, deren Zählzeiten geändert wurden, um eine fortlaufende Region einzubeziehen

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Ein-Takt-Wiederholungen aus, deren Zählzeiten-Frequenz Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Zählhäufigkeit** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung** aus.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Frequenz der Zählzeiten in den ausgewählten Takt-Wiederholungs-Regionen wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anzahl von Taktwiederholungen](#) auf Seite 928

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 607

Darstellung der Anzahl von Taktwiederholungen ändern

Sie können einzelne Taktwiederholungen mit oder ohne Klammern anzeigen oder überhaupt keine Wiederholungen 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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Ein-Takt-Wiederholungen aus, deren Zählzeit-Anzeige Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählerdarstellung** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **In Klammern**
 - **Keine Klammern**
 - **Nicht zeigen**
-

ERGEBNIS

Die Anzeige der Zählzeiten in den ausgewählten Takt-Wiederholungs-Regionen 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

[Häufigkeit der Anzeige der Anzahl von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 929

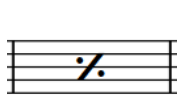
[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Gruppierung von Taktwiederholungen

Mit der Gruppierung von Taktwiederholungen können Sie längere Taktwiederholungs-Regionen zusammenfassen, was in regulären Noten sehr hilfreich sein kann, da es die Gesamtphrasierung vereinfacht.

Die Symbole, die in der Notenzeile angezeigt werden, unterscheiden sich je nach Gruppierung, während in Zwei- und Viertakt-Wiederholungen eine Zahl erscheint, die anzeigt, wie viele Takte in der Gruppe enthalten sind.



Ein-Takt-Wiederholungs-Symbol



Zwei-Takte-Wiederholungs-Symbol

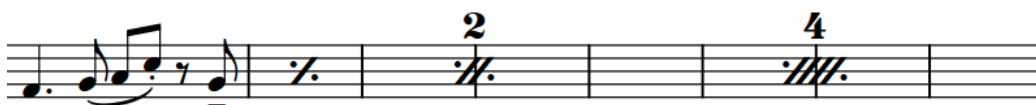


Drei-Takte-Wiederholungs-Symbol



Vier-Takte-Wiederholung-Symbol

Sie können die Gruppierung festlegen, wenn Sie die Taktwiederholungen eingeben. Und Sie können die Gruppierung der Taktwiederholungen nach der Eingabe ändern. Je nach dem, wo die Taktwiederholungsregion im Notenmaterial beginnt und endet, passt Dorico SE die angezeigten Symbole automatisch an, damit Sie ein genaues Ergebnis erhalten. So wird zum Beispiel eine Phrase über acht Takte mit einem einzelnen notierten Takt gefolgt von sieben Ein-Takt-Wiederholungen, die in je vier Takten gruppiert sind, automatisch mit einer Ein-Takt-Wiederholung, einer Zwei-Takte-Wiederholung und einer Vier-Takte-Wiederholung angezeigt, um die sieben Takte zu füllen.



Acht-Takt-Phrase mit sieben Ein-Takt-Wiederholungen und je vier gruppierten Takten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 346

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 358

Gruppierung von Taktwiederholungen ändern

Sie können die Gruppierung der Taktwiederholungen nach der Eingabe ändern, wenn Sie zum Beispiel einen Bereich von Ein-Taktwiederholungen alle zwei Takte gruppieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktwiederholungs-Regionen aus, deren Gruppierung Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Gruppieren alle** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe:
 - **Ein Takt**
 - **Zwei Takte**
 - **Vier Takte**

HINWEIS

Die verfügbaren Optionen hängen von der Mindestlänge der ausgewählten Taktwiederholungs-Regionen ab. Wenn Sie zum Beispiel Taktwiederholungs-Regionen auswählen, die über drei Takte gehen, sind nur **Ein Takt** und **Zwei Takte** im Menü verfügbar.

ERGEBNIS

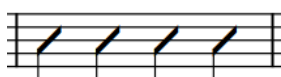
Die Gruppierung der ausgewählten Taktwiederholungs-Regionen wird geändert. Dorico SE berechnet automatisch die einfachste Methode, um die Region zu gruppieren. So wird zum Beispiel eine Phrase über acht Takte mit einem einzelnen notierten Takt gefolgt von sieben Ein-Takt-Wiederholungen, die in je vier 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.

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.

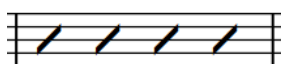
Es gibt zwei Arten von Rhythmusstrichen:

Striche mit Notenhälsen



Striche mit Hälsen geben in der Regel den zu spielenden Rhythmus, nicht aber die Tonhöhen an. Auch als »rhythmische Notation« bezeichnet.

Striche ohne Notenhälsen



Striche ohne Hälsen geben in der Regel weder Rhythmen noch Tonhöhen an. Auch als »Strichnotation« bezeichnet.

In Dorico SE 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 1078

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 357

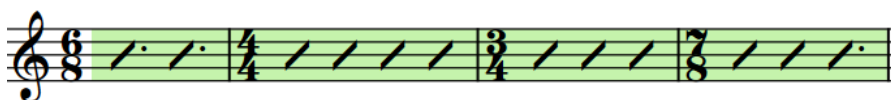
[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 186

[Akkordsymbole](#) auf Seite 642

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 644

Regionen mit Strichnotation

Regionen mit Strichnotation zeigen über ihre gesamte Dauer hinweg automatisch Rhythmusstriche entsprechend dem Metrum an (z. B. vier Striche pro Takt bei 4/4 und zwei Striche pro Takt bei 6/8). Eine einzelne Region mit Strichnotation kann sich über mehrere unterschiedliche Metren erstrecken.



Eine einzelne Region mit Strichnotation, die verschiedene Metren umfasst

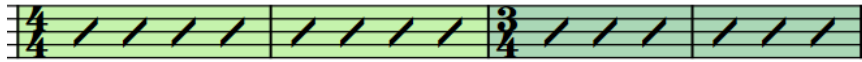
Mehrere Regionen mit Strichnotation können an derselben rhythmischen Position vorhanden sein. Wenn sich Regionen mit Strichnotation überschneiden, behandelt Dorico SE dies als mehrstimmigen Kontext und ändert die Position der Striche in der Notenzeile automatisch.

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 standardmäßig nicht gedruckt, und Sie können sie jederzeit ein- und ausblenden.

Im Schreiben-Modus besitzt jede Region am Anfang und am Ende einen Griff zum Verlängern bzw. Verkürzen der Regionen.

Wenn zwei unterschiedliche Regionen mit Strichnotation aneinander angrenzen, werden sie in unterschiedlichen Farben angezeigt, um 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 357
- [Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1078
- [Zählzeiten für Region mit Strichnotation](#) auf Seite 940
- [Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 935
- [Regionen mit Strichnotation verschieben](#) auf Seite 938
- [Regionen mit Strichnotation verlängern/kürzen](#) auf Seite 939
- [Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen](#) auf Seite 936
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 644
- [Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 646
- [Anmerkungen](#) auf Seite 579

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**.

ERGEBNIS

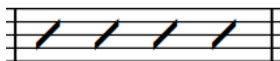
Hervorhebungen für Regionen mit Strichnotation werden angezeigt, wenn neben **Regionen mit Strichnotation hervorheben** im Menü ein Häkchen gesetzt ist. Anderenfalls werden sie ausgeblendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

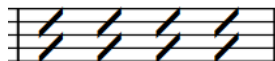
[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1078

Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten

Mehrere Regionen mit Strichnotation und Stimmen mit Strichnotation können an denselben rhythmischen Positionen vorhanden sein. In mehrstimmigen Kontexten für Stimmen mit Strichnotation und wenn Regionen mit Strichnotation ändert Dorico SE automatisch ihre Notenzeilenposition und ihren Versatz, um alle Strichnotationen bestmöglich lesbar zu machen.



Einzelne Region mit Strichnotation



Zwei Regionen mit Strichnotation, eine mit Halsrichtung nach oben und mit Halsrichtung nach unten

Sie können auch die Positionen von Rhythmen mit Strichnotation untereinander manuell steuern, indem Sie ihre Hals- oder Stimmrichtung oder ihre Notenzeilenposition ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1074

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 380

[Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen ändern](#) auf Seite 936

Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation einzeln verändern. Wenn sich mehrere Regionen mit Strichnotation überlappen, beeinflusst dies die Halsrichtung.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Stimmrichtung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Stimmrichtung** in der **Regionen mit Strichnotation**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**

ERGEBNIS

Die Stimmrichtung und damit die Halsrichtung der ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert.

HINWEIS

Dies hat lediglich Einfluss auf die Halsrichtung in Regionen mit Strichnotation auf der Mittellinie der Notenzeile und, wenn es mehrere Regionen mit Strichnotation an derselben rhythmischen Position gibt. Wenn Sie zum Beispiel die Stimmrichtung einer Region mit Strichnotation auf der untersten Linie der Notenzeile in **Abwärts** ändern, wird ihre Halsrichtung nicht geändert, wenn sie sich nicht mit einer anderen Region mit Strichnotation überschneidet.

WEITERFÜHRENDE LINKS
[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 992

Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen ändern

Sie können die Notenzeilenposition von Rhythmen mit Strichnotation in Stimmen und Regionen mit Strichnotation ändern, wenn Sie zum Beispiel andere Noten an derselben rhythmischen Position unterbringen möchten. Sie werden standardmäßig auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Rhythmusstriche aus, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
 - Bei Noten in Stimmen mit Strichnotation müssen Sie jede Note auswählen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
 - Bei Regionen mit Strichnotation können Sie einen beliebigen Teil einer Region auswählen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Strichpos.**-Option in der entsprechenden Gruppe für den Typ der rhythmischen Strichnotationen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten:
 - **Noten und Pausen** für Noten in Stimmen mit Strichnotation
 - **Regionen mit Strichnotation** für Regionen mit Strichnotation
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Notenzeilenposition der ausgewählten Rhythmusstriche wird geändert. Wenn Sie zum Beispiel den Wert für **Strichpos.** auf **4** ändern, werden die Rhythmusstriche auf der obersten Linie eines Fünfeiligen Notensystems positioniert, während der **Wert -4** sie auf der unteren positioniert.

Wenn einer der Rhythmusstriche Hälse hat, wird ihre Halsrichtung automatisch angepasst.

WEITERFÜHRENDE LINKS
[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 992

Noten zusammen mit Regionen mit Strichnotation anzeigen

Sie können Noten an derselben rhythmischen Positionen wie Regionen mit Strichnotation ein- bzw. ausblenden, z. B. wenn Sie Noten eingeben möchten, die Sie bei der Wiedergabe hören möchten, aber nur als Region mit Strichnotation angezeigt werden sollen, oder wenn Sie vorgeschlagene Noten zusätzlich zu den Regionen mit Strichnotation anzeigen möchten.

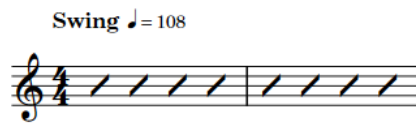
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, für die eine andere Notation zusätzlich angezeigt bzw. ausgeblendet werden soll.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Andere Stimmen anzeigen** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.

ERGEBNIS

Alle Noten in anderen Stimmen, die neben den ausgewählten Schrägstrichbereichen vorhanden sind, werden angezeigt, wenn **Andere Stimmen anzeigen** aktiviert ist. Andernfalls werden sie ausgeblendet.

BEISPIEL



Noten werden bei Anzeige der Region mit Strichnotation ausgeblendet



Noten werden bei Anzeige der Region mit Strichnotation angezeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 933

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 1078

[Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 934

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 357

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 Sie zum Beispiel andere Noten an diesen Positionen haben und die Pausen missverständlich wären. Sie können dies nur für das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

Standardmäßig zeigt Dorico SE automatisch implizite Abstandspausen um Regionen mit Strichnotation an, die mitten in Takten beginnen/enden, so dass die Gesamtdauer jedes Takts klar ist.

VORAUSSETZUNGEN

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.
 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 Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 945

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Regionen mit Strichnotation teilen

Sie können Regionen mit Strichnotation nach der Eingabe aufteilen, z. B. wenn Sie später in der Mitte einer vorhandenen Regionen mit Strichnotation eine genauere Notation eingeben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in jeder Region mit Strichnotation einen Strich unmittelbar rechts von der Position aus, an der Sie die Trennung vornehmen möchten.
2. Drücken Sie **U**.

ERGEBNIS

Die Regionen mit Strichnotation werden links vom ausgewählten Schrägstriche getrennt. Jeder Teil hat nun eigene Start-/End-Griffe, mit denen Sie die Teile unabhängig voneinander verlängern/verkürzen können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zählzeithäufigkeit von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 941

[Regionen mit Strichnotation verlängern/kürzen](#) auf Seite 939

Regionen mit Strichnotation verschieben

Sie können Regionen mit Strichnotation nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen verschieben. Da mehrere Regionen mit Strichnotation an derselben rhythmischen Position vorhanden sein können, lassen sich Regionen mit Strichnotation auch überlappend platzieren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, die Sie verschieben möchten.
2. Verschieben Sie die ausgewählten Regionen mit Strichnotation entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.

HINWEIS

Sie können Regionen mit Strichnotation nicht rhythmisch mit der Maus verschieben.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Regionen mit Strichnotation werden auf neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

Wenn eine einzelne Region mit Strichnotation beim Verschieben eine andere Region mit Strichnotation passiert, bleibt die vorhandene unverändert, da sich mehrere Regionen mit Strichnotation an derselben rhythmischen Position befinden können. Wenn Regionen mit Strichnotation einander überlappen, werden die Notenzeilenpositionen der Striche automatisch angepasst.

Wenn Sie jedoch mehrere Regionen mit Strichnotation zusammen verschieben, werden vorhandene Regionen mit Strichnotation, die sie passieren, entsprechend gekürzt oder gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gekürzte oder gelöschte Regionen mit Strichnotation werden nur wiederhergestellt, wenn Sie die Regionen mit Strichnotation mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 935

[Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 935

Regionen mit Strichnotation verlängern/kürzen

Sie können Regionen mit Strichnotation nach der Eingabe verlängern/kürzen. Da mehrere Regionen mit Strichnotation an derselben rhythmischen Position vorhanden sein können, lassen sich Regionen mit Strichnotation auch überlappend verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, die Sie verlängern bzw. kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Region mit Strichnotation auf einmal verlängern bzw. kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die ausgewählten Regionen mit Strichnotation auf eine der folgenden Arten:
 - 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.
 - Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie ihn nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Regionen mit Strichnotation werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt. Wenn sich Teile von Regionen mit Strichnotation 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 935

[Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 935

Notenhäse in Regionen mit Strichnotation ausblenden/ anzeigen

Sie können Notenhäse auf Strichen in einzelnen Regionen mit Strichnotation ein- und ausblenden. Standardmäßig werden Striche in Regionen mit Strichnotation ohne Notenhäse dargestellt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, für die Notenhäse zusätzlich angezeigt bzw. ausgeblendet werden sollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Strichart** in der **Regionen mit Strichnotation**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Mit Notenhäsen**
 - **Ohne Notenhäse**

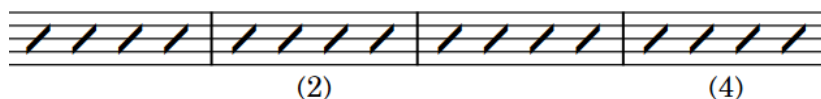
ERGEBNIS

Sie können die Notenhäse in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation ausblenden, wenn Sie **Ohne Notenhäse** auswählen. Sie können sie anzeigen, wenn Sie **Mit Notenhäsen** auswählen.

Zählzeiten für Region mit Strichnotation

Zählzeiten für Region mit Strichnotation sind Zahlen, die in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter der Region mit Strichnotation angezeigt werden, damit die Spieler den Überblick darüber behalten, wie viele Takte vergangen sind. Die Intervalle basieren normalerweise auf typischen musikalischen Phrasen, wie zum Beispiel alle vier oder alle acht Takte.

Standardmäßig wird die Taktzahl für Regionen mit Strichnotation 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 SE können Sie die Anfangszählzeit jeder Region mit Strichnotation ändern. Sie können auch ändern, wie häufig Zählzeiten von Region mit Strichnotation angezeigt werden, oder ob sie in Klammern gesetzt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 933

Anfangszählzeit von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Zahl ändern, ab der die Zählzeit einzelner Regionen mit Strichnotation beginnt, z. B. wenn Sie eine genauere Notation zwischen zwei Regionen mit Strichnotation eingeben möchten, die Zählung jedoch über die Regionen hinausgehen soll.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Anfangszählzeit Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Anzahl und Position von Zählzeiten in Regionen mit Strichnotation wurde geändert. Bei Änderung der Anfangs-Zählzeit von 1 zu 2, mit Zählzeiten, die alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zählzeit auf dem dritten Takt statt auf dem vierten angezeigt.

BEISPIEL



Zwei getrennte Regionen mit Strichnotation, wobei die Anfangszählzeit der zweiten Region geändert wurde, so dass der Eindruck entsteht, es würde die erste Region fortgesetzt.

Zählzeithäufigkeit von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Anzahl der angezeigten Zählzeiten für Regionen mit Strichnotation einzeln ändern, wenn Sie zum Beispiel die Zählzeit nach acht Takten auf einer Region mit Ein-Takt-Wiederholung anzeigen möchten. Standardmäßig wird die Zählzeit für Regionen mit Strichnotation in jedem vierten Takt angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Zählzeiten-Frequenz Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählhäufigkeit** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Häufigkeit der Zählzeiten in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Regionen mit Strichnotation teilen](#) auf Seite 938

Darstellung der Taktzahlen von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können einzelne Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation mit oder ohne Klammern anzeigen oder überhaupt keine Taktzahlen anzeigen. 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 einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Taktzahl-Darstellung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zählerdarstellung** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **In Klammern**
 - **Keine Klammern**
 - **Nicht zeigen**
-

ERGEBNIS

Die Darstellung von 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 Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 Taktzahl in Regionen mit Strichnotation wirkt sich auf alle Taktzahlen in der Region aus. Sie können die Platzierung einer einzelnen Taktzahl nicht unabhängig von anderen Taktzahlen in derselben Region mit Strichnotation ändern.

VORAUSSETZUNGEN

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.
 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 Rahmenverkettung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157









[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Pausen

Pausen sind Markierungen mit einem rhythmischen Wert, die angeben, dass für die jeweilige Dauer keine Note gespielt wird. Jede Notenlänge hat eine entsprechende Pause; z. B. unterscheidet sich eine Viertelnotenpause von einer Sechzehntelnotenpause.

Die Summe aller Noten und Pausen innerhalb eines Takts muss die Dauer des Takts gemäß dem geltenden Taktmaß ergeben.

Die Tabelle zeigt einige Beispiele für Noten und die Pausen mit dem entsprechenden rhythmischen Wert.

Dauer	Note	Pause
Halbe		
Viertel		
Achtel		
Sechzehntel		

Während der Noteneingabe füllt Dorico SE die Lücken zwischen Noten automatisch mit impliziten Pausen der entsprechenden Dauer. Daher ist es für gewöhnlich nicht nötig, Pausen in Dorico SE einzugeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 945

[Pausen eingeben](#) auf Seite 199

[Pausen löschen](#) auf Seite 948

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

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 Notenhäuse der Stimme nach oben gerichtet sind, und tiefer in der Notenzeile oder darunter, wenn die Notenhäuse der Stimme nach unten gerichtet sind.



Beispiel für Pausenpositionen in einem mehrstimmigen Kontext

Pausen in mehreren Stimmen dürfen sich nicht überlappen. Sie können Pausen zusammenfassen, so dass nur eine angezeigt wird, wenn mehrere Stimmen eine Pause derselben Dauer an derselben rhythmischen Position haben.

Die exakte vertikale Positionierung von Pausen ist eingeschränkt, da ihre Formen bestimmte Positionen relativ zu den Linien und leeren Bereichen von Notenzeilen erfordern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen löschen](#) auf Seite 948

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 947

[Stimmen](#) auf Seite 1073

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 184

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 625

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 SE notiert implizite Pausen gemäß der aktuellen 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 SE 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 199

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 181

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 947

[Pausen löschen](#) auf Seite 948

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 948

Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten

In Dorico SE werden automatisch implizite Pausen angezeigt, um rhythmische Positionen um Noten herum auszufüllen, auch bei mehreren Stimmen in einer Notenzeile. In solchen Fällen brauchen Sie aber möglicherweise mehr Kontrolle darüber, wann und wo Pausen angezeigt werden.

Normalerweise werden Pausen oder Noten für ganze Takte angezeigt, wenn Stimmen mindestens eine Note im jeweiligen Takt enthalten. Dies macht die rhythmische Position jeder Note in allen Stimmen im Takt umgehend klar.

Wenn es mehrere Stimmen in einer Notenzeile gibt, werden implizite Pausen in jedem Takt angezeigt, der Noten beliebiger Dauer in mehr als einer Stimme enthält. Es kann jedoch sein, dass Sie Pausen vor der ersten Note in einer Stimme oder nach der letzten Note in einer Stimme nicht anzeigen möchten, wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt. Z. B. kann es nützlich sein, Pausen auszublenden, wenn eine Stimme verwendet wird, um Durchgangsnoten in einem Takt anzuzeigen, der ansonsten nur eine einzelne Melodielinie enthält.



Eine zweite Stimme, die zur Anzeige von Durchgangsnoten verwendet wird

TIPP

Dorico SE legt Pausen standardmäßig zusammen, wenn mehrere Stimmen Pausen derselben Dauer an derselben rhythmischen Position haben.

Sie können mehrere Pausen an einzelnen rhythmischen Positionen sichtbar machen, indem Sie ihre vertikale Position ändern.

Sie können Pausen vor der ersten Note in einer Stimme und nach der letzten Note in einer Stimme einzeln ausblenden, indem Sie die entsprechenden Eigenschaften im Eigenschaften-Bereich aktivieren. Sie können ausgeblendete Pausen wieder anzeigen, indem Sie diese Eigenschaften deaktivieren. Außerdem können Sie Pausen aus ausgewählten Passagen löschen.



Eine Phrase mit mehreren Stimmen, in der implizite Pausen angezeigt werden.

Dieselbe Phrase ohne implizite Pausen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 951

[Pausen löschen](#) auf Seite 948

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 die **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 948

[Pausen löschen](#) auf Seite 948

Pausenfarben ausblenden/anzeigen

Sie können Pausenfarben ausblenden/anzeigen, wodurch implizite Pausen und explizite Pausen in unterschiedlichen Farben angezeigt werden.

Wenn Pausenfarben angezeigt werden, werden in Ihrem Projekt implizite Pausen in Grau und explizite Pausen in Schwarz dargestellt. Dies kann z. B. nützlich sein, um herauszufinden, warum Pausen nach Aktivieren von **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** nicht angezeigt werden, da diese Eigenschaften nur implizite Pausen ausblenden.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Implizite Pausen**.

ERGEBNIS

Pausenfarben werden angezeigt, wenn ein Häkchen neben **Implizite Pausen** im Menü angezeigt wird, und nicht angezeigt, wenn hier kein Häkchen steht.

BEISPIEL



Schwarz gefärbte Pausen (Pausenfarben werden nicht angezeigt)



Graue Färbung, die implizite Pausen anzeigt

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 löschen

Sie können sowohl implizite als auch explizite Pausen löschen, wenn Sie z. B. Pausen vor unter hinter Noten einer anderen Stimme ausblenden wollen, die zur Anzeige von Durchgangsnoten dienen.

HINWEIS

Sie können Pausen von ungestimmten Perkussionsinstrumenten nicht löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Pausen aus, die Sie löschen möchten.

TIPP

Sie können Pausen einzeln auswählen oder eine größere Auswahl von Pausen erstellen, die Sie löschen möchten.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Pausen entfernen**.
-

ERGEBNIS

Alle Pausen in der Auswahl werden gelöscht. Dies erfolgt, indem die Eigenschaften für **Beginnt Stimme** und **Beendet Stimme** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs automatisch so eingestellt werden, dass keine Pausen in den ausgewählten Regionen angezeigt werden.

TIPP

Sie können 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.

BEISPIEL



Eine Phrase mit mehreren Stimmen, in der implizite Pausen angezeigt werden.

Dieselbe Phrase nach Löschen der Pausen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen](#) auf Seite 944

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 945

[Große Selektionen](#) auf Seite 361

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 946

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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

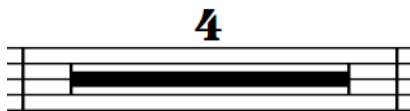
Alle Taktpausen in leeren Takten werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 951

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 Elemente unterbrochen, die in ihrem Bereich positioniert werden, wie zum Beispiel Systemtext, Studierzeichen sowie Fermaten und Pausen. Dies gilt auch, wenn die Elemente nicht sichtbar sind, außer bei versteckten Tempomarkierungen, wie zum Beispiel jenen, die in die **Zeit**-Spur im Wiedergabe-Modus eingefügt werden. Wenn jedoch Elemente am Anfang des ersten Taktes einer Mehrtaktpause platziert werden, bleibt dieser Takt Teil der nachfolgenden Mehrtaktpause.

Sie können Mehrtaktpausen in Dorico SE 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 607
[Zeitspur](#) auf Seite 481

Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen

Sie können Mehrtaktpausen für jedes Layout unabhängig ausblenden/anzeigen und festlegen, ob Taktwiederholungen in Mehrtaktpausen zusammengefasst werden sollen. Beispielsweise können Sie Mehrtaktpausen in vollständigen Partitur-Layouts ausblenden, in Einzelstimmen-Layouts jedoch anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Mehrtaktpausen aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 Taktwiederholungen enthalten, in den ausgewählten Layouts zu Mehrtaktpausen zusammengefasst. Auch die Taktanzahl für Mehrtaktpausen wird über den zusammengefassten Taktwiederholungen angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 924

[Mehrtaktpausen](#) auf Seite 950

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 607

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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen 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 SE Pausen in mehrstimmigen Kontexten zusammen und positioniert diese automatisch, um Kollisionen zu vermeiden.

VORAUSSETZUNGEN

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.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pausenpos.** in der Gruppe **Noten und Pausen.**
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden Pausen nach oben verschoben, wenn Sie ihn verringern, werden Pausen nach unten verschoben. Position 0 ist die mittlere Linie der Notenzeile. Wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, die Pausen derselben Dauer haben, wird nur eine Pause angezeigt.

Wenn der Gültigkeitsbereich auf **Lokal** eingestellt war, wirkt sich diese Änderung nur auf das aktuelle Layout und die aktuelle Rahmenverkettung aus.

Wenn Sie **Pausenpos.** deaktivieren, werden die ausgewählten Pausen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 436

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 SE bestimmt automatisch die geeignete Endpunktposition und Krümmungsrichtung für Bindebögen auf Basis der Noten innerhalb ihrer Bereiche. Sie können dies jedoch manuell ändern. Außerdem können Sie 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 225

[Eingebettete Bindebögen eingeben](#) auf Seite 963

[Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 1013

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 962

[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 956

[Krümmungsrichtung von Bindebögen](#) auf Seite 960

[Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 954

Allgemeine Platzierungskonventionen für Bindebögen

Es gibt verschiedene Konventionen für die Platzierung, Endpunktposition, Form und Krümmungsrichtung von Bindebögen in unterschiedlichen Kontexten.

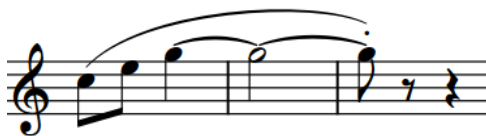
WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 955
- [Position von Bindebögen relativ zu Notenzeilenlinien](#) auf Seite 955
- [Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 956
- [Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche](#) auf Seite 957
- [Krümmungsrichtung von Bindebögen](#) auf Seite 960

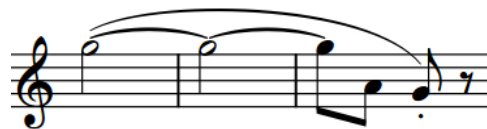
Bindebogenposition relativ zu Haltebogenketten

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 SE.



Bindebogen, der auf der letzten Note einer Haltebogenkette endet

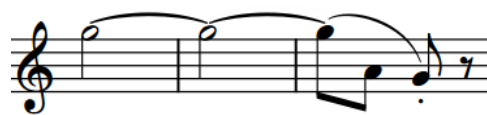


Bindebogen, der auf der ersten Note einer Haltebogenkette beginnt

In historischen Editionen enden Bindebögen jedoch mitunter auf der ersten Note in einer Haltebogenkette und beginnen auf der letzten Note in einer Haltebogenkette. Beide Änderungen sparen vertikalen Platz, da kürzere Bindebögen nicht so weit über oder unter eine Notenzeile ragen.



Bindebogen, der auf der ersten Note einer Haltebogenkette endet



Bindebogen, der auf der letzten Note einer Haltebogenkette beginnt

Sie können die Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 956

Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern

Sie können die Position von einzelnen Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern, um z. B. vertikalen Platz einzusparen. Dies gilt auch für Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Position Sie relativ zu Haltebogenketten ändern möchten.
- 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 SE 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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 961

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 994

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge](#) auf Seite 734

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 SE automatisch sicherstellt, dass Endpunkte von Bindebögen Notenzeilenlinien nicht berühren, sind zur einwandfreien Positionierung von Bindebögen eventuell manuelle Anpassungen erforderlich.

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 SE 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 $1/4$ Spatium über einem vorhandenen Bindebogen, der auf derselben Note beginnt/endet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 962

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 992

[Artikulationen](#) auf Seite 589

[Platzierung von Artikulationen relativ zu Bindebögen ändern](#) auf Seite 593

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 $1/2$ 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 $1/2$ 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingebettete Bindebögen](#) auf Seite 962

Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen

Standardmäßig passt Dorico SE die Form und Position von Bindebögen an, um Zusammenstöße mit Objekten unter ihrem Bogen zu verhindern.

Wenn also ein Notenkopf unter einem Bindebogen mit Aufwärtskrümmung höher als die anderen Notenköpfe bzw. ein Notenkopf unter einem Bindebogen mit Abwärtskrümmung niedriger als die anderen Notenköpfe liegt, wird die Krümmung des Bindebogens angepasst, um einen Zusammenstoß zu verhindern und den Notenkopf unter dem Bindebogen zu belassen.



Bindebogen mit aktivierter Vermeidung von Zusammenstößen (Standard)



Bindebogen mit deaktivierter Vermeidung von Zusammenstößen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 962

[Vorzeichen](#) auf Seite 583

Bindebogenstile

In Dorico SE 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.



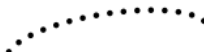
Gestrichelt

Bindebögen werden als gekrümmte gestrichelte Linien angezeigt. Dieser Stil kann verwendet werden, um einen optionalen Bindebogen darzustellen, der Spielern z. B. Atem-/Streichmuster empfiehlt.



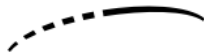
Punktiert

Bindebögen werden als gepunktete Linien angezeigt. Die Punkte sind über die gesamte Länge des Bindebogens gleich groß und gleich weit voneinander entfernt.



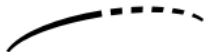
Halbgestrichelt Beginn

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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Durchgezogen**
 - **Gestrichelt**
 - **Gepunktet**
 - **Halbgestrichelt Beginn**
 - **Halbgestrichelt Ende**
 - **Editorisch**

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 Rahmenverktung aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 425

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 Rahmenverktung oder für alle Layouts und Rahmenverktungen tun.

HINWEIS

Nicht alle Bindebögen sehen als flache Bindebögen gut aus, aber es wäre 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.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Krümmungsstil Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Krümmungsstil**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Normal (gekrümmt)**
 - **Flach**
-

ERGEBNIS

Der Krümmungsstil der ausgewählten Bindebögen wird geändert. 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverketzungen kopieren](#) auf Seite 425

Krümmungsrichtung von Bindebögen

Bindebögen können nach oben oder unten gekrümmt sein oder eine S-Form mit mehreren Kurvensegmenten haben. Dorico SE 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

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 957

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 962

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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Krümmungsrichtung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Richtung**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**
 - **Aufwärts/Abwärts**
 - **Abwärts/Aufwärts**
-

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

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 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 music is marked 'très rythmé'. The top staff contains a melodic line with slurs that cross between staves. The bottom staff contains a bass line with slurs that cross between staves. Dynamics include 'sf' (sforzando) and 'p' (piano). The score illustrates how slurs can be applied across staves and voices.

Notenzeilen-übergreifende Bindebögen zwischen zwei Klaviernotenzeilen

Dorico SE 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 225

[Bindebögen verlängern/kürzen](#) auf Seite 965

[Bindebögen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 965

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 957

[Bindebogen-Endpunktpositionen](#) auf Seite 956

Eingebettete Bindebögen

Eingebettete Bindebögen sind zwei oder mehr gleichzeitig verwendete Bindebögen: Der übergeordnete Bindebogen zeigt dabei die Struktur der Phrase und die inneren Bindebögen zeigen die Artikulation innerhalb der Phrase. Sie werden auch »Bindebögen innerhalb von Bindebögen« genannt.

Abhängig von der jeweiligen Halsausrichtung innerhalb des übergeordneten äußeren Bindebogens werden innere Bindebögen eventuell auf der dem äußeren Bindebogen entgegengesetzten Seite der Notenzeile angezeigt.



Eine Phrase mit eingebetteten Bindebögen

Sie können eingebettete Bindebögen auf dieselbe Weise eingeben wie Standard-Bindebögen. Standardmäßig passt Dorico SE ihre Positionen automatisch an, um Zusammenstöße zu vermeiden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 957

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. Drücken Sie **S**, um den äußeren Bindebogen einzugeben oder mit seiner Eingabe zu beginnen.

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**.
- Um den inneren Bindebogen während der Noteneingabe auf derselben Note beginnen zu lassen wie den äußeren Bindebogen, drücken Sie **S**.
- 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**.

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. Drücken Sie einmal **Umschalttaste-S**, um den inneren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note zu beenden.
 7. Geben Sie weitere Noten ein.
 8. Optional: Beginnen/Beenden Sie weitere innere Bindebögen.
 9. Drücken Sie erneut **Umschalttaste-S**, um den äußeren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note zu beenden.
-

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.

HINWEIS

- Sie können den äußeren Bindebogen und die inneren Bindebögen in beliebiger Reihenfolge eingeben, da Dorico SE Bindebögen automatisch so anpasst, dass kürzere innerhalb von längeren Bindebögen platziert werden, und sicherstellt, dass sie nicht miteinander kollidieren.
 - Wenn Sie **Automatische Kurvenanpassung deaktivieren** in der **Bindebögen**-Gruppe des **Eigenschaften-Bereichs** für einzelne Bindebögen aktivieren, werden Zusammenstöße von Bindebögen nicht automatisch verhindert.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 225

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 961

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 957

Bindebögen rhythmisch verschieben

Sie können Bindebögen nach der Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus den Bindebogen aus, den Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Sie können nur einen Bindebogen auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie den Bindebogen auf eine der folgenden Arten an andere Notenköpfe in der Notenzeile:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um ihn zum nächsten Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um ihn zum vorigen Notenkopf in der Notenzeile zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie sie nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Der Bindebogen wird zu anderen Notenköpfen in der Notenzeile verschoben.

HINWEIS

Die rhythmische Dauer des Bindebogens wird dabei normalerweise beibehalten. Je nachdem, welche Rhythmen er beim Verschieben überquert, kann es jedoch sein, dass der Bindebogen längere/kürzere Notenwerte überspannt als vor dem Verschieben.

Bindebögen verlängern/kürzen

Sie können die rhythmische Länge von Bindebögen nach der Eingabe ändern.

HINWEIS

Sie können Notenzeilen-übergreifende Bindebögen nur bis zu Noten verlängern/kürzen, die sich in derselben Notenzeile befinden wie der entsprechende Endpunkt, und Sie können Stimmen-übergreifende Bindebögen nur bis zu Noten verlängern/kürzen, die sich in derselben Stimme befinden wie der entsprechende Endpunkt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Bindebögen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur einen Bindebogen auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die Bindebögen auf eine der folgenden Arten:

- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um den Bindebogen bis zum nächsten Notenkopf zu verlängern.
- Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um den Bindebogen bis zum vorigen Notenkopf zu kürzen.

HINWEIS

Tastaturbefehle verlängern/verkürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben. Sie können den Anfang von Bindebögen verschieben, indem Sie den gesamten Bindebogen verschieben oder indem Sie auf den Griff am linken Rand klicken und ziehen.

- Klicken Sie auf den Anfang/das Ende des Bindebogens und ziehen Sie ihn/es bis zum nächsten vorigen Notenkopf.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Bindebögen werden verlängert bzw. gekürzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 965

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 962

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 225

[Verknüpfung zwischen Bindebögen aufheben](#) auf Seite 967

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 698

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 368

Bindebögen miteinander verknüpfen

Dorico SE verknüpft Bindebögen mit derselben Dauer an denselben rhythmischen Positionen automatisch miteinander, wenn Sie Bindebögen oder Notenmaterial, das Bindebögen enthält, kopieren und in anderen Notenzeilen einfügen oder wenn Sie Bindebögen in verschiedenen Notenzeilen gleichzeitig eingeben. Sie können Bindebögen jedoch auch manuell miteinander verknüpfen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Bindebögen aus, die Sie miteinander verknüpfen möchten.

HINWEIS

Nur Bindebögen mit derselben Dauer, die an derselben rhythmischen Position beginnen, können miteinander verknüpft werden.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Bindebögen > Verknüpfen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Bindebögen werden miteinander verknüpft.

Verknüpfung zwischen Bindebögen aufheben

Sie können Bindebögen, die automatisch verknüpft wurden, manuell trennen, um sie z. B. unabhängig voneinander zu verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus einen Bindebogen in jeder verknüpften Gruppe aus, die Sie auftrennen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Bindebögen > Verknüpfung aufheben**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Alle Bindebögen, die mit den ausgewählten Bindebögen verknüpft sind, werden getrennt.

HINWEIS

Sie können die Verknüpfung nicht für einzelne Bindebogen innerhalb von verknüpften Gruppen aufheben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 368

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.

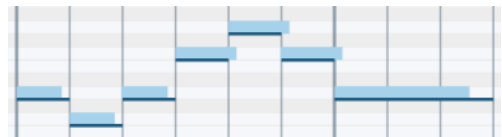
TIPP

Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, 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

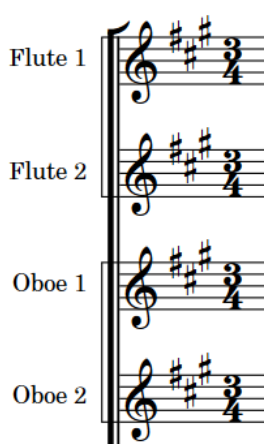
[Gespielte und notierte Notenwerte](#) auf Seite 555

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 495

Notenzeilenbeschriftungen

Notenzeilenbeschriftungen werden verwendet, um Notenzeilen in Partituren mit mehreren Spielern zu kennzeichnen. Sie werden links von Systemen vor dem ersten Taktstrich positioniert. Notenzeilenbeschriftungen zeigen die Instrumente an, die aktuell die Noten in den Notenzeilen spielen, auf die sie sich beziehen.

Üblicherweise werden Instrumentennamen in den Notenzeilenbeschriftungen für die ersten Systeme in jeder Partie vollständig und in den Notenzeilenbeschriftungen folgender Systeme in abgekürzter Form angezeigt. Die Nutzung abgekürzter Instrumentennamen spart horizontalen Platz, so dass Sie mehr Noten in jedes System aufnehmen können.



Beispiele für Notenzeilenbeschriftungen im ersten System einer Partie

In Dorico SE verwenden Notenzeilenbeschriftungen die Instrumentennamen, die im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** für jedes Instrument angegeben sind. Im Dialog können Sie Singular- und Pluralnamen für jedes Instrument sowie Singular- und Pluralabkürzungen für jedes Instrument festlegen.

TIPP

Sie müssen Instrumente in Notenzeilenbeschriftungen nicht manuell nummerieren, da Dorico SE Instrumente automatisch nummeriert, wenn es mehrere Spieler des gleichen Typs gibt, die Instrumente des gleichen Typs spielen.

Bei Einzelstimmen-Layouts werden standardmäßig keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt, da die meisten Einzelstimmen nur eine einzige Notenzeile umfassen, deren Art sich aus dem Kontext und dem Layout-Namen klar ableiten lässt. Der Layout-Name wird standardmäßig oben links auf der ersten Seite von Einzelstimmen-Layouts angezeigt.

HINWEIS

Layout-Namen sind nicht mit den Instrumentennamen identisch, die für Notenzeilenbeschriftungen verwendet werden.

Bei Spielern, denen mehrere Instrumente zugewiesen sind, zeigt die Notenzeilenbeschriftung das Instrument an, das sie momentan spielen. Wenn Spieler ihr Instrument im laufenden System wechseln, wird das neue Instrument über der Notenzeilenbeschriftung an der Position seiner

ersten Note angezeigt und die Notenzeilenbeschriftung wird Anfang des nächsten Systems aktualisiert.

HINWEIS

In Notenzeilenbeschriftungen, z. B. für das erste System, werden nicht alle Instrumente angezeigt, die einem Spieler zugewiesen sind. Sie sollten eine umfassende Instrumentenliste, in der alle doppelten Zuweisungen enthalten sind, am Anfang Ihrer Partitur hinzufügen.

Dorico SE schließt die Transposition bzw. die Stimmung von Instrumenten standardmäßig in Notenzeilenbeschriftungen für transponierende Instrumente ein. Transponierende Instrumente sind Instrumente, deren klingende Tonhöhe von ihrer notierten Tonhöhe abweicht.

Sie können festlegen, wann Transpositionen oder Tonhöhen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden sollen. Sie können auch festlegen, ob die Transposition des Instruments vor oder nach dem Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden soll.

Aus MusicXML-Dateien importierte Notenzeilenbeschriftungen

Wenn Sie MusicXML-Dateien aus Cubase exportieren und in Dorico SE 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 SE verwendet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 103

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 138

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 137

Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen

Notenzeilenbeschriftungen nutzen die für jedes Instrument festgelegten Instrumentennamen. In Notenzeilenbeschriftungen können vollständige oder abgekürzte Instrumentennamen angezeigt werden.

Auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** unter **Einrichten > Layout-Optionen** können Sie für jedes Layout einzeln auswählen, ob vollständige, abgekürzte oder keine Instrumentennamen in den Notenzeilenbeschriftungen angezeigt werden sollen.

- **Vollständige** Notenzeilenbeschriftungen nutzen vollständige Instrumentennamen.
- **Abgekürzte** Notenzeilenbeschriftungen nutzen abgekürzte Instrumentennamen.
- Durch Auswahl von **Keine** werden keine Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.

Instrumentennummern werden automatisch sowohl in vollständigen als auch in verkürzten Notenzeilenbeschriftungen angezeigt.

HINWEIS

- Sie können die vollständigen und abgekürzten Instrumentennamen für jedes Instrument im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** im Einrichten-Modus ändern.
- Durch Ändern der Instrumentennamen ändert sich nicht der Name, der oben in jedem Einzelstimmen-Layout angezeigt wird, da hier der Layout-Name verwendet wird. Sie können Layouts im Einrichten-Modus umbenennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134
- [Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 103
- [Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 971
- [Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 138
- [Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 137
- [Layouts umbenennen](#) auf Seite 136

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 aus dem Menü **Notenzeilenbeschriftungen am ersten System**:
 - **Vollständig**
 - **Abgekürzt**
 - **Keine**
5. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü **Notenzeilenbeschriftungen an folgenden Systemen**:
 - **Vollständig**
 - **Abgekürzt**
 - **Keine**
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

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.
 - Sie können sowohl die vollständigen als auch die abgekürzten Instrumentennamen im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** ändern.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 970

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 137

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 138

[Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen](#) auf Seite 977

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 975

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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

[Systemeintrückungen](#) auf Seite 984

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 985

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 SE 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

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 138

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 107

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 137

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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. Optional: Wiederholen Sie Schritte 2 bis 4 für andere Layouts.

6. 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 137

Position von Instrumenten-Transpositionen in vollständigen Notenzeilenbeschriftungen ändern

Sie können Transpositionen vor/nach Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen in jedem Layout unabhängig 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 Position für Instrumenten-Transposition Sie ändern möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Position von Instrumenten-Transpositionen relativ zu Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen wird in den ausgewählten Layouts geändert.

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 104

[Standard-Text von Beschriftungen für Instrumentenwechsel bearbeiten](#) auf Seite 106

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 einzeilige Instrumente angezeigt werden.

Darstellungs-Typ Perkussions-Kit	Notenzeilenbeschriftung	Beispiel
Fünfzeiliges Notensystem	Einzelner Instrumentenname, für den der Instrumentenname des Perkussions-Kits verwendet wird.	Percussion 

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>Notenzeilenbeschriftungen für Raster nutzen eine kleinere Schrift und einen anderen als den für Standardinstrumente verwendeten Absatzstil.</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 138
- [Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 134
- [Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 112
- [Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 1052
- [Darstellungsart für Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 1059

Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen

Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen müssen alle Spieler in der Notenzeile enthalten. Dorico SE verbindet ähnliche Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen automatisch, zeigt aber immer alle erforderlichen Spielernummern an.

An zusammengeführten Notenzeilen, die verschiedene Arten von Instrumenten 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'. The score is written in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a common time signature (C). The instruments are grouped into five systems, each with two staves. The first system (Horn in F 1 and 2) has a dynamic marking of 'fp' and a 'p' marking. The second system (Horn in F 3 and 4) has a dynamic marking of 'fp' and a 'p' marking. The third system (Trumpet in C 1 and 2) has a dynamic marking of 'fp' and a 'p' marking. The fourth system (Trombone 1 and 2) has a dynamic marking of 'fp' and a 'p' marking. The fifth system (Bass Trombone/Tuba) has a dynamic marking of 'fp' and a 'p' marking. The score is written in a key signature of two flats (B-flat and E-flat) and a common time signature (C). The instruments are grouped into five systems, each with two staves. The first system (Horn in F 1 and 2) has a dynamic marking of 'fp' and a 'p' marking. The second system (Horn in F 3 and 4) has a dynamic marking of 'fp' and a 'p' marking. The third system (Trumpet in C 1 and 2) has a dynamic marking of 'fp' and a 'p' marking. The fourth system (Trombone 1 and 2) has a dynamic marking of 'fp' and a 'p' marking. The fifth system (Bass Trombone/Tuba) has a dynamic marking of 'fp' and a 'p' marking.

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 wieder und zeigen die Instrumentennamen an.

Außerdem zeigt Dorico SE 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 SE die Spieler-Beschriftungen »div.« mit eventuell erforderlichen Qualifikationen sowie Ihre festgelegte Unisono-Angabe jeweils am Anfang und am Ende jeder Unterteilung an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusammenführen](#) auf Seite 422

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 SE verschiedene Aspekte von Notenzeilen unter **Einrichten > Layout-Optionen** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 394

[Schlüssel](#) auf Seite 662

[Oktavzeichen](#) auf Seite 669

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 401

[Notenzeilen ab System-/Rahmenumbrüchen ausblenden/einblenden](#) auf Seite 402

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 404

[Systemtrennzeichen](#) auf Seite 981

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

[Systemeintrückungen](#) auf Seite 984

Layout-bezogene Optionen für Notenzeilen

Sie können Einstellungen für Notenzeilen in jedem Layout unabhängig ändern.

Im Bereich **Spatiumsgröße** der Seite **Seite einrichten** unter **Einrichten > Layout-Optionen** können Sie die Größe von Notenzeilen in jedem einzelnen Layout ändern.

Auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** der **Layout-Optionen** können Sie andere Aspekte von Notenzeilen ändern. Sie können z. B. ändern, welche Notenzeilenbeschriftungen an Systemen angezeigt werden, das erste System in jeder Partie einrücken und eine feste Anzahl von Takten für jedes System angeben. Außerdem können Sie auswählen, über den Notenzeilen welcher Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden.

HINWEIS

- Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** 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.

Sie können Systemtrennzeichen zwischen Systemen anzeigen, wenn die Systeme eine Mindestanzahl von Spielern enthalten. Außerdem können Sie die Darstellung von Systemtrennzeichen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 394

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 411

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 398

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 983

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 401

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 635

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 SE 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 980

[Divisi](#) auf Seite 986

[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 685

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 401

[Leere Notenzeilen nach letzten Partien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 404

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 SE 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 Piano and Più facile. The Piano part is in 3/8 time and marked 'p'. The Più facile part is in 3/8 time and marked '7'. The score includes an ossia notation for the left hand, which is a simplified alternative to the main notation.

Eine Ossia-Notenzeile unter der Klavier-Notenzeile für die linke Hand zeigt eine einfachere Alternative

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 979

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 SE 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 der Spieler festlegen, die erforderlich ist, damit sie angezeigt werden. Dies empfiehlt sich zum Beispiel, wenn Systemtrennzeichen nur zwischen Systemen mit einer unterschiedlichen Anzahl von Notenzeilen angezeigt werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Trennzeichen angezeigt werden sollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. Sie können andere Layouts auswählen, indem Sie eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 **Systemtrennzeichen anzeigen**:
 - **Wenn Anzahl von Notenzeilen abweicht**
 - **Wenn Mindestanzahl von Spielern vorhanden**
 5. Optional: Wenn Sie **Wenn Mindestanzahl von Spielern vorhanden** ausgewählt haben, ändern Sie den Wert für **Mindestanzahl von Spielern**.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Systemtrennzeichen werden zwischen Systemen in jeder Partie in den ausgewählten Layouts angezeigt, die die festgelegte Mindestanzahl von Spielern enthält oder eine abweichende Anzahl an Notenzeilen aufweist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 401

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 SE gelten die folgenden Objekte als Systemobjekte:

- Studierzeichen
- Wiederholungsenden
- Wiederholungsmarker
- Systemtext
- 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 636

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 635

[Studierzeichen](#) auf Seite 902

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 997

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 916

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1027

[Text eingeben](#) auf Seite 330

Positionen von Systemobjekten ändern

Sie können Systemobjekte in jedem einzelnen Layout über unterschiedlichen Instrumentenfamilien anzeigen. Mehrere Elemente werden als Systemobjekte bezeichnet, darunter Systemtext, 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 982

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 SE 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 SE werden Systemeintrückungen automatisch angepasst, um Notenzeilenbeschriftungen unterzubringen. Wenn ein System z. B. eine Notenzeilenbeschriftung enthält, die erheblich länger ist als die Systemeintrückung, vergrößert Dorico SE die Einrückung am betreffenden System, um sicherzustellen, dass die Beschriftung lesbar bleibt und nicht am linken Rand abgeschnitten wird oder mit den Noten kollidiert.

Sie können sowohl die Mindesteintrückung von Systemen mit Notenzeilenbeschriftungen als auch die Einrückung des ersten Systems in jedem Layout unabhängig ändern. Außerdem können Sie die Systemeintrückung 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 972

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 411

Einrückung des ersten Systems ändern

Standardmäßig ist in Dorico SE 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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.

The image shows a musical score for Violin I. It consists of three staves: Solo, Vln I 1, and Vln I 2. The Solo part is a melodic line with accents. The Vln I 1 and Vln I 2 parts are divided into two sections. The first section is marked 'cresc.' and shows the first section of the melody. The second section is also marked 'cresc.' and shows the second section of the melody. The Vln I 2 part has a '7' above the notes, indicating a seven-part division.

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 SE 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 SE 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 979

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 184

Tabulatur

Tabulatur ist eine Art der Notation, die als Alternative zur Notenzeile mit fünf Linien für Instrumente mit Bündeln verwendet wird. In Tabaturen werden Tonhöhen durch Bündelnummern angegeben. Die Linien, auf denen sie positioniert werden, stehen jeweils für eine Saite des Instruments. Da Tabaturen häufig für Gitarren verwendet werden, haben sie meistens sechs Linien.

Allegro

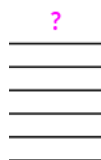
T 1 1 0 0 0 0 0 0
A 3 2 1 1 12 11 10 9 6 5
B 3 3 2 2 12 11 10 9 7 6
1 3 2 2 0 0 0 0 0 0

Ein Gitarrennoten-Auszug, der sowohl in einer Notenzeile als auch als Tabulatur angezeigt wird

In Dorico SE 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 SE 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 988

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 107

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 120

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 196

[Obertöne](#) auf Seite 787

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825

[Gitarrentechniken](#) auf Seite 836

[Haltebögen](#) auf Seite 1010

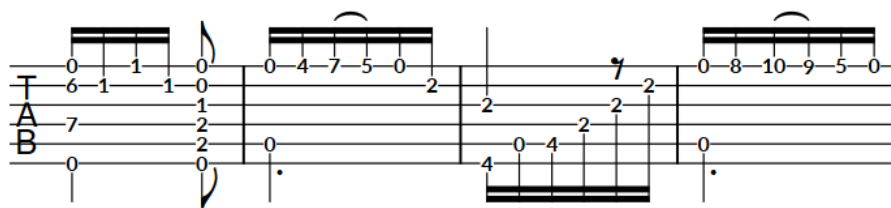
[Triller](#) auf Seite 799

Rhythmische Elemente in Tabulaturen

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 Elemente werden verwendet, um rhythmische Eigenschaften in Tabulatur anzugeben:

- Taktarten
- Hälse, Halsfähnchen und Verbalkung
- Punktierungen



Rhythmische Elemente in Tabulaturen

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 Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 196

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.
 2. 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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf einzelne Layouts klicken.
 3. Klicken Sie in der Kategorien-Liste auf **Spieler**.
 4. 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**.
 5. Optional: Wenn Sie **Notation und Tabulatur** oder **Nur Tabulatur** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Rhythmische Elemente in Tabulatur anzeigen**.
 6. 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

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 97
- [Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 107
- [Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 196
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 825

[Gitarrentechniken](#) auf Seite 836

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der Tabulatur-Darstellung die Bundnummern der Noten aus, deren zugeordnete Saite Sie ändern möchten.

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

The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The staff contains four notes: B-flat (first space), C (second space), D (third space), and E (fourth space). Below the staff is a guitar tablature with six strings. The notes are fingered as follows: B-flat (3rd fret, 5th string), C (15th fret, 4th string), D (4th fret, 3rd string), and E (16th fret, 2nd string). The tablature shows the fret numbers 3, 15, 4, 16, and 517 (where 5 and 17 are green) on the top string, and 0 on the bottom string.

Standard-Saitenzuordnung

The image shows the same musical staff and notes as the first example. Below the staff is a guitar tablature with six strings. The notes are fingered as follows: B-flat (15th fret, 5th string), C (16th fret, 4th string), D (12th fret, 3rd string), and E (13th fret, 2nd string). The tablature shows the fret numbers 15, 16, 17 on the top string, 12, 13, 14 on the second string, and 0 on the bottom string.

Nach Änderung der Saiten für einige Noten, um den Abstand zwischen Bündeln zu reduzieren

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 196

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 Notenhäsen wird in Dorico SE standardmäßig automatisch angepasst, um mehr bzw. weniger Fähnchen unterzubringen.



Noten mit Notenhäsen, von halben Noten links bis zu einer Hundertachtundzwanzigstelnote rechts

Die Häse von Noten und Akkorden können nach oben oder nach unten zeigen, je nach den Notensatz-Konventionen und dem Kontext der Noten. In Chormusik, die in zwei Notenzeilen notiert wird, zeigen z. B. die Häse von Noten in Sopran- und Tenorpassagen nach oben, während Notenhäse in Alt- und Basspassagen nach unten zeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Halslänge](#) auf Seite 996

[Alterierte Primen](#) auf Seite 586

Notenhalsrichtung

In Dorico SE 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 SE 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 ihrer Tonhöhe ab. Sie können auch den Stimmspaltenindex einzelner Noten ändern.

Wenn es mindestens einen Takt lang nur Noten in einer Stimme gibt, ändert Dorico SE die Richtungen der Notenhäse so, dass sie die Standardrichtung für ihre jeweiligen Tonhöhen aufweisen. Wenn eine Notenzeile z. B. eine einzelne Hals-aufwärts-Stimme und eine einzelne Hals-abwärts-Stimme enthält, aber nur die Hals-abwärts-Stimme Noten oder Pausen enthält, können die Häse von Noten in der Hals-abwärts-Stimme je nach ihrer Position in der Notenzeile nach oben zeigen. Indem Sie jedoch Pausen oder implizite Pausen in leeren Stimmen anzeigen, erzwingen Sie, dass die Halsrichtung von Noten der Halsrichtung ihrer Stimme folgt.



Noten in einer Hals-aufwärts-Stimme, blau dargestellt.



Noten in einer Hals-abwärts-Stimme, lila dargestellt. Trotz der Hals-abwärts-Stimme zeigen die Notenhäse nach oben, weil es keine anderen Stimmen gibt.



Wenn sich Noten in Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Stimmen im selben Takt befinden, wird die Halsrichtung automatisch geändert.

Akkorde in einzelnen Stimmen

Die Halsrichtung für einen Akkord in einer einzelnen Stimme wird durch das Gleichgewicht der Noten über/unter der mittleren Linie der Notenzeile bestimmt.

- Wenn sich die am weitesten von der mittleren Linie entfernte Note über der mittleren Linie befindet, zeigt der Hals des Akkords nach unten.
- Wenn sich die am weitesten von der mittleren Linie entfernte Note unter der mittleren Linie befindet, zeigt der Hals des Akkords nach oben.
- Wenn der Akkord auf beiden Seiten der mittleren Linie der Notenzeile vollkommen ausgeglichen ist, wird seine Halsrichtung durch die Halsrichtungen angrenzender Noten, Balkengruppen oder Akkorde bestimmt. Wenn diese dieselbe Halsrichtung haben, wird der Akkord an sie angepasst. Wenn die angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde unterschiedliche Halsrichtungen haben, folgen Akkorde mit ausgeglichener Notenverteilung der Standard-Halsrichtung.

Die Standard-Halsrichtung hängt vom Instrumenten-Typ ab. Standardmäßig zeigen die Häse von Noten auf den Mittellinien von Notenzeilen bei Instrumenten-Notenzeilen nach unten und bei Gesangs-Notenzeilen nach oben, damit sie nicht mit dem Liedtext kollidieren.

Balkengruppen in einzelnen Stimmen

Die Halsrichtung innerhalb von Balkengruppen wird durch das Verhältnis von Noten in der Balkengruppe bestimmt, die sich über bzw. unter der mittleren Linie der Notenzeile befinden.

- Wenn sich die Mehrheit der Noten in der Balkengruppe über der mittleren Linie befindet, zeigen die Notenhäse nach unten.
- Wenn sich die Mehrheit der Noten in der Balkengruppe unter der mittleren Linie befindet, zeigen die Notenhäse nach oben.
- Wenn die Anzahl von Noten auf beiden Seiten der mittleren Linie der Notenzeile innerhalb der Balkengruppe vollkommen ausgeglichen ist, wird ihre Halsrichtung durch die Halsrichtungen angrenzender Noten, Balkengruppen oder Akkorde bestimmt. Wenn diese dieselbe Halsrichtung haben, wird die Balkengruppe an sie angepasst. Wenn die angrenzenden Noten, Balkengruppen oder Akkorde unterschiedliche Halsrichtungen haben, folgen ausgeglichen verteilte Balkengruppen der Standard-Halsrichtung.

Die Standard-Halsrichtung hängt vom Instrumenten-Typ ab. Standardmäßig zeigen die Häse von Noten auf den Mittellinien von Notenzeilen bei Instrumenten-Notenzeilen nach unten und bei Gesangs-Notenzeilen nach oben, damit sie nicht mit dem Liedtext kollidieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1075

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 946

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 1074

[Standard-Halsrichtung von Stimmen ändern](#) auf Seite 995

[Änderungen der Halsrichtung entfernen](#) auf Seite 996

[Alterierte Primen](#) auf Seite 586

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.

HINWEIS

Sie können nur ganze Haltebogenketten auswählen und Änderungen an der Halsrichtung wirken sich nur auf die erste Note in der Haltebogenkette aus.

2. Ändern Sie die Halsrichtung auf eine der folgenden Arten:

- Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Hals aufwärts erzwingen**.
- Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Hals Abwärts erzwingen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Halsrichtung der ausgewählten Noten wird geändert. Die ausgewählten Noten folgen der jeweiligen Halsrichtung, selbst wenn Sie ihre Tonhöhe später so ändern, dass normalerweise eine andere Halsrichtung erforderlich wäre. 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 380

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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 SE automatisch geändert, wenn nur eine Stimme Noten enthält.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Note oder einen Akkord in der Stimme aus, deren Halsrichtung Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie die Standard-Halsrichtung der ausgewählten Stimme auf eine der folgenden Weisen:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Häse abwärts als Standard**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Häse aufwärts als Standard**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 992

Änderungen der Halsrichtung entfernen

Sie können Änderungen an der Richtung von Notenhäsen entfernen und Notenhäse wieder auf ihre Standardrichtung zurücksetzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie Änderungen an der Halsrichtung entfernen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Erzwungene Halsrichtung entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

ERGEBNIS

Alle Halsrichtungsänderungen werden von den ausgewählten Noten entfernt. Die Häse der ausgewählten Noten werden auf ihre Standardrichtungen zurückgesetzt.

HINWEIS

Alternativ können Sie die Halsrichtung auch in die entgegengesetzte Richtung ändern. Eine erzwungene Halsrichtung wird jedoch später nicht automatisch geändert, wenn Sie z. B. die Tonhöhe der betreffenden Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 994

Halslänge

Um die Länge von Notenhäsen festzulegen, kommen in Dorico SE anerkannte Standards für die Darstellung von Notenhäsen an unterschiedlichen Positionen in Notenzeilen zum Einsatz.

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". The bottom two staves (piano accompaniment) also have the tempo marking "Assez animé ♩ = 144" and the instruction "pp très rythmé, léger". The piano part consists of a rhythmic accompaniment with chords and eighth notes.

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 SE werden Tempomarkierungen als Systemobjekte eingestuft. Daher folgen Tempomarkierungen Ihren Layout-spezifischen Einstellungen für die Sichtbarkeit und Positionierung von Systemobjekten, die Sie auf der Seite **Notenzeilen und Systeme** unter **Einrichten > Layout-Optionen** ändern können.

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 1004
[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1007
[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 999
[Zeitspur](#) auf Seite 481
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 244
[Positionen von Tempomarkierungen](#) auf Seite 1001
[Systemobjekte](#) auf Seite 982
[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 983
[Tempomodus ändern](#) auf Seite 498

Arten von Tempomarkierungen

Dorico SE unterteilt Tempomarkierungen je nach ihrer Funktion und Auswirkung auf die Musik in unterschiedliche Arten.

Die folgenden Tempoänderungen sind im Schreiben-Modus im Tempo-Bereich verfügbar, aber Sie können alle Arten von Tempoänderungen auch anhand des Tempo-Einblendfelds eingeben.

Absoluter Tempowechsel

Gibt eine bestimmte Veränderung des Tempos an und wird häufig mit einer Metronomangabe angezeigt.

Allmählicher Tempowechsel

Gibt eine Veränderung des Tempos über einen vorgegebenen Zeitraum an, z. B. *Rallentando* (Verlangsamung) und *Accelerando* (Beschleunigung).

Relativer Tempowechsel

Gibt eine Veränderung des Tempos relativ zum vorigen Tempo an, etwa *molto* (Bewegung).

Relative Tempowechsel beinhalten häufig Modifikatoren wie *poco meno mosso* (ein bisschen weniger Bewegung), die die Veränderung näher beschreiben, und werden nicht durch eine Metronomangabe bestimmt. Sie können jedoch eine relative Metronomangabe als Prozentsatz der vorigen Metronomangabe festlegen.

Tempo zurücksetzen

Setzt das Tempo auf das vorige Tempo (z. B. *Allegro*) oder ein zuvor definiertes Tempo (z. B. *Tempo primo* für die Rückkehr zum ersten Tempo im Stück) zurück.

Tempogleichung

Zeigt eine Änderung in der Zählzeit an, auf der die Metronomangaben basieren. Wenn zum Beispiel die Taktart von 3/4 zu 6/8 wechselt, zeigt eine Tempogleichung von ♩=♩ denselben Wert der Metronomangabe, der für die Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 3/4 galt, jetzt für die punktierte Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 6/8 gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Metronomangaben](#) auf Seite 1004
[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 1007
[Tempogleichungen](#) auf Seite 1009
[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 244
[Tempo-Bereich](#) auf Seite 247
[Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 244

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 Text, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und keinen Text, wenn sie deaktiviert ist.

Metronomangabe sichtbar

Zeigt Metronomangaben, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und keine Metronomangaben, wenn sie deaktiviert ist.

In Klammern

Zeigt Metronomangaben in Klammern, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und ohne Klammern, wenn sie deaktiviert ist. Dies gilt auch für näherungsweise Metronomangaben.

Ist näherungsweise

Zeigt Metronomangaben als ungefähre Werte, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und als absolute Werte, wenn sie deaktiviert ist.

Anzeige näherungsweise

Hier können Sie auswählen, wie näherungsweise Metronomangaben angezeigt werden, z. B. durch **c.** oder **circa**.

HINWEIS

Diese Eigenschaft gilt ausschließlich für näherungsweise Tempomarkierungen und ist nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist.

Gleichheitszeichen anzeigen

Ein Gleichheitszeichen wird angezeigt, wenn sowohl die Eigenschaft als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert sind. Wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist, wird kein Gleichheitszeichen angezeigt.

HINWEIS

Diese Eigenschaft gilt ausschließlich für näherungsweise Tempomarkierungen und ist nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist.

Komponenten für allmähliche Tempoänderungen

Die folgenden Komponenten gelten nur für allmähliche Tempoänderungen wie *Rallentando*:

Poco a poco

Der Text *Poco a poco* wird direkt nach Textangaben für allmähliche Tempoänderungen angezeigt, wenn das Kontrollkästchen neben der Eigenschaft aktiviert ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempotext ändern](#) auf Seite 1002

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1003
[Zeitspur](#) auf Seite 481

Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern

Sie können festlegen, welche Komponenten in einzelne absolute Tempoänderungen eingeschlossen und wie sie dargestellt werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Komponenten Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften in der **Tempo**-Gruppe:
 - **Text sichtbar**
 - **Metronomangabe sichtbar**
 - **In Klammern**
 - **Ist näherungsweise**
 - **Anzeige näherungsweise** (nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist)
 - **Gleichheitszeichen anzeigen** (nur verfügbar, wenn **Ist näherungsweise** aktiviert ist)
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden um die entsprechenden Komponenten erweitert.

HINWEIS

Wenn Sie keine dieser Eigenschaften aktiviert haben, wird keine Tempomarkierung in den Noten angezeigt. Stattdessen gibt ein Schild die Position der Tempomarkierung an.

Poco-a-poco-Text zu allmählichen Tempoänderungen hinzufügen

Sie können *poco-a-poco*-Text direkt hinter einzelnen allmählichen Tempoänderungen hinzufügen.

HINWEIS

Sie können **poco a poco** auch direkt in das Tempo-Einblendfeld eingeben. Dies bedeutet jedoch, dass der Eintrag nicht als allmähliche Tempoänderung, sondern als Tempomarkierung behandelt wird, wodurch sich die Eigenschaften ändern, die Sie damit verwenden können.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, bei denen Sie *poco a poco* einfügen wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Poco a poco** in der **Tempo**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Poco-a-poco-Text wird direkt hinter dem Text in den ausgewählten allmählichen Tempoänderungen angezeigt.

Wenn Sie **Poco a poco (nach und nach)** deaktivieren, wird der *Poco-a-poco*-Text von den ausgewählten allmählichen Tempoänderungen entfernt.

BEISPIEL



Rallentando mit poco-a-poco-Text

Positionen von Tempomarkierungen

Tempomarkierungen werden über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert, weil sie sich in der Regel auf alle Notenzeilen beziehen. Sie werden über Notationselementen wie Bindebögen, Haltebögen und Oktavzeichen platziert und häufig an Studierzeichen ausgerichtet, um eine gute Lesbarkeit zu gewährleisten.

Tempomarkierungen sollten entweder an einer Taktart oder an dem Notenkopf bzw. der Pause an der rhythmischen Position ausgerichtet werden, auf die sie sich beziehen. Wenn es z. B. einen Notenkopf mit einem Vorzeichen an der rhythmischen Position einer Tempomarkierung gibt, wird gemäß Konvention die Tempomarkierung am Vorzeichen ausgerichtet.

Wenn ein Wiederholungszeichen mitten in einem System auftritt und nicht als Taktstrich behandelt wird, werden Tempomarkierungen an dem Wiederholungszeichen ausgerichtet.

Wenn eine Tempomarkierung sowohl Text als auch eine Metronomangabe enthält, wird zuerst der Text und dann die Metronomangabe angezeigt. Wenn der horizontale Platz knapp ist, kann die Metronomangabe auch unter dem Tempomarkierungstext positioniert werden.

Sie können Tempomarkierungen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Tempomarkierungen werden in Dorico SE als Systemobjekte eingestuft, die Sie über der ersten Klammer ausgewählter Instrumentenfamilien anzeigen können. Sie können in jedem Layout Ihres Projekts unabhängig von anderen Layouts ändern, über welchen Instrumentenfamilien Systemobjekte angezeigt werden, wenn Sie z. B. möchten, dass Tempomarkierungen nur in der Gesamtpartitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 983

Tempomarkierungen rhythmisch verschieben

Sie können Tempomarkierungen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Tempomarkierungen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine Tempomarkierung auf einmal verschieben.

2. Verschieben Sie die Tempomarkierungen entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:

- Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie eine Tempomarkierung nach rechts/links.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden auf neue rhythmische Positionen verschoben.

HINWEIS

An jeder rhythmischen Position kann sich nur eine Tempomarkierung befinden. Wenn eine Tempomarkierung beim Verschieben eine andere Tempomarkierung passiert, wird die vorhandene Tempomarkierung gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, aber beim Verschieben gelöschte Tempomarkierungen werden nur wiederhergestellt, wenn Sie die Tempomarkierung mit Hilfe der Tastatur verschoben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 1007

Tempotext ändern

Sie können den Text von einzelnen bereits vorhandenen Tempomarkierungen ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die relativen Tempomarkierungen aus, deren Tempotext Sie ändern möchten.
 2. Geben Sie im Eigenschaften-Bereich den gewünschten Tempotext in das **Text**-Feld in der **Tempo**-Gruppe ein.
 3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Tempotext für die ausgewählten Tempomarkierungen wird geändert.

TIPP

Sie können den Wert des Tempotexts auch ändern, indem Sie das Tempoeinblendfeld öffnen und den Eintrag ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 244

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 368

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 999

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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notenbereich das Layout, in dem Sie abgekürzten Tempotext anzeigen möchten.
 2. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, die Sie mit abgekürztem Text anzeigen möchten.
 3. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Abkürzung** in der **Tempo**-Gruppe.
 4. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 5. Aktivieren Sie **Abkürzen** in der **Tempo**-Gruppe.
 6. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden mit abgekürztem Text angezeigt, 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen

Sie können die verschiedenen Komponenten in einzelnen Tempomarkierungen ausblenden/ anzeigen, ohne die Wiedergabegeschwindigkeit zu ändern. Dies wirkt sich auf ihre Darstellung in allen Layouts aus.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Tempomarkierungen aus, die Sie einblenden möchten.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine oder mehrere der folgenden Eigenschaften in der **Tempo**-Gruppe:
 - **Text sichtbar**
 - **Metronomangabe sichtbar**
-

ERGEBNIS

Wenn mindestens eine der Eigenschaften aktiviert ist, werden die ausgewählten Tempomarkierungen angezeigt. Die einzelnen Komponenten werden dabei gemäß den aktivierten Eigenschaften eingeblendet.

Wenn keine Eigenschaft aktiviert ist, werden die ausgewählten Tempomarkierungen ausgeblendet. An 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 1000

[Hinweise](#) auf Seite 375

Tempomarkierungen löschen

Sie können Tempomarkierungen löschen, wodurch das Tempo für die Wiedergabe auf die vorige Tempomarkierung oder, falls es eine solche nicht gibt, auf das Standardtempo zurückgesetzt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Tempomarkierungen oder die Hinweise der Tempomarkierungen aus, die Sie löschen möchten.
2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.


ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden gelöscht und werden nicht mehr im Notenbereich oder in der **Zeitspur** im Wiedergabe-Modus angezeigt. Zur Wiedergabe wird die vorige Tempomarkierung - oder, falls eine solche nicht existiert, das Standardtempo von 120 bpm verwendet.

Wenn Sie eine Tempomarkierung löschen, die die Linie einer allmählichen Tempoänderung unterbrochen hatte, wird die Linie der allmählichen Tempoänderung automatisch auf ihre volle Länge bzw. bis zur nächsten vorhandenen Tempomarkierung erweitert.

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 **Zeitspur** 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 SE 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 244

[Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1000

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 999

[Zeitspur](#) auf Seite 481

Wert von Metronomangaben ändern

Sie können den Metronomangabenwert von einzelnen absoluten Tempomarkierungen nach der Eingabe ändern, einschließlich der Zählzeiteinheit.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für allmähliche Tempoänderungen oder relative Tempomarkierungen/ Zurücksetzen-Tempomarkierungen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Metronomangaben Sie ändern wollen.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Tempo (bpm)** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
 4. Wählen Sie den passenden Notenwert und ggf. die Punktierung für **Zählzeiteinheit**.
-

ERGEBNIS

Der Wert der Metronomangabe und die Zählzeiteinheit werden für die ausgewählten absoluten Tempomarkierungen geändert. Dies wirkt sich auf das Wiedergabetempo aus, selbst wenn für diese Tempomarkierungen keine Metronomangabe-Komponente angezeigt wird.

HINWEIS

- 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 244

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 368

Wert von Metronomangaben als Bereich anzeigen

Sie können den Metronomangabenwert von einzelnen absoluten Tempomarkierungen als Bereich anzeigen. Sie können diese Möglichkeit nutzen, um anzugeben, dass jedes Tempo innerhalb des angegebenen Bereichs für das Stück musikalisch angemessen ist.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für allmähliche Tempoänderungen oder relative Tempomarkierungen/ Zurücksetzen-Tempomarkierungen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die absoluten Tempomarkierungen aus, deren Metronomangaben Sie als Bereich anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Tempobereich (bpm)** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Der in Beats pro Minute ausgedrückte Tempobereich wird für die ausgewählten Tempomarkierungen geändert. Standardmäßig verwenden Metronomangaben-Bereiche einen Bindestrich als Trennzeichen.

HINWEIS

Je nach den für jede Eigenschaft festgelegten Werten können sowohl **Tempo (bpm)** als auch **Tempobereich (bpm)** das minimale/maximale Tempo im Bereich darstellen, da Dorico SE 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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die relativen Tempomarkierungen aus, deren Wert Sie ändern möchten.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Relativ %** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Das Tempo an der relativen Tempomarkierung wird geändert. Wenn das vorige Tempo z. B. 100 bpm betrug und Sie eine relative Tempomarkierung auf 90 setzen, beträgt das neue Tempo 90 % von 100 bpm, also 90 bpm.

Abschließendes Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern

Sie können ändern, wie stark sich allmähliche Tempoänderungen auf das Wiedergabetempo auswirken, indem Sie die Abweichung als Prozentsatz des Tempos am Anfang der allmählichen Tempoänderung angeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren abschließendes Tempo Sie ändern möchten.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Finales Tempo %** in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Das abschließende Tempo am Ende der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert.

Wenn Sie z. B. den Wert bei einer allmählichen Tempoänderung, die bei 100 bpm beginnt, auf 20 ändern, beträgt das abschließende Tempo 20 % von 100 bpm, also 20 bpm. Wenn Sie den Wert bei einer allmählichen Tempoänderung, die bei 100 bpm beginnt, auf 120 ändern, beträgt das abschließende Tempo 120 % von 100 bpm, also 120 bpm.

Allmähliche Tempoänderungen

Allmähliche Tempoänderungen geben eine Veränderung des Tempos über einen vorgegebenen Zeitraum an. *Rallentando* gibt z. B. eine Verlangsamung und *Accelerando* eine Beschleunigung an.



Rallentando mit gestrichelter Linie

Allmähliche Tempoänderungen werden in Dorico SE 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 SE 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 244

[Linienstil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1008

[Abschließendes Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 1006

Allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen

Sie können allmähliche Tempoänderungen nach der Eingabe rhythmisch verlängern/kürzen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die allmählichen Tempoänderungen aus, die Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur eine allmähliche Tempoänderung auf einmal verlängern/kürzen.

2. Verlängern/Kürzen Sie die allmählichen Tempoänderungen auf eine der folgenden Arten:

- 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.

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

Die ausgewählten allmählichen Tempoänderungen werden entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängert/gekürzt.

Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern

Sie können den Stil von einzelnen allmählichen Tempoänderungen ändern. Allmähliche Tempoänderungen können als reiner Text ohne Fortsetzungslinie, als Text mit Fortsetzungslinie oder durch Silbentrennung und Aufteilung des Wortes über die gesamte Dauer der Tempoänderung angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Stil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Cresc.-/Dim.-Stil** in der **Tempo-**Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **rit.**
 - **rit...**
 - **rit-e-nu-to**

ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert.

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

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 244

[Tempotext ändern](#) auf Seite 1002

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Tempoänderungen aus, deren Linienstil Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Linienstil**-Eigenschaft in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Durchgezogen**
 - **Gepunktet**
 - **Gestrichelt**
-

ERGEBNIS

Der Linienstil der ausgewählten allmählichen Tempoänderungen wird geändert.

Tempogleichungen

Tempogleichungen zeigen eine Änderung in der Zählzeit an, auf der die Metronomangaben basieren. Sie werden oft verwendet, um einen konstanten Take über mehrere verschiedene Metren zu bewahren.

Wenn zum Beispiel die Taktart von 6/8 zu 3/4 wechselt, zeigt eine Tempogleichung von ♩=♩ an, dass derselbe Metronomwert, der für die punktierte Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 6/8 galt, jetzt für die Viertelnoten-Zählzeiteinheit in 3/4 gilt.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 244

Haltebögen

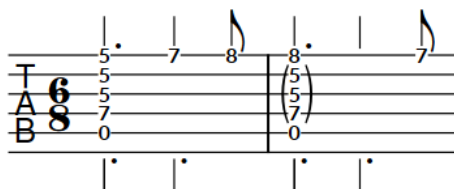
Ein Haltebogen ist eine gekrümmte Linie, die zwei Noten derselben Tonhöhe miteinander verbindet. Wenn Notenwerte die Dauer eines Takts in der jeweiligen Taktart überschreiten, werden sie in Dorico SE automatisch als Haltebogenketten angezeigt, also als Abfolge von angrenzenden, durch Haltebögen verbundenen 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 SE 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.

HINWEIS

- Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen, weil Dorico SE 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.

- 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 633

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617

[Noten eingeben](#) auf Seite 170

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 181

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 201

[Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 1020

[Taktarten](#) auf Seite 1022

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

[Noten](#) auf Seite 771

[Positionen von Artikulationen](#) auf Seite 591

[Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 592

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 781

[Tabulatur](#) auf Seite 987

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 988

[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 170

Allgemeine Platzierungskonventionen für Haltebögen

Haltebögen verbinden zwei Notenköpfe miteinander, weswegen die Enden von Haltebögen dicht an den Notenköpfen platziert werden, zu denen sie gehören.

Haltebögen sind gekrümmte Linien, und die Richtung der Krümmung folgt normalerweise der Halsrichtung der Noten. Wenn der Hals der Noten nach oben zeigt, sind Haltebögen nach unten gekrümmt, und wenn der Hals von Noten nach unten zeigt, sind Haltebögen nach oben gekrümmt.

HINWEIS

Wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, sind alle Haltebögen in Hals-aufwärts-Stimmen nach oben und alle Haltebögen in Hals-abwärts-Stimmen nach unten gekrümmt.

Es gibt zwei Hauptkonventionen für die Platzierung der Enden von Haltebögen relativ zu Notenköpfen. Eine Konvention besteht darin, die Enden von Haltebögen außerhalb von Notenköpfen zu platzieren, also über oder unter ihnen, idealerweise an ihrem horizontalen Zentrum. Die andere besteht darin, die Enden von Haltebögen zwischen Notenköpfen zu platzieren, idealerweise an ihrem vertikalen Zentrum.



Ein Haltebogen außerhalb von Notenköpfen



Ein Haltebogen zwischen Notenköpfen

Bei beiden Konventionen positioniert Dorico SE die Enden von Haltebögen automatisch so nah wie möglich an den Noten, die durch sie verbunden werden, und vermeidet dabei Kollisionen mit anderen Notationselementen.

Die vertikale Platzierung von Haltebögen wird in Dorico SE automatisch angepasst, so dass weder Endpunkte von Haltebögen noch ihre Scheitelpunkte auf einer Notenzeilenlinie beginnen oder enden. Sollte dies passieren, kann die Form von Haltebögen verzerrt wirken, wodurch die Noten schwerer lesbar werden.

Um dies zu verhindern, ändert Dorico SE die vertikale Position von Haltebögen geringfügig und nimmt leichte Änderungen an der Krümmung von Haltebögen vor. Diese Veränderungen sind subtil, aber die Platzierung von Haltebögen weicht je nach der Position von Noten relativ zu Notenzeilenlinien minimal ab.



Ein Haltebogen außerhalb von Notenköpfen



Wenn nach unten transponiert wird, erhält der Haltebogen eine steilere Krümmung, damit sein Scheitelpunkt nicht auf der Notenzeilenlinie liegt.



Ein Haltebogen zwischen Notenköpfen, dessen Enden sich leicht über dem vertikalen Zentrum der Notenköpfe befinden, um zu verhindern, dass die Enden oder der Scheitelpunkt des Haltebogens zu nah an der Notenzeilenlinie liegen.



Wenn nach oben transponiert wird, werden die Enden des Haltebogens am vertikalen Zentrum des Notenkopfs positioniert, da kein Risiko einer Kollision mit Notenzeilenlinien besteht.

Nach Möglichkeit sollten Schlüsseländerungen nicht innerhalb von Haltebogenketten positioniert werden. Durch eine Änderung des Schlüssels ändert sich auch die Position der gebundenen Noten in der Notenzeile, so dass Interpreten den Haltebogen leicht für einen Bindebogen halten und zwei unterschiedliche Noten spielen könnten.

Sehr kurze Haltebögen können verzerrt wirken und sind leicht zu übersehen.

HINWEIS

Bindebögen dürfen nicht mit Haltebögen verwechselt werden, die ihnen oberflächlich ähneln, aber Noten derselben Tonhöhe 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

[Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 1013

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 201

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Schlüssel](#) auf Seite 662

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 953

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 201

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 225

Haltebogenstile

In Dorico SE 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.



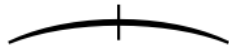
Halbgestrichelt Ende

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 Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun. Standardmäßig sind alle Haltebögen durchgezogen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Haltebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie können nur gesamte Haltebogenketten auswählen, und Änderungen an Haltebogenketten wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Kette aus.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

- **Durchgezogen**
 - **Gestrichelt**
 - **Gepunktet**
 - **Halbgestrichelt Beginn**
 - **Halbgestrichelt Ende**
 - **Editorisch**
-

ERGEBNIS

Der Stil der ausgewählten Haltebögen wird geändert. 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die gestrichelten/gepunkteten Haltebögen, deren Strich- bzw. Punktgröße Sie ändern wollen.

HINWEIS

Sie können nur gesamte Haltebogenketten auswählen, und Änderungen an Haltebogenketten wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Kette aus.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Strich/Punkt**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden die Striche/Punkte größer, wenn Sie ihn verringern, werden sie kleiner. 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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.

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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Haltebögen aus, deren Krümmungsrichtung Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie können nur gesamte Haltebogenketten auswählen, und Änderungen an Haltebogenketten wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Kette aus.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Richtung**-Option in der **Haltebögen**-Gruppe.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Aufwärts** 
- **Abwärts** 

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverktungen kopieren](#) auf Seite 425

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 SE allesamt automatisch positioniert.

Haltebögen können auch nicht angrenzende Noten, Noten in unterschiedlichen Stimmen oder Noten in unterschiedlichen Notenzeilen miteinander verbinden. In Dorico SE müssen Sie diese Arten von Haltebögen manuell eingeben.

Haltebögen zwischen System- und Seitenumbrüchen

Die Enden von Haltebögen, die über Systemumbrüche hinausgehen, werden in Dorico SE automatisch positioniert.

Ihre vertikale Position bleibt identisch, da beide Enden auf den Notenköpfen zentriert werden, mit denen sie verbunden sind. Auch ihr Verhalten bleibt identisch, da im Schreiben-Modus durch die Auswahl einer Note in einer Haltebogenkette, die einen System- oder Rahmenumbruch überquert, alle Noten in der Haltebogenkette ausgewählt werden.

Der horizontale Platz für die Bereiche von Haltebögen, die links von Noten am Anfang neuer Systeme/Rahmen angezeigt werden, reicht eventuell nicht für eine ideale Haltebogenkurve aus.



Der Anfang einer Haltebogenkette vor einem Systemumbruch



Das Ende derselben Haltebogenkette nach einem Systemumbruch

Durch Haltebögen verbundene Noten mit Vorzeichen zwischen System- und Seitenumbrüchen

Die Enden von Haltebögen bei durch Haltebögen verbundenen Noten mit Vorzeichen zwischen System- und Seitenumbrüchen werden ebenfalls automatisch positioniert.

Da gehaltene Noten in Dorico SE als eine Note behandelt werden, die auf diese Weise notiert wurde, um in das jeweilige Taktschema zu passen, werden Erinnerungsvorzeichen am Anfang neuer Systeme/Rahmen nicht standardmäßig angezeigt. Wenn Sie Vorzeichen neben Noten in

Haltebogenketten am Anfang neuer Systeme/Rahmen anzeigen, wird die Position der Noten geändert, um die Vorzeichen unterzubringen. Diese automatische Position lässt eventuell nicht genügend Raum, um den Bereich des Haltebogens links von den Noten mit idealer Krümmung anzuzeigen.



Der Anfang einer Haltebogenkette vor einem Systemumbruch



Das Ende derselben Haltebogenkette mit einem Erinnerungsvorzeichen in Klammern

Über Taktartänderungen hinausgehende Haltebögen

Zwischen Noten um eine Taktartänderung werden automatisch Haltebögen positioniert. Wenn Haltebögen, die über eine Taktartänderung hinausgehen, Noten in der Mitte einer Notenzeile verbinden, wird der obere oder untere Rand der Taktartänderungen teilweise durch die Haltebögen verdeckt. Da Haltebögen jedoch gekrümmt sind, ist es unwahrscheinlich, dass sie die Taktart vollständig verdecken.

Über Schlüsselwechsel hinausgehende Haltebögen

Zwischen Noten um einen Schlüsselwechsel werden automatisch Haltebögen positioniert. Über Schlüsselwechsel hinausgehende Haltebögen sind nicht horizontal, da dieselbe Tonhöhe in den einzelnen Schlüsseln unterschiedlich positioniert ist.

Das Ergebnis von Haltebögen, die über Schlüsselwechsel hinausgehen, ist in den meisten Fällen visuell und musikalisch verwirrend, da die Haltebögen als Bindebögen aufgefasst werden könnten. In solchen Fällen sollten sie versuchen, den Schlüsselwechsel vor oder hinter die gehaltene Note zu verschieben.

Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe, 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.



In einen Akkord übergehende Noten, die als Reihe von gebundenen Akkorden notiert sind



In einen Akkord übergehende Noten, die als gehaltene, nicht angrenzende Noten notiert sind



Mehrere Vorschläge vor einem Akkord mit Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten

Haltebögen zwischen unterschiedlichen Stimmen

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Stimmen eingeben, 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 201

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 584

[Notenabstand](#) auf Seite 436

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie einen *Laissez-Vibrer*-Haltebogen einfügen wollen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Laissez-Vibrer-Haltebogen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.

ERGEBNIS

Laissez-Vibrer-Haltebögen werden zu den ausgewählten Noten hinzugefügt, wenn die Eigenschaft aktiviert wird, und entfernt, wenn die Eigenschaft deaktiviert wird. *Laissez-Vibrer*-Haltebögen werden automatisch positioniert.

TIPP

Sie können der Option **Laissez-Vibrer-Haltebogen umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

BEISPIEL



Phrase ohne Laissez-Vibrer-Haltebögen



Phrase mit Laissez-Vibrer-Haltebögen

Haltebögen löschen

Sie können Haltebögen löschen, ohne die Noten zu löschen, mit denen sie verbunden sind.

HINWEIS

Indem Sie Haltebögen aus Haltebogenketten löschen, entfernen Sie alle Haltebögen in der Haltebogenkette. Wenn Sie einzelne Haltebögen aus längeren Haltebogenketten entfernen möchten, können Sie die Haltebogenkette teilen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Haltebogenketten aus, in denen Sie alle Haltebögen löschen möchten.
 2. Drücken Sie **U**.
-

ERGEBNIS

Alle Haltebögen in den ausgewählten Haltebogenketten werden gelöscht. Noten, die sich in der Haltebogenkette befunden hatten, bleiben an ihren rhythmischen Positionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 179

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 SE Noten anders als erwartet notiert hat, können Sie benutzerdefinierte Zählzeitengruppierungen 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.
 - Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke entsprechend dem aktuell ausgewählten Notenwert zur nächsten rhythmischen Position zu verschieben.
 - 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. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

Die Haltebogenkette wird an der Eingabemarke getrennt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 633

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 633

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 151

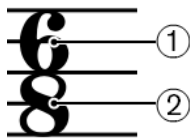
[Eingabemarke](#) auf Seite 165

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 170

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 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 SE 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.

HINWEIS

- Zählzeitlängen sind in Ihrem Projekt für alle Notenzeilen unveränderbar, unabhängig von der Taktart. Wenn Sie z. B. eine 2/4-Taktart in einer Notenzeile und eine 6/8-Taktart in einer anderen Notenzeile haben, entspricht eine Viertelnote in der 2/4-Taktart einer Viertelnote in der 6/8-Taktart, weswegen die Taktstriche der beiden Notenzeilen nicht zusammenfallen.
- Dorico SE 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

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1029

[Auftake](#) auf Seite 1026

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 617

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 237

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 633

[Takte](#) auf Seite 595

Allgemeine Konventionen für Taktarten

Im Laufe der Zeit wurden für die Platzierung und Darstellung von Taktarten Konventionen eingeführt, um sicherzustellen, dass ihre Notation allgemein verständlich ist. Dorico SE folgt diesen Konventionen automatisch.

Darstellungskonventionen

Taktartangaben sollten die gesamte Höhe der Notenzeile ausfüllen. Wenn sie kleiner sind, könnten sie übersehen werden. Die Größe von Taktartangaben in Notenzeilen mit weniger als fünf Linien sollte mit der Größe einer Taktartangabe in einer entsprechenden Notenzeile mit fünf Linien übereinstimmen.



Taktartangabe in einer Notenzeile mit fünf Linien



Taktartangabe in einer Notenzeile mit einer Linie

Für Taktartangaben wird eine eigene Fettschrift verwendet, um sicherzustellen, dass die Angaben vor Notenzeilenlinien gut sichtbar und sofort erkennbar sind.

Bei einigen Arten von Musik, insbesondere bei Filmmusik, ist es üblich, große Taktartangaben zu verwenden, die sich über mehrere Notenzeilen erstrecken.

Platzierungskonventionen

Taktartangaben sollten am Anfang eines Stücks und ggf. am Anfang von folgenden Sätzen angezeigt werden, selbst wenn die Noten nahtlos anschließen. Sie sollten hinter Schlüsseln und Tonarten angegeben werden.

Wenn Taktartänderungen während eines Musikstücks oder eines Satzes eintreten, sollten sie direkt hinter einem Taktstrich platziert werden, um zu verhindern, dass die Dauer des vorigen Takts nicht mehr der vorher gültigen Taktart entspricht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 189

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1027

[Größe und Position von Taktarten ändern](#) auf Seite 1028

Taktarttypen

Es gibt unterschiedliche Typen von Taktarten, die verschiedene und komplexe Metren angeben können.

HINWEIS

Dorico SE 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.



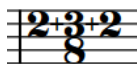
Unregelmäßig

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.



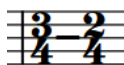
Austauschbar

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 von Ihnen eingegebenen Taktarten, die in der austauschbaren Taktart festgelegt sind, werden automatisch ausgeblendet.

Solche Angaben können in Dorico SE 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 SE 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.



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.



Einige Komponisten, wie z. B. Boulez, haben Taktarten mit Brüchen im Zähler geschrieben. Solche Taktarten werden von Dorico SE aktuell nicht unterstützt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 1029

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 1027

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 235

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 einer einzelnen Viertelnoten-Zählzeit am Anfang der Mazurka Op. 30 Nr. 2 von Chopin

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 SE mit Taktarten verknüpft, weswegen Sie Auftake als Teil von Taktarten eingeben müssen. Sie können Taktartangaben, die Sie nicht in den Noten anzeigen möchten, jedoch ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftake](#) auf Seite 235

[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1033

[Takte](#) auf Seite 595

[Taktzahlen](#) auf Seite 605

[Event-Darstellung](#) auf Seite 450

Teiltakte als Auftake oder unregelmäßige Takte definieren

Sie können festlegen, ob explizite unregelmäßige Takte am Beginn von Taktarten als Auftake definiert werden sollen. Dies beeinflusst, wie Noten in den Takten verbalkt und gruppiert werden.

Noten in unregelmäßigen Takten, die als Auftake definiert sind, werden vom Taktende rückwärts verbalkt bzw. gruppiert, während Noten in unregelmäßigen Takten, die nicht als Auftake definiert sind, vom Beginn des Taktes vorwärts verbalkt bzw. gruppiert werden.

HINWEIS

Sie müssen explizite unregelmäßige Takte und Auftake als Teil einer Taktart eingeben, z. B. indem Sie **4/4,1.5** in das Einblendfenster für Taktarten eingeben, um einen 4/4-Takt mit einem Auftake von 1,5 Viertel- bzw. drei Achtelnoten einzugeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktarten bzw. die Hinweise zu den Taktarten aus, beginnend mit einem expliziten unregelmäßigen Takt, dessen Auftake-Definition Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ersten Takt als Auftake 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 SE 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 SE 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 Elemente in derselben Position verdrängt und rechts angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1034

[Systemobjekte](#) auf Seite 982

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 983

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 612

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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 1027

[Positionen von Taktartangaben](#) auf Seite 1032

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 612

Stile für Taktartangaben

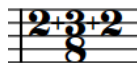
In Dorico SE können Sie Taktartangaben in verschiedenen Stilen anzeigen. Z. B. können Sie Zähler als Zahl oder als Notenwert anzeigen.

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



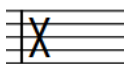
Noten-Nenner



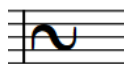
Kein Nenner

Stile für offene Metren

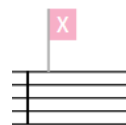
Offene Taktarten können als X oder als Penderecki-Symbol angezeigt werden oder ausgeblendet (Kein Symbol) werden. Offene Taktarten ohne Symbol werden durch Hinweise angezeigt.



Offener Stil **X**



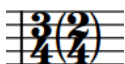
Offener Stil **Penderecki-Symbol**



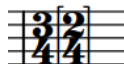
Offener Stil **Kein Symbol**

Trennzeichenstil für austauschbare Taktarten

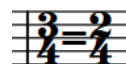
Austauschbare Taktarten können unterschiedliche Trennzeichenstile haben. Sie können den Trennzeichenstil festlegen, wenn Sie austauschbare Taktarten mit Hilfe des Einblendfelds eingeben. Den Stil für einzelne austauschbare Taktarten können Sie nach der Eingabe einstellen.



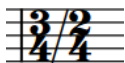
Klammern als Trennzeichen



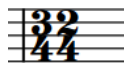
Eckige Klammern als Trennzeichen



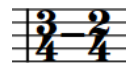
Gleichheitszeichen als Trennzeichen



Schrägstrich als Trennzeichen



Leerzeichen als Trennzeichen



Trennstrich als Trennzeichen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarttypen](#) auf Seite 1024

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 239

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 235

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 1034

[Offenes-Metrum-Stil von Taktarten ändern](#) auf Seite 1031

[Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 1032

[Hinweise](#) auf Seite 375

Zählerstil von Taktartangaben ändern

Sie können auswählen, ob die Zähler einzelner Taktartangaben die Gesamtanzahl von Zählzeiten in jedem Takt oder die Unterteilung von Zählzeiten in jedem Takt anzeigen sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, deren Zählerstil Sie ändern möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählerstil** in der **Taktarten**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Nummer**
 - **Zählzeitengruppe**
-

ERGEBNIS

Der Zählerstil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert.

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, deren Nennerstil Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Nennerstil** in der **Taktarten**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Nummer**
 - **Note**
 - **Keine**
-

ERGEBNIS

Der Nennerstil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert.

Offenes-Metrum-Stil von Taktarten ändern




Sie können den Offenes-Metrum-Stil von einzelnen Taktartangaben ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben mit offenem Metrum aus, deren Stil Sie ändern möchten.

HINWEIS

Im Eigenschaften-Bereich wird **Offener Stil** in der **Taktarten**-Gruppe für Taktarten mit offenem Metrum automatisch aktiviert.

2. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Optionen für **Offener Stil** in der **Taktarten**-Gruppe aus:
 - **Kein Symbol** 
 - **X** 
 - **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 1029

[Hinweise](#) auf Seite 375

Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern

Sie können das Trennzeichen in austauschbaren Taktarten einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die austauschbaren Taktartangaben aus, deren Trennzeichen Sie ändern möchten.

HINWEIS

Im Eigenschaften-Bereich wird **Trennzeichen** in der **Taktarten**-Gruppe für austauschbare Taktarten automatisch aktiviert.

2. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem **Trennzeichen**-Menü:

- **Klammern** [.,]
- **Eckige Klammern** [.,]
- **Gleichheitszeichen** [=]
- **Schrägstrich** [/]
- **Leerzeichen** []
- **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 1029

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 239

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 235

Positionen von Taktartangaben

Standard-Taktartangaben werden so auf Notenzeilen positioniert, dass die mittlere Zeile bzw. bei einzeiliger Darstellung die einzelne Notenzeile durch ihre Mitte verläuft. Große Taktartangaben können in der Mitte oder am oberen Rand von Klammergruppen oder über den Notenzeilen an der Positionen von Systemobjekten positioniert werden.

Sie können Taktartangaben im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschoben und 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 982

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 983

[Größe und Position von Taktarten ändern](#) auf Seite 1028

Taktartangaben rhythmisch verschieben

Sie können Taktartangaben nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

HINWEIS

- Sie können Taktartangaben rhythmisch nur anhand der Tastatur verschieben.
- Taktartangaben können nur entlang von Notenzeilen verschoben werden. Wenn Sie eine Taktartangabe zwischen verschiedenen Notenzeilen verschieben möchten, müssen Sie sie löschen und in der anderen Notenzeile eine neue Taktart eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Taktartangaben aus, die Sie verschieben möchten.
2. Verschieben Sie die Taktartangaben entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.

ERGEBNIS

Die Taktart wird ab ihrer neuen rhythmischen Position wirksam und bleibt es bis zur nächsten Taktartangabe bzw. bis zum Ende der Partie. Die Taktstriche werden auf beiden Seiten der Taktangabe bis zur nächsten/vorherigen Taktartangabe bzw. bis zum Ende/Anfang der Partie automatisch aktualisiert.

HINWEIS

An ein und derselben rhythmischen Position kann es nur jeweils eine Taktartangabe geben. Eine Ausnahme davon sind Taktartangaben, die nur für einzelne Notenzeilen gelten. Wenn die Taktartangabe an die exakte rhythmische Position einer anderen Taktartangabe verschoben wird, wird die vorhandene gelöscht.

Sie können diese Aktion rückgängig machen, wodurch alle gelöschten Taktartangaben wiederhergestellt werden.

Taktartangaben ausblenden/anzeigen

Sie können Taktartangaben ausblenden/anzeigen, ohne sie aus Ihrem Projekt zu löschen. Dadurch werden sie in allen Layouts ausgeblendet/angezeigt, nicht nur in dem, das gegenwärtig im Notenbereich geöffnet ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die Hinweisschilder von Taktartangaben aus, die Sie einblenden möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Taktart ausblenden** in der **Taktarten**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Taktartangaben werden in allen Layouts ausgeblendet, wenn die Option **Taktart ausblenden** aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

An 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. Taktarten-Hinweise sind sichtbar, wenn ein Häkchen neben **Taktarten** im Menü angezeigt wird, und unsichtbar, wenn es dort fehlt.

Sie können Hinweise auf Taktarten drucken, indem Sie **Ansichtsoptionen** im **Anmerkungen**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs rechts im Fenster im Drucken-Modus aktivieren.
- Sie können der Option **Objekt anzeigen/ausblenden** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen, der für Akkordsymbole, Spielanweisungen, Generalbass, Textobjekte und Taktarten gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 436

[Hinweise](#) auf Seite 375

[Eingabemethoden für Taktartangaben und Auftakte](#) auf Seite 235

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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.

Taktartangaben löschen

Sie können Taktartangaben löschen, ohne dass dies Auswirkungen auf die relativen rhythmischen Positionen von Noten hat.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Die Taktartangaben, die Sie löschen möchten.
 - Die Hinweise auf ausgeblendete Taktartangaben, die Sie löschen möchten.
 2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Die Taktartangaben werden aus der Partitur gelöscht. Takte hinter ihren ehemaligen Positionen werden entsprechend der vorherigen Taktart in der Partitur neu ausgerichtet, bis zur nächsten Taktartangabe bzw. bis zum Ende der Partie.

Wenn Sie die einzige Taktartangabe in der Partie löschen, werden Ihre Noten in einem offenen Metrum, aber mit denselben rhythmischen Werten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarttypen](#) auf Seite 1024

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.



Tremolos mit mehreren Noten

Mehrere Noten, normalerweise zwei, werden in Folge gespielt, ähnlich einem Triller. Triller zeigen jedoch für gewöhnlich einen schnellen Wechsel zwischen zwei benachbarten Noten an, z. B. zwischen G und A, während Tremolos mit mehreren Noten zwischen beliebigen Noten stehen können und nur von der Kapazität des jeweiligen Instruments eingeschränkt werden.



N-tolen-Tremolos

Mehrere Noten in Triolen/N-tolen werden in der notierten Reihenfolge wiederholt.



Je nach musikalischem Kontext können Tremolos entweder vorgegeben oder frei sein. Es gibt keinen visuellen Unterschied zwischen vorgegebenen und freien Tremolos, weswegen Komponisten und Arrangeure häufig angeben, wie Tremolos auszuführen sind, z. B. durch eine Anmerkung in der Titelei der Partitur oder als Textanweisung in den Noten.

Vorgegebene Tremolos

Die Anzahl von Tremolo-Strichen entspricht einer klaren Rhythmik im vorliegenden Tempo und Metrum.

Freie Tremolos

Es gibt keine Verbindung zwischen der Anzahl von Strichen und der Rhythmik. Freie Tremolos werden stattdessen so schnell wie möglich ausgeführt, unabhängig vom Tempo.

Freie Tremolos verwenden häufig drei oder mehr Tremolo-Striche und können außerdem von der Textanweisung »trem.« begleitet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 345

Allgemeine Platzierungskonventionen für Tremolos

Einzelnoten-Tremolos werden an Notenhälsen positioniert, während Tremolos mit mehreren Noten zwischen den Hälsen von zwei oder mehr Noten positioniert werden. Wenn Tremolos mit mehreren Noten drei oder mehr Noten umspannen, werden die Tremolo-Striche zwischen allen Noten positioniert.

Tremolo-Striche sind etwas dünner als Balken, damit die Abstände zwischen Strichen groß genug sind, um die Anzahl von Strichen sofort zu erkennen.

Tremolo-Striche sollten nicht mit Hilfslinien oder Notenhals-Fähnchen kollidieren. Dorico SE positioniert Tremolo-Striche automatisch so, dass Kollisionen vermieden werden.

Tremolo-Striche innerhalb der Notenzeile werden so positioniert, dass sie mindestens einen Notenzeilenabstand von Notenköpfen entfernt bleiben und sich an gültigen Positionen relativ zu Notenzeilenlinien und den Bereichen zwischen Notenzeilenlinien befinden. Dies bedeutet, dass Tremolo-Linien nicht zwangsläufig verschoben werden, wenn Sie die Tonhöhe von Noten ändern.



Die Positionen der Tremolo-Striche an den ersten beiden und letzten beiden Noten sind identisch, obwohl die Tonhöhen unterschiedlich sind.

In Dorico SE 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.

Tremolos in Haltebogenketten

Standardmäßig werden alle Noten in Haltebogenketten mit Tremolo-Strichen angezeigt, wenn Einzelnoten-Tremolos zu Haltebogenketten hinzugefügt werden. Das Löschen von Tremolo-Strichen von gehaltenen Noten entfernt die Tremolo-Striche von allen Noten in Haltebogenketten.

In Dorico SE 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.

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.

Tremolos löschen

Sie können Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten von einzelnen Noten entfernen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Noten hat, auf die sie sich bezogen hatten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Tremolo-Striche Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie im **Tremolos**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs auf die entsprechenden Schalter für die Arten der ausgewählten Tremolos:
 - **Tremolo mit einzelner Note entfernen** 
 - **Tremolo mit mehreren Noten entfernen** 

ERGEBNIS

Die entsprechenden Arten von Tremolo-Strichen werden entfernt.

BEISPIEL



Noten mit Einzelnoten-Tremolos und Tremolo mit mehreren Noten



Tremolo mit mehreren Noten gelöscht, Einzelnoten-Tremolos bleiben



Sowohl Tremolo mit mehreren Noten als auch Einzelnoten-Tremolos gelöscht

Rhythmische Positionen von Noten mit Tremolos

Sie können Noten mit Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten auf dieselbe Art an neue rhythmische Positionen verschieben wie normale Noten. Wenn Sie Tremolos mit mehreren Noten jedoch über Taktstriche hinaus verschieben, werden die Tremolo-Striche automatisch gelöscht.

Sie können Einzelnoten-Tremolos an neue rhythmische Positionen und über Taktstriche hinaus verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Tremolo-Striche hat. Die Noten werden, ebenso wie normale Noten, automatisch als Haltebogenketten umgedeutet, falls ihre neuen rhythmischen Positionen und die Taktart dies erfordern.

HINWEIS

Wenn Haltebogenketten mit Einzelnoten-Tremolos Noten unterschiedlicher Dauer enthalten, ist die Anzahl von Tremolo-Strichen an jeder Note in der Haltebogenkette unterschiedlich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten rhythmisch verschieben](#) auf Seite 778

Triolen und N-tolen

Triolen und N-tolen zeigen an, dass eine Zählzeit in eine andere Anzahl von Unterzählzeiten aufgeteilt ist, als man aufgrund des aktuellen Metrums vermuten würde. Sie können verwendet werden, um mehr oder weniger Noten in einem Takt unterzubringen, als dort gemäß dem üblichen Unterteilungsmuster vorhanden wären.



Ein 4/4-Takt mit der Standardunterteilung von vier Viertelnoten



Ein 4/4-Takt mit einer Unterteilung von sechs triolischen Viertelnoten auf demselben Raum wie vier herkömmliche Viertelnoten



Ein 6/8-Takt mit der Standardunterteilung von sechs Achtelnoten



Ein 6/8-Takt mit einer Unterteilung von vier duolischen Achtelnoten auf demselben Raum wie sechs herkömmliche Achtelnoten

Da solche Unterteilungen nicht dem Standard entsprechen, Triolen und N-tolen jedoch dieselbe rhythmische Notation nutzen wie normale Noten, müssen Triolen und N-tolen klar gekennzeichnet werden, um zu verdeutlichen, dass ihre rhythmische Dauer abweicht.

In den Beispielen werden die Viertelnoten-Triolen unter einer Klammer mit der Zahl 3 angezeigt. Die Achtelnoten-Duolen benötigen keine Klammer, da sie durch einen Balken verbunden werden, über dem die Zahl 2 angezeigt wird.

Triolen und N-tolen in Dorico SE können nur mit einer Triolen-/N-tolen-Klammer, mit einer Triolen-/N-tolen-Klammer und einer Triolen-/N-tolen-Zahl oder mit einer Triolen-/N-tolen-Klammer, einer Triolen-/N-tolen-Zahl und einer Note zur Angabe des Notenwerts der Triole/N-tole angezeigt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 207

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1046

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1049

Allgemeine Platzierungskonventionen für Triolen und N-tolen

Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen werden normalerweise an der Halsseite von Noten platziert. Wenn Triolen/N-tolen mit einem Balken angezeigt werden, ist eine Triolen-/N-tolen-Klammer nicht immer erforderlich, kann jedoch zusätzlich zur Triolen-/N-tolen-Zahl angezeigt werden.

Laut Konvention werden Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen bei Gesangsnotenzeilen immer über der Notenzeile angezeigt, damit sie nicht zwischen Noten und Liedtext geraten.

Triolen-/N-tolen-Klammern sollten so nah an Noten wie möglich platziert werden, ohne mit anderen Notationselementen wie Bindebögen oder Artikulationen zu kollidieren. Bindebögen werden normalerweise innerhalb von Triolen-/N-tolen-Klammern platziert, wenn der Bindebogen kürzer als die Triolen-/N-tolen-Klammer ist. Wenn ein Bindebogen länger als eine Triolen-/N-tolen-Klammer ist, kann er außerhalb der Triolen-/N-tolen-Klammer platziert werden.

Die horizontale Position von Triolen-/N-tolen-Klammern sollte so gewählt werden, dass sofort erkennbar ist, welche Noten in der Klammer enthalten sind. Klammern sollten nicht so breit sein, dass der Eindruck entsteht, Noten hinter der Triole seien in dieser enthalten.



Die drei in der Triole enthaltenen Viertelnoten sind klar erkennbar.



Mit einer erweiterten N-tolen-Klammer ist die Dauer der Triole nun unklar.

Eingebettete Triolen/N-tolen

Eingebettete Triolen/N-tolen sind Triolen/N-tolen innerhalb von größeren Triolen/N-tolen, die häufig zum Erstellen komplexer Rhythmen verwendet werden. In Dorico SE gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Ebenen eingebetteter Triolen/N-tolen.

BEISPIEL



Eingebettete Triolen/N-tolen

Eingebettete Triolen/N-tolen eingeben

Sie können eingebettete Triolen/N-tolen in neue, leere Notenzeilen eingeben oder vorhandene Triolen/N-tolen auswählen und eingebettete Triolen/N-tolen in sie eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus mit der Noteneingabe.
2. Drücken Sie **Ö**, um das Einblendfeld für Triolen/N-tolen zu öffnen.
3. Optional: Wenn Sie eingebettete Triolen/N-tolen in eine leere Notenzeile eingeben, geben Sie das Verhältnis für die äußere Triole/N-tole in das Einblendfeld ein. Zum Beispiel können Sie **3:2** eingeben.
4. Optional: Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen und die äußere Triole/N-tole einzugeben.

HINWEIS

Wenn Sie eingebettete Triolen/N-tolen in vorhandene Triolen/N-tolen eingeben, können Sie Schritte 3 und 4 überspringen.

5. Drücken Sie die **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. Zum Beispiel können Sie **5:4** eingeben.
 7. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen und die innere Triole/N-tole einzugeben.
 8. Geben oder spielen Sie die gewünschten Tonhöhen ein.
 9. Beenden Sie die Eingabe von eingebetteten Triolen/N-tolen auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie einmal **Umschalttaste-Ö**, um die innere Triole/N-tole zu beenden und die Eingabe der äußeren Triole/N-tole fortzusetzen.
 - Drücken Sie zweimal **Umschalttaste-Ö**, um beide Triolen/N-tolen zu beenden und zur Eingabe normaler Noten zurückzukehren.
 - Drücken Sie die **Esc-Taste**, um die Noteneingabe ganz zu beenden.
 - Verschieben Sie die Eingabemarke mit den Pfeiltasten, um zur normalen Noteneingabe zurückzukehren.
-


ERGEBNIS

Die Tonhöhen, die Sie eingeben oder einspielen, werden ab der Position der Eingabemarke als eingebettete Triolen/N-tolen eingegeben.

Wenn Vielfache der inneren Triole/N-tole exakt in die äußere Triole/N-tole passen, können Sie mit der Eingabe von Noten für die innere Triole/N-tole fortfahren, bis Sie die Triolen/N-tolen manuell beenden.

Wenn Vielfache der inneren Triole/N-tole nicht exakt in die äußere Triole/N-tole passen, endet die innere Triole/N-tole automatisch am Ende der letzten Triole/N-tole, die in die äußere Triole/N-tole passt. Danach wird die äußere Triole/N-tole fortgesetzt, bis Sie sie manuell beenden.

HINWEIS

Sie können eingebettete Triolen/N-tolen auch eingeben, indem Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**  klicken, während sich die Eingabemarke innerhalb einer vorhandenen Triole/N-tole befindet. Auf diese Weise können Sie jedoch nur eine eingebettete Triole/N-tole auf einmal eingeben.

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. Drücken Sie **Ö**, um das Einblendfeld für Triolen/N-tolen zu öffnen.
Das Bedienfeld wird automatisch mit dem vorgeschlagenen Verhältnis, basierend auf Ihrer Auswahl, ausgefüllt.

3. Optional: Ändern Sie das Verhältnis im Einblendfeld. Geben Sie also zum Beispiel **3:2** ein, um Triolen zu erstellen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden gemäß dem Verhältnis im Einblendfeld in Triolen und N-tolen umgewandelt. Wenn Sie zum Beispiel Fünf-Achtelnoten auswählen und **5:4** in das Einblendfeld eingeben, werden die ausgewählten Noten in Achtel-Quintolen umgewandelt.

Wenn die ausgewählten Noten in eine einzelne Triole-/N-tole im festgelegten Verhältnis passen, wird nur eine Triole/N-tole erstellt. Wenn die ausgewählten Noten nicht in eine einzelne Triole und N-tole passen, wird automatisch die erforderliche Anzahl an Triolen und N-tolen erstellt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für Triolen und N-tolen](#) auf Seite 208

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 207

Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln

Sie können alle Noten in Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln, wenn Sie zum Beispiel N-tolen-Achtelnoten in Standard-Achtelnoten umwandeln möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus nur die 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 alle Noten in den ausgewählten Triolen und N-tolen beibehalten möchten, drücken Sie **I**, um den Eingabemodus zu aktivieren.
 3. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.
-

ERGEBNIS

Alle Noten in den ausgewählten Triolen und N-tolen sind nicht skaliert und erscheinen als normale Noten mit derselben notierten Dauer; so wird zum Beispiel aus einer N-Tolen-Viertelnote eine Standard-Viertelnote.

Wenn Sie jedoch den Einfügen-Modus aktivieren, bleiben alle Noten in den Triolen und N-tolen bestehen und alle nachfolgenden Noten werden auf spätere rhythmische Positionen verschoben, um der jeweils zusätzlichen rhythmischen Dauer zu entsprechen. Wenn der Einfügen-Modus deaktiviert ist, werden die zuerst ausgewählten Triolen oder N-tolen erweitert und überschreiben nachfolgende Noten und Triolen und N-tolen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 376

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1049

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1046

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 SE Triolen/N-tolen über Taktstrichen, so dass sowohl die Länge von Takten als auch die Unterteilungen innerhalb von Triolen/N-tolen eindeutig sind.

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.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaftens-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 wird nicht geteilt, wenn die 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 600

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 619

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1046

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 1049

Triolen und N-tolen rhythmisch verschieben

Sie können Triolen und N-tolen nach ihrer Eingabe an andere rhythmische Positionen verschieben, auch unabhängig von Triolen-/N-tolen-Klammern und Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen. Indem Sie Noten über die Grenzen einer Triole/N-tole hinaus verschieben, werden sie wieder in normale Noten umgewandelt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Triolen/N-tolen aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

Außerdem müssen Sie ihre Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse, Klammern oder Hinweisschilder in die Auswahl mit aufnehmen, damit die Noten Triolen/N-tolen bleiben. Wenn eine Triolen-/N-tolen-Zahl oder -Klammer nicht ausgewählt ist, werden die Noten in normale Noten mit ihrem jeweiligen rhythmischen Wert umgewandelt, wenn Sie sie über die Grenzen der Triolen-/N-tolen-Klammer hinaus verschieben.

2. Verschieben Sie die ausgewählten Triolen/N-tolen entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters. Sie können dies auf die folgenden Arten tun:
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste**, um sie nach rechts zu verschieben.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste**, um sie nach links zu verschieben.

HINWEIS

Sie können Triolen/N-tolen nicht mit der Maus verschieben.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen/N-tolen werden auf neue rhythmische Positionen verschoben. Wenn eine Triolen-/N-tolen-Zahl oder eine Triolen-/N-tolen-Klammer in der Auswahl enthalten ist, wird die gesamte Triole/N-tole in der Notenzeile verschoben. Wenn sie einen Taktstrich überquert, wird die Triole/N-tole zum Ausgleich automatisch angepasst.

HINWEIS

- Wenn **Akkorde** nicht aktiviert ist und einige Ihrer ausgewählten Noten mit anderen Noten kollidieren, die sich in derselben Notenzeile, an derselben rhythmischen Position und in derselben Stimme wie Ihre ausgewählten Noten befinden, werden die vorhandenen Noten gelöscht und durch Ihre ausgewählten Noten ersetzt.

Sie können das Verschieben von Noten umgehend rückgängig machen; dadurch werden alle Noten, die beim Verschieben gelöscht wurden, wiederhergestellt.

- Mitten in Takten werden Triolen und N-tolen nicht angepasst; hier besteht die Konvention darin, Triolen und N-tolen aufzuteilen, um die Zählzeitunterteilung anzuzeigen. Sie müssen manuell zwei Triolen/N-tolen eingeben, um die Zählzeitunterteilung mitten in Takten anzuzeigen.
-

BEISPIEL



Eine Achtelnoten-Triole auf der letzten Zählzeit eines Takts



Dieselbe Triole, um eine Achtelnote nach rechts verschoben, so dass sie den Taktstrich überquert

Triolen/N-tolen löschen

Sie können Triolen-/N-tolen einschließlich all ihrer Noten löschen, aber auch Triolen-/N-tolen-Klammern und -Zahlen löschen, die entsprechenden Noten aber behalten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Triolen/N-tolen aus, die Sie löschen möchten.

TIPP

Um eine gesamte Triole/N-tole und alle Noten darin zu löschen, wählen Sie alle Notenköpfe und die entsprechende Triolen-/N-tolen-Klammer oder Triolen-/N-tolen-Zahl aus.

2. Drücken Sie die **Rücktaste oder Entf-Taste**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen/N-tolen werden gelöscht.

- Wenn Sie nur die Noten auswählen, werden zwar die Noten, nicht jedoch die Triole gelöscht.
- Wenn Sie nur die Triolen-/N-tolen-Klammer oder Triolen-/N-tolen-Zahl auswählen, wird die Triole/N-tole gelöscht; die Noten, die sich zuvor innerhalb der Triole/N-tole befanden, werden mit derselben notierten Dauer beibehalten. Wenn Sie z. B. die Klammer über einer Viertelnoten-Triole löschen, bleiben die zuvor in der Triole enthaltenen Noten als drei Viertelnoten zurück.

HINWEIS

Notenwerte vorhandener Noten, die direkt auf die Triole folgen, werden dadurch übergangen. Wenn Sie jedoch den Einfügen-Modus aktivieren, werden die folgenden Noten auf spätere rhythmische Positionen verschoben, um der zusätzlich benötigten rhythmischen Dauer zu entsprechen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln](#) auf Seite 1043

Triolen-/N-tolen-Balken

Triolen-/N-tolen-Balken verbinden Noten in Triolen/N-tolen auf dieselbe Weise wie Balken an normalen Noten. Sie können an Triolen-/N-tolen-Balken dieselben Änderungen vornehmen wie an allen anderen Balken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung](#) auf Seite 617

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 630

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 619

[Verbalkung von Noten aufheben](#) auf Seite 620

[Balkengruppen trennen](#) auf Seite 618

[Richtung von Teilbalken ändern](#) auf Seite 620

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 623

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.

5

Triole/N-tolen-Klammer mit angezeigter Triolen-tolen-Nummer

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

[Linien](#) auf Seite 885



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 Rahmenverkettung oder für alle Layouts und Rahmenverkettungen tun.

VORAUSSETZUNGEN

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.
 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 Rahmenverkettung 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 375

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1050

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425





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

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.
 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

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Endposition Sie ändern möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Endposition** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **An der rechten Seite der letzten Note enden** 
 - **Unmittelbar vor der folgenden Note enden** 
 - **An der Position der letzten N-tolen-Teilung enden** 
-

ERGEBNIS

Die Endposition der ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern wird geändert. Wenn 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 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

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

Sie haben den passenden Gültigkeitsbereich für lokale Eigenschaften ausgewählt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Winkel Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Horizontal erzwingen** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern werden horizontal angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist. Wenn 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 Note 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 Rahmenverktettung oder für alle Layouts und Rahmenverktettungen tun. Wenn Sie Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse anzeigen, können Sie für jede einzelne Triole/N-tole einen anderen Typ wählen.

VORAUSSETZUNGEN

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.
 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 Rahmenverktettung 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 1047

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Position von Triolen-/N-tolen-Zahlen ändern

Sie können die horizontalen Positionen von Triolen-/N-tolen-Zahlen und -Verhältnissen in einzelnen Triolen-/N-tolen-Klammern ändern. 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 Triolen-/N-tolen-Klammern aus, in denen Sie die Positionen der Triolen-/N-tolen-Zahl bzw. des Triolen-/N-tolen-Verhältnisses ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Mitte** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Optisch**
 - **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 Rahmenverkettung aus.

- **Optisch** platziert Triolen-/N-tolen-Zahlen in der optischen Mitte des Triolen-/N-tolen-Balkens bzw. der Triolen-/N-tolen-Klammer.
- **Rhythmisch** platziert Triolen-/N-tolen-Zahlen in der rhythmischen Mitte des Triolen-/N-tolen-Balkens bzw. der Triolen-/N-tolen-Klammer. Die rhythmische Mitte kann von der optischen Mitte abweichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 1046

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 SE bietet umfassende Unterstützung für die Notation von ungestimmter Perkussion sowie flexible Optionen für die Kombination von Noten für mehrere Instrumente in Perkussions-Kits, die daraufhin in verschiedenen Layouts unterschiedlich angezeigt werden können. Sie können Perkussions-Kits außerdem als Schlagzeuge definieren, wodurch sich die Standard-Halsrichtungen von Noten ändern.

Die unterschiedlichen Darstellungsarten für Perkussions-Kits in Dorico SE sind Layout-spezifisch, was bedeutet, dass Sie Perkussions-Kits in verschiedenen Layouts auf unterschiedliche Weise anzeigen können. Z. B. können Sie ein Perkussions-Kit im Gesamtpartitur-Layout als fünfzeiliges Notensystem, im Einzelstimmen-Layout jedoch als einzeilige Instrumente anzeigen.

Außerdem können Sie Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussion anpassen und neue erstellen. Auf diese Weise können Sie die Art und Weise, wie Noten auf jedem einzelnen Instrument in Perkussions-Kits gespielt werden sollen, mit Hilfe von unterschiedlichen Notenköpfen für unterschiedliche Spieltechniken angeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1053

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 975

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 116

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 191

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1059

[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 782

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 SE standardmäßig ein Perkussions-Kit, das aus den zwei Bongotrommeln besteht und normalerweise in einem Raster mit zwei Linien notiert wird: Die kleinere Trommel wird auf der oberen und die größere Trommel auf der unteren Linie angezeigt.

Es kann sinnvoll sein, einzelne Perkussionsinstrumente einzeln anzuzeigen, wenn ein Spieler nur ein oder zwei Perkussionsinstrumente hat. Das Kombinieren von Perkussionsinstrumenten zu einem Kit gibt Ihnen jedoch mehr Flexibilität hinsichtlich der Präsentation der Noten: Sie kann in jedem einzelnen Layout unterschiedlich sein. Außerdem haben Sie mit Kits mehr Kontrolle über die Beschriftung von Instrumenten.

Wenn Instrumentenwechsel auf der **Spieler**-Seite unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** aktiviert sind, wechselt Dorico SE von einem Instrument zum nächsten, ebenso 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 SE können Sie Perkussions-Kits auf unterschiedliche Arten darstellen, unter anderem als fünfzeiliges Notensystem und als Raster. Wenn Sie möchten, dass sich Perkussions-Kits wie Schlagzeuge verhalten, können Sie sie als Schlagzeuge definieren.

Sie können Perkussions-Kits im Einrichten-Modus erstellen. Sie können vorhandene ungestimmte Perkussionsinstrumente zu Kits kombinieren. Außerdem können Sie Spielern leere Kits zuweisen und ihnen danach ungestimmte Perkussionsinstrumente hinzufügen. Zudem können Sie vorhandene Kits, die Sie zuvor exportiert und gespeichert haben, importieren.

Sie können Perkussionsinstrumente zwischen Spielern verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf Noten hat, die bereits für die jeweiligen Instrumente geschrieben wurden.

HINWEIS

Wenn das Instrument, das Sie verschieben möchten, Teil eines Perkussions-Kits ist, müssen Sie es aus dem Kit entfernen, bevor Sie es zu einem anderen Spieler verschieben können.

Sie können einzelne Perkussionsinstrumente genauso wie andere Instrumente ändern. Allerdings können Sie ungestimmte Perkussionsinstrumente nur in andere ungestimmte Perkussionsinstrumente ändern und die Perkussionsinstrumente in Kits nur mit Hilfe des Dialogs **Perkussions-Kit bearbeiten** ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noteneingabe für Perkussions-Kits einrichten](#) auf Seite 194

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 975

[Universal Indian Drum Notation \(universelle Notation für indische Trommeln\)](#) auf Seite 1072

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 112

[Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren](#) auf Seite 109

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 116

[Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 115

[Einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen](#) auf Seite 120


[Instrumente verschieben](#) auf Seite 111

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 191

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 **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus die Karte des Spielers, dessen Perkussions-Kit Sie exportieren möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** zu öffnen.
3. 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

Sie haben im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus einen neuen Solospieler hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten die Instrumenten-Auswahl für Ihren leeren Solospieler:
 - Wählen Sie den leeren Spieler aus und drücken Sie **Umschalttaste-I**.
 - Klicken Sie auf das Pluszeichen  auf der Karte für den leeren Spieler.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den leeren Spieler und wählen Sie **Instrument zu Spieler hinzufügen** aus dem Kontextmenü.
2. Klicken Sie auf **Kit importieren** in der Instrumenten-Auswahl, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
3. Suchen Sie 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.

Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben

Sie können Noten nach ihrer Eingabe zu verschiedenen Instrumenten innerhalb desselben Perkussions-Kits verschieben, nur nicht in Layouts, die die Kit-Darstellungsart als einzeilige Instrumente nutzen.

In Layouts, die die Kit-Darstellungsart als einzeilige Instrumente nutzen, können Sie stattdessen Noten in andere Notenzeilen versetzen, um Notenzeilen-übergreifende Balken zu erzeugen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie zu einem anderen Instrument im Perkussions-Kit verschieben möchten.
2. Verschieben Sie die Noten auf eine der folgenden Arten zu einem anderen Instrument:
 - Drücken Sie **Alt/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 112
- [Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 118
- [Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsnoten ändern](#) auf Seite 1063
- [Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057
- [Darstellungsart für Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 1059
- [Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 625

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 SE, 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. Sie können das Spielanweisungen-Einblendfeld verwenden oder auf eine der Spielanweisungen im Spielanweisungen-Bereich im Schreiben-Modus klicken.

Spielanweisungen werden nur zu dem Instrument hinzugefügt, zu dem die von Ihnen ausgewählte Note gehört, selbst wenn es andere Instrumente in derselben Stimme gibt.

Perkussions-Stickings

Dorico SE 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 einzeilige Instrumente: Geben Sie Liedtext direkt in den Instrumenten ein, für die Sie Stickings anzeigen möchten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 223

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 207

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 212

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 333

Dynamikanweisungen in Perkussions-Kits

Im Gegensatz zu anderen Objekten werden Dynamikanweisungen beim Wechsel zwischen den Darstellungsarten mit Raster/fünfeiligem Notensystem und der Darstellungsart als einzeilige 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.

Der Grund dafür ist, dass sich in der Darstellungsart als einzeilige Instrumente eine große Anzahl unterschiedlicher Dynamikanweisungen an derselben rhythmischen Position unterbringen lassen, was in den Darstellungsarten mit Raster und fünfeiligem Notensystem aus Platzgründen nicht möglich ist. Daher müssen Sie Dynamikanweisungen in den Darstellungsarten mit Raster und fünfeiligem Notensystem unabhängig von der Darstellungsart als einzeilige Instrumente hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 259

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/fünfeiligem Notensystem und der Darstellungsart als einzeilige 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.



Darstellung als fünfzeiliges Notensystem

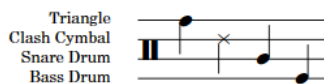
Raster

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.

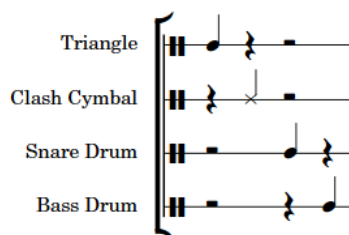


Rasterdarstellung

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.



Darstellung als einzeilige Instrumente

Mehrere Instrumente, die zum selben Spieler gehören, werden vertikal angeordnet, entsprechend der idealen Abstände, die auf der Seite **Vertikale Abstände** unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** festgelegt sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1053

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 112

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 975

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1065

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1062

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 eine der Auswahloptionen in der Aktionsleiste nutzen, bei gedrückter **Umschalttaste** auf angrenzende Layouts klicken oder 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente

Neben normalen Spielanweisungen können Sie auch das Design und die Position von Notenköpfen nutzen, um unterschiedliche Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente und Perkussions-Kits anzugeben.

Sie können Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente auf eine der folgenden Arten angeben:

- Spieltechnik-spezifische Notenköpfe verwenden
- Noten in leeren Bereichen direkt über/unter der Linie angeben, auf der Noten normalerweise geschrieben werden
- Artikulationen oder Einzelnoten-Tremolos hinzufügen
- Spielanweisungen auf dieselbe Weise hinzufügen wie für gestimmte Instrumente

Sie können z. B. mit Hilfe des Spielanweisungen-Einblendfelds oder durch Klicken auf die gewünschten Spielanweisungen im Spielanweisungen-Bereich Techniken für offene und geschlossene Hi-Hats angeben.

Sie können den für jedes ungestimmte Perkussionsinstrument definierten Satz von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen und Notenzeilenpositionen im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** bearbeiten. Danach können Sie bei der Eingabe von Noten in Perkussions-Kits für jedes Instrument unterschiedliche Spielanweisungen auswählen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 112

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsnoten ändern](#) auf Seite 1063

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 552

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 1054

[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1054

[Spielanweisungen](#) auf Seite 874



[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 191

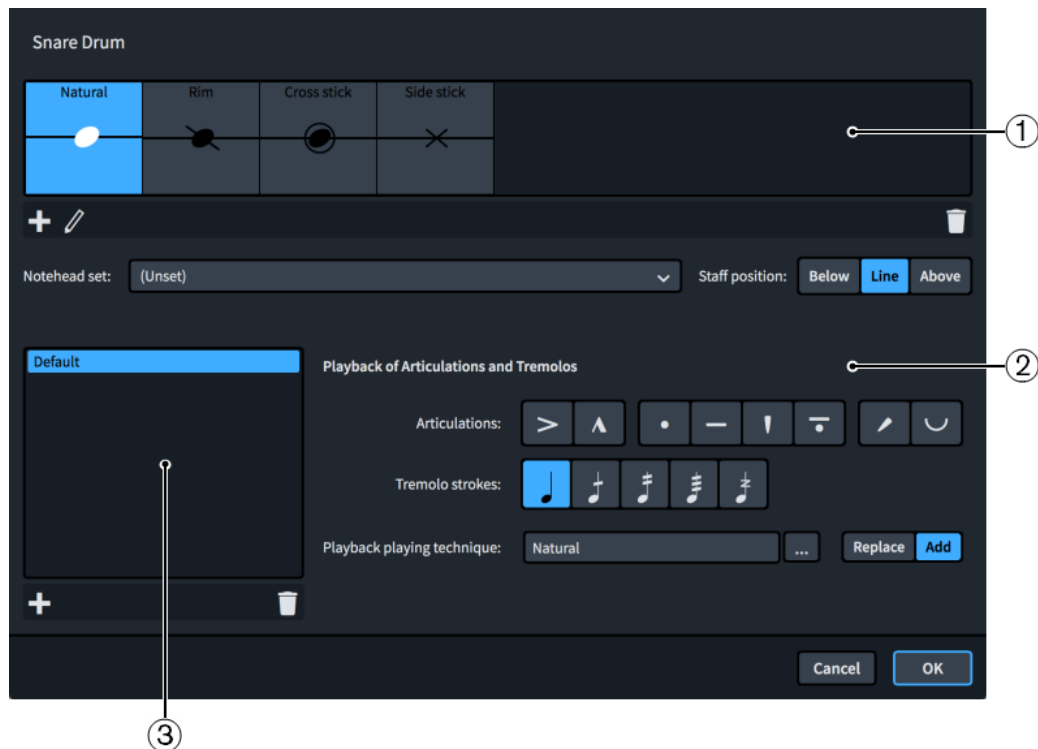
[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

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: Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Instrument hält, klicken Sie auf den Pfeil  in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.
- Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf den Pfeil  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie dann das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie im Hauptbearbeitungsbereich 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

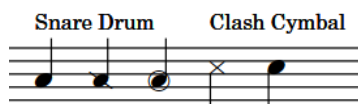
Hiermit können Sie festlegen, wie sich Kombinationen von Artikulationen und Tremolo-Strichen auf die Wiedergabe von Spielanweisungen auswirken bzw. diese übergehen.

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

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsnoten ändern](#) auf Seite 1063

[Neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente erstellen](#) auf Seite 1064

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 1065

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 552

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 191

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 1054

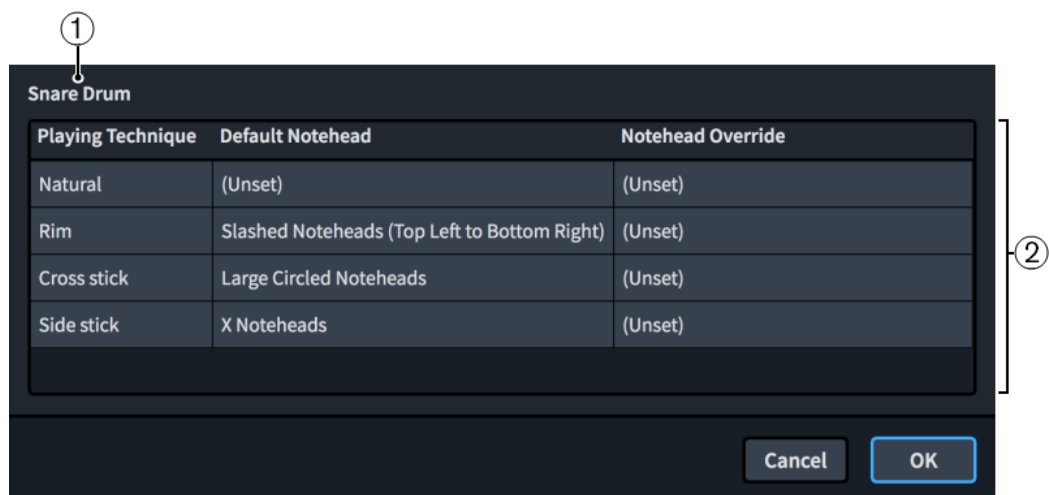
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 1054

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 Perkussionsinstrumentes 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 übergangen:** 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 übergangen](#) auf Seite 1065

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsnoten ändern](#) auf Seite 1063

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 191

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsnoten ändern

Sie können die Spielanweisungen von Noten, die zu ungestimmten Perkussionsinstrumenten gehören, nach ihrer Eingabe ändern, zum Beispiel um ausgewählte Noten auf die Sidestick-Technik umzustellen und den Spielanweisungs-spezifischen Notenkopf entsprechend anzupassen.

HINWEIS

Diese Schritte beziehen sich nur auf das Ändern Spielanweisungs-spezifischer Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente.

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.

HINWEIS

Wenn Sie eine einzelne Note in Perkussions-Kits auswählen, wird die aktuelle Spielanweisung über dem rhythmischen Raster angezeigt. Sie wird nicht angezeigt, wenn Sie mehrere Noten auswählen.

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

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 1059

[Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente \(Dialog\)](#) auf Seite 1060

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 191

[Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 1055

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 552

[Spielanweisungen](#) auf Seite 874




[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 782

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 776

Neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente erstellen

Sie können neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für einzelne ungestimmte Perkussionsinstrumente definieren und für die jeweilige Art von Instrument in Ihrem Projekt speichern. Außerdem können Sie Spieltechnik-spezifische Notenköpfe aus Ihrem Projekt exportieren und in andere Projekte importieren.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten:
 - Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Instrument hält, klicken Sie auf den Pfeil  in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.
 - Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler**-Bereich auf den Pfeil  in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie dann das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie im Hauptbearbeitungsbereich bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.
2. Klicken Sie auf **Spielanweisung hinzufügen** .
3. Wählen Sie im folgenden Dialog die Spielanweisung aus, die Sie erstellen möchten.
4. Klicken Sie auf **OK**, um die ausgewählte Spielanweisung zur Liste von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen hinzuzufügen.
5. Wählen Sie aus dem Menü **Notenkopf-Satz** den Notenkopf aus, den Sie für die jeweilige Spielanweisung festlegen möchten.

HINWEIS

Behalten Sie die Einstellung **Nicht festgelegt** für **Notenkopf-Satz**, um den standardmäßigen Notenkopf-Satz zu verwenden.

-
6. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für **Notenzeilenposition** aus:
 - **Darunter**

- **Linie**
 - **Darüber**
-

ERGEBNIS

Ein neuer Spieltechnik-spezifischer Notenkopf wird zum ausgewählten ungestimmten Perkussionsinstrument hinzugefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 311

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 552

Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen

Es kann notwendig sein, die Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen zu übergehen, um die Noten für ein Instrument von denen für ein anderes zu unterscheiden, wenn sie sich an derselben Notenzeilenposition in einem fünfzeiligen Notensystem befinden.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus die Karte des Spielers, der das Kit hält, dessen Spieltechnik-spezifische Notenköpfe Sie übergehen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen 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 übergegangen.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen in der Rasterdarstellung und der Darstellung als einzelilige Instrumente.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 1062

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.

The image shows a musical staff with a 4/8 time signature. Above the staff, five percussion legends are listed: Temple Block 1, Temple Block 2, Temple Block 3, Temple Block 4, and Temple Block 5. To the right, three more legends are listed: Suspended Cymbal, Side Drum, and Kick Drum. The staff contains musical notation with various notes and rests. Some notes are marked with 'x' above them, indicating the use of the legends. A dynamic marking 'f' is present at the beginning, and accents (>) are placed under some notes.

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 einzeilige 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 Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 369

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 112

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 975

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 > Perkussion > Legende für alle Instrumente**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Perkussion > Legende für klingende Instrumente**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Eine Perkussions-Legende wird 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.

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.

Art der Perkussions-Legende ändern

Sie können in der Darstellungsart mit fünfzeiligem Notensystem die Art der Perkussions-Legenden ändern, so dass sie entweder alle Instrumente oder nur klingende Instrumente enthalten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussions-Legenden aus, deren Art Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Legenden-Typ** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.

HINWEIS

Für Perkussions-Legenden mit klingenden Instrumenten ist die Option bereits aktiviert.

-
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Legende**
 - **Klingende Instrumente**

ERGEBNIS

Die Legenden-Art der ausgewählten Legenden wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1065

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

[Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen](#) auf Seite 1066

Kurznamen für Instrumente in Perkussions-Legenden anzeigen

Perkussions-Legenden verwenden standardmäßig vollständige Instrumentennamen, aber Sie können stattdessen Kurznamen verwenden, um Platz zu sparen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Perkussion-Legenden aus, in denen Sie die Länge der Instrumentennamen ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kurznamen verwenden** in der Gruppe **Perkussions-Legenden**.

ERGEBNIS

In den ausgewählten Perkussion-Legenden werden kurze Instrumentennamen angezeigt.

Wenn Sie **Kurznamen verwenden** deaktivieren, zeigen die ausgewählten Perkussions-Legenden wieder die vollständigen Instrumentennamen an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 975

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 1065

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

[Perkussions-Legenden zu Kit-Darstellungen mit fünfzeiligem Notensystem hinzufügen](#) auf Seite 1066

Stimmen in Perkussions-Kits

Dorico SE kombiniert Noten automatisch zu einer geringeren Anzahl von Stimmen, wenn mehrere Perkussionsinstrumente in einem fünfzeiligen Notensystem oder einem Raster dargestellt werden, sogar wenn sie unterschiedliche Rhythmen enthalten. Standardmäßig werden Noten in einer Hals-aufwärts-Stimme und einer Hals-abwärts-Stimme kombiniert.

Sie können diese Option für einzelne Perkussions-Kits und für einzelne Noten in Perkussions-Kits übergehen.

Noten in derselben Stimme können nicht mit unterschiedlichen Notenwerten notiert werden; stattdessen werden Haltebögen verwendet.

Wenn eines der Instrumente in einem Perkussions-Kit einen triolischen/N-tolischen Rhythmus hat, können andere Instrumente in derselben Stimme notiert werden, sofern ihre Notation kompatibel ist, d. h. wenn die Triolen-/N-tolen-Struktur dieselbe ist oder sie eine einzelne Note haben, die mit dem Beginn der Triole/N-tole zusammenfällt. In diesem Fall wird die einzelne nicht triolische/N-tolische Note mit derselben Dauer wie die erste Note der Triole/N-tole notiert.

Wenn die Noten der unterschiedlichen Instrumente in derselben Stimme nicht kompatibel sind, erstellt Dorico SE dynamisch eine andere Stimme und notiert das verbleibende Notenmaterial in dieser Stimme, bis die Noten wieder kompatibel sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1055

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 116

[Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 1079

Stimme von einzelnen Noten in Perkussions-Kits ändern

Sie können die Standardstimme für einzelne Noten in Perkussions-Kits übergehen, auch bei Schlagzeugnoten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Stimme Sie übergehen möchten.

2. Wählen Sie **Bearbeiten > Perkussion > Stimme ändern > [Stimme]**.

Um z. B. Noten auf die zweite Hals-abwärts-Stimme zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten > Perkussion > Stimme ändern > Hals-abwärts-Stimme 2**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Stimme der ausgewählten Noten wird geändert. Dies geschieht unabhängig von der Standardstimme für das jeweilige Instrument und unabhängig von Ihren Einstellungen für Stimmen in Schlagzeugnoten.




TIPP

Sie können die Stimme von einzelnen Noten zurücksetzen, indem Sie sie auswählen und **Bearbeiten > Perkussion > Stimme ändern > Noten-Zielstimme zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Halsrichtung/Stimme von Instrumenten in Perkussions-Kits festlegen

Sie können die Halsrichtung für jedes Instrument in einzelnen Perkussions-Kits festlegen. Außerdem können Sie einstellen, in welcher Stimme sich einzelne Instrumente befinden sollen, um zu steuern, welche Instrumente in Perkussions-Kits sich Stimmen teilen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus die Karte des Spielers, der das Kit hält, in dem Sie die Halsrichtungen und Stimmen von Instrumenten festlegen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen 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.

Ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus

Ungestimmte Perkussionsinstrumente werden im Wiedergabe-Modus anders behandelt als gestimmte Instrumente. Anstelle der üblichen Pianorollen-Ansicht wird im Schlagzeugeditor der Einsatz jeder Note für jedes Perkussionsinstrument angezeigt.

Sie können jedes Instrument in einem Kit am linken Rand der Spurüberschrift erweitern, um dieses bestimmte Instrument einem anderen Wiedergabe-Endpunkt zuzuweisen. Z. B. können Sie Instrumente einem anderen Kanal desselben VST-Instruments oder MIDI-Ausgabegeräts oder auch einem anderen Gerät zuweisen.

HINWEIS

Der Endpunkt muss über eine geeignete Perkussions-Map verfügen.

Noten können im Wiedergabe-Modus durch Ziehen an die gewünschte rhythmische Position verschoben werden. Wie bei anderen Instrumenten können Sie Noten jedoch nicht zwischen Perkussionsinstrumenten verschieben, selbst dann nicht, wenn sie sich im selben Perkussions-Kit befinden.

HINWEIS

Sie können die Dauer von Noten für ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus nicht ändern. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 545

[Schlagzeueditor](#) auf Seite 452

[Noten in der Event-Darstellung eingeben](#) auf Seite 452

[Noten in der Event-Darstellung verschieben](#) auf Seite 453

Aus MIDI-Dateien importierte ungestimmte Perkussion

Beim Importieren von MIDI-Dateien kann Dorico SE Noten für Spuren, die zur Verwendung von Kanal 10 eingestellt sind, als Schlagzeugnoten interpretieren, wenn die Option **Kanal 10 als General-MIDI-Perkussion interpretieren** im Dialog **MIDI-Importoptionen** aktiviert ist.

HINWEIS

Der Dialog **MIDI-Importoptionen** wird automatisch geöffnet, wenn Sie MIDI-Dateien in Dorico SE öffnen.

Dies ist die einzige Bedingung, unter der Dorico SE Noten in MIDI-Dateien als Perkussion interpretiert.

Aus MusicXML-Dateien importierte ungestimmte Perkussion

Ungestimmte Perkussion kann in MusicXML auf verschiedene Arten ausgedrückt werden. Notationsprogramme verwenden unterschiedliche Methoden, mit denen sie festlegen, welche Daten exportiert und wie diese codiert werden. Daher variieren die Ergebnisse beim Importieren von MusicXML in Dorico SE erheblich.

Dorico SE 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 SE schwierig sein, weshalb Dorico SE 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 SE 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 SE 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 112

[Instrumente in Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 115

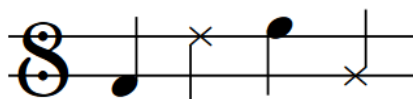
[Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 115

Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln)

Dorico SE 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

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 98

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 108

[Schlüssel mit dem Schlüssel-Bereich eingeben](#) auf Seite 277

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 1053

[Percussion-Maps](#) auf Seite 545

Stimmen

Bei vielen Instrumenten wie z. B. Flöte oder Posaune enthält jede Notenzeile für gewöhnlich eine einzelne musikalische Linie in einer einzelnen Stimme, die von links nach rechts entlang der Notenzeile gelesen wird. Wenn mehrere unabhängige musikalische Linien in einer einzelnen Notenzeile angezeigt werden sollen, kann jede Linie eine eigene Stimme darstellen.

Die Anzeige mehrerer Stimmen in einer einzelnen Notenzeile kommt am häufigsten in der Vokalmusik zur Anwendung, wenn Sopran und Alt sich eine Notenzeile teilen und Tenor und Bass eine weitere. Indem jede Gesangslinie in ihrer eigenen Stimme angezeigt wird, lassen sich die Noten leichter lesen, und die Form jeder Melodielinie ist einfacher zu erkennen.

In Dorico SE können Sie beliebig viele Stimmen in jeder Notenzeile erstellen. Jede Stimme hat ihre eigene Farbe, die sichtbar wird, wenn Sie Stimmfarben anzeigen. So können Sie einen Überblick darüber behalten, welche Noten sich in welchen Stimmen befinden, falls es mehrere überlappende Melodielinien in Ihrem Projekt gibt.

In Dorico SE sind Stimmen in Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Stimmen unterteilt. Die Hälse von Noten in Hals-aufwärts-Stimmen zeigen nach oben, während die Hälse von Noten in Hals-abwärts-Stimmen nach unten zeigen. In Takten, wo nur eine Stimme Noten enthält, werden die Hälse jedoch automatisch in die Richtungen geändert, die sie erhalten würden, wenn es in der ganzen Notenzeile nur eine Stimme gäbe. Standardmäßig ist die erste Stimme in der Notenzeile eine Hals-aufwärts-Stimme.

Gemäß den meisten Notationskonventionen werden für alle Stimmen, die Noten in einem Takt haben, in diesem Takt Pausen angezeigt. Wenn zwei oder mehr Stimmen eine Pause derselben rhythmischen Länge an derselben rhythmischen Position haben, werden diese Pausen zusammengelegt: statt zwei identischen Pausen wird nur eine angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 184

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 1073

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 210

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 992

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1075

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 946

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 951

Stimmfarben ausblenden/anzeigen

Sie können Noten entsprechend ihrer Stimme in verschiedenen Farben anzeigen, z. B. um zu prüfen, welche Noten in welcher Stimme stehen. Wenn Stimmfarben ausgeblendet sind, werden alle Noten standardmäßig in Schwarz angezeigt.

Stimmfarben werden zufällig zugewiesen, beziehen sich also nicht auf bestimmte Stimmen. Stimmfarben werden als Anmerkungen betrachtet und standardmäßig nicht gedruckt.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie **Ansicht > Farben für Noten und Pausen > Stimmfarben**.
-

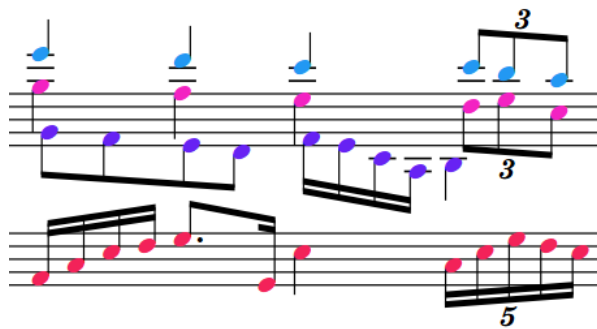
ERGEBNIS

Stimmfarben werden angezeigt, wenn ein Häkchen neben **Stimmfarben** im Menü angezeigt wird, und nicht angezeigt, wenn dort kein Häkchen steht.

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

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 380

[Inhalt von Stimmen tauschen](#) auf Seite 381

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 992

[Anmerkungen](#) auf Seite 579

[Statuszeile](#) auf Seite 31

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.

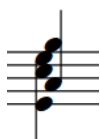
Unter gewissen Umständen müssen einige Noten leicht nach rechts oder links in eine andere Stimmspalte versetzt werden, damit die Teilung von Noten in den einzelnen Stimmen klar erkennbar ist. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn es drei oder mehr Stimmen in einer einzelnen Notenzeile gibt oder wenn Noten in zwei Stimmen nur eine Sekunde voneinander entfernt liegen.



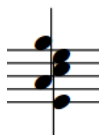
Eine Phrase mit mehreren Stimmspalten für einige Zählzeiten in der oberen Notenzeile

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 SE 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.

Sie können die Reihenfolge, in der gegenüberliegende Stimmen horizontal positioniert werden, manuell umkehren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 935

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 992

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 946

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 1075

[Reihenfolge von Stimmen umdrehen](#) auf Seite 1076

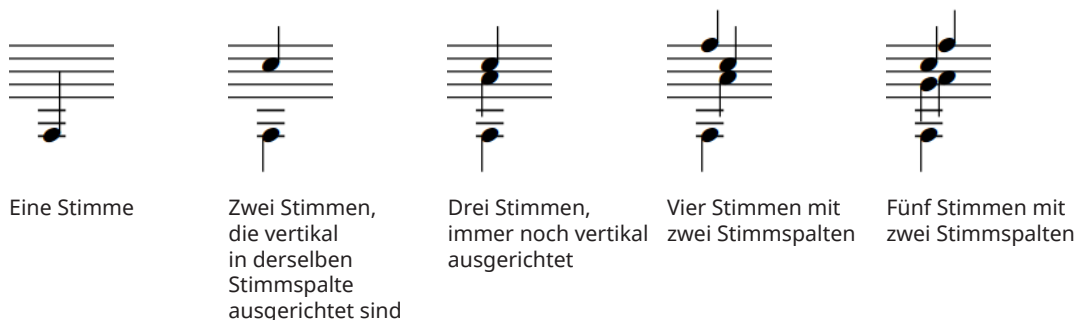
[Lokale und globale Eigenschaften](#) auf Seite 156

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 SE ändert die Stimmspalte von Stimmen automatisch entsprechend der Anzahl von aktiven Stimmen und der Tonhöhe von Noten. Dorico SE 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 SE 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.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > 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.

BEISPIEL



Ineinandergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Notenkopf an Notenkopf positioniert.



Ineinandergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Hals an Hals positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 992

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 946

[Gültigkeitsbereich von Eigenschaften ändern](#) auf Seite 157

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts/Rahmenverkettungen kopieren](#) auf Seite 425

Ungenutzte Stimmen

Eine ungenutzte Stimme ist eine Stimme, die an keiner Stelle im Projekt Noten enthält. Alle ungenutzten Stimmen werden automatisch gelöscht, wenn Sie ein Projekt schließen. Sie können Stimmen jedoch nicht manuell löschen, nachdem sie erstellt worden sind. Sie können beliebig viele Stimmen in jeder Notenzeile erstellen.

HINWEIS

Durch Löschen aller Noten in einer Stimme wird die Stimme selbst nicht umgehend gelöscht.

Wenn Sie zu einem späteren Zeitpunkt Noten in eine Stimme eingeben möchten, die beim Schließen des Projekts automatisch gelöscht wurde, können Sie an jeder rhythmischen Position eine neue Stimme erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 184

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 SE mehrere Stimmen an derselben rhythmischen Position behandelt.

Wenn z. B. ein Klavier-Part in beiden Notenzeilen Noten in Hals-aufwärts-Stimmen enthält, kann sich die Halsrichtung der Noten in beiden Stimmen ändern, wenn Noten aus der oberen Notenzeile in die untere Notenzeile versetzt werden. In diesem Fall werden die Noten aus den beiden Notenzeilen nicht kombiniert, sondern stattdessen als zwei Hals-aufwärts-Stimmen in einem mehrstimmigen Kontext behandelt.



Zwei Klaviernotenzeilen, jeweils mit Noten in einer einzelnen Hals-aufwärts-Stimme.



Wenn die Noten in der oberen Notenzeile in die untere Notenzeile übertragen werden, ändert sich die Halsrichtung der bereits in der unteren Notenzeile vorhandenen Noten, so dass die Hälse nach oben zeigen.

Sie können die Halsrichtung der ursprünglich in der unteren Notenzeile enthaltenen Noten auf eine der folgenden Arten ändern:

- Wählen Sie die ursprünglich in der unteren Notenzeile enthaltenen Noten aus und ändern Sie ihre Stimme in eine andere Stimme, z. B. eine Hals-abwärts-Stimme.
- Wählen Sie die ursprünglich in der unteren Notenzeile enthaltenen Noten aus und ändern Sie ihre Halsrichtung.

Alternativ können Sie die Noten in der oberen Notenzeile auch permanent in die untere Notenzeile verschieben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Noten auf andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 379
- [Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 380
- [Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 625
- [Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 994
- [Notenhalsrichtung](#) auf Seite 992

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 SE nur die Notengruppierung, um sie dem Metrum anzupassen, genau wie bei anderen Noten. Die Rhythmusdarstellung in Stimmen mit Strichnotation dagegen werden nicht geändert, anders als in Regionen mit Strichnotation.

HINWEIS

- Da Sie Noten in Stimmen mit Strichnotation in normale Stimmen verwandeln können und umgekehrt, werden die Tonhöhen, die Sie eingeben, gespeichert.
- Noten in Stimmen mit Strichnotation werden nicht wiedergegeben.

Sie können mehrere Stimmen mit Strichnotation gleichzeitig aktiv haben. Um allen Stimmen mit Strichnotation in mehrstimmigen Kontexten gerecht zu werden, ändert Dorico SE 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 933
- [Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 933
- [Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 935
- [Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 380
- [Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen ändern](#) auf Seite 936
- [Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 1079

Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern

Sie können die Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern, zum Beispiel, wenn Sie eine Stimme mit Strichnotation, die zuvor 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 verwandeln.

HINWEIS

Dies wirkt sich auf alle Noten in derselben Stimme aus. Wenn Sie nur für manche Noten die Stimmart der Stimme mit Strichnotation ändern möchten, müssen Sie die Stimme dieser Noten stattdessen einordnen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Note in der Stimme aus, deren Stimmart Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Stimmen** > **Rhythmusstriche** > **[Stimmart]**.
Um zum Beispiel eine ganze, normale Stimme in eine halslose Stimme mit Strichnotation zu verwandeln, wählen Sie **Bearbeiten** > **Stimmen** > **Rhythmusstriche** > **Striche ohne Notenhäule**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Stimmart der Stimme mit Strichnotation wird für alle Noten in derselben Stimme und Partie wie die ausgewählte Note geändert.

Wenn Sie normale Noten in eine Stimme mit Strichnotation verwandeln, werden sie automatisch alle auf einer einzelnen Notenzeile positioniert. In einstimmigen Kontexten ist dies standardmäßig die mittlere der Notenzeile.

Wenn Sie Rhythmusstriche in normale Noten verwandeln, werden ihre ursprünglichen Tonhöhen wiederhergestellt, was bedeutet, dass ihre Positionen auf der Notenzeile ihre Tonhöhen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 380


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 Notenhäule 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 einzelzelliges Instrument dargestellt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus die Karte des Spielers, dem der Perkussions-Kit zugeordnet ist, zu dem Sie Stimmen mit Strichnotation hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil , der in der Instrumenten-Beschriftung erscheint, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Namen bearbeiten**, um den Dialog **Instrumentennamen 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 Notenhäse 
 4. Optional: Wiederholen Sie Schritt 3 so oft wie nötig, um die gewünschte Anzahl der Stimmen mit Strichnotation hinzuzufügen.
-

ERGEBNIS

Die Stimmen mit Strichnotation werden dem Kit hinzugefügt. Sie werden standardmäßig auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert.

Während der Noteneingabe können Sie die Eingabemarke genauso in Stimmen mit Strichnotation verschieben, wie Sie es mit anderen Instrumenten im Kit tun können, auch können Sie Noten in Stimmen mit Strichnotation ebenso eingeben wie in Instrumente von Perkussions-Kits.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Notenzeilenposition der Stimmen mit Strichnotation, die Sie dem Kit hinzugefügt haben, ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 1057

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 1069

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 112

[Noten für ungestimmte Perkussion eingeben](#) auf Seite 191

[Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 118

Glossar

A

Abspielmarke

Eine vertikale Linie, die sich bei Wiedergabe und Aufnahme mit der Musik bewegt und die aktuelle rhythmische Position anzeigt.

Abstand

Der Mindestabstand bzw. die Lücke zwischen zwei Elementen, z. B. zwischen Text und dessen Einfassung. Abstandswerte können unabhängig von anderen Werten wie Mindesthöhe und -breite eingestellt werden.

Abstandspause

Eine Pause, die den zusätzlichen rhythmischen Raum vor oder nach Cues füllt, die nicht am Anfang von Takten beginnen oder an deren Enden enden. So wird sichergestellt, dass Spieler erkennen, wie die Rhythmik der Cue in die aktive Taktart passt und in welchem Bezug sie zum übrigen Notenmaterial des Spielers steht.

Akkord

Zwei oder mehr Noten mit demselben Notenwert, die an derselben rhythmischen Position beginnen und sich einen Notenhals teilen.

Akkordeingabe

Eine andere Noteneingabe, bei der die Noten übereinander gestapelt werden, um Akkorde zu erzeugen, anstatt nach der vorigen Note in Folge eingegeben zu werden. Die Noten werden an der Position der Eingabemarke eingefügt, die nicht automatisch vorrückt. Siehe auch [Eingabemarke](#), [Noteneingabe](#), [Einfügen-Modus](#).

Aktion

Der Mechanismus im Inneren von Klavieren, über den die Saiten mit unterschiedlicher Kraft angeschlagen werden, abhängig von der Stärke des Tastendrucks eines Spielers. Klaviere (Pianos) können dadurch einen größeren Dynamikumfang nutzen, worauf sich ihr vollständiger Name »Pianoforte« bezieht.

Ändern des Pedalniveaus

Eine Änderung der Art, wie ein Haltepedal eines Klaviers gedrückt wird, zwischen 1 (vollständig gedrückt) und 0 (nicht gedrückt). Es wird als Änderung in der Höhe der Pedallinie notiert.

Artikulation

(1) Zeichen in der Musiknotation, die angeben, wie eine Note gespielt werden soll. Für gewöhnlich betreffen sie den Anschlag (Attack), den Ausklang oder den Notenwert. (2) In 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](#).

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 Bündlen 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 SE 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-Klaviatur 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](#).

Drucken-Modus

Ein Modus in Dorico SE, 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.

Eigenschaften

Die Merkmale einzelner Elemente und Elementteile 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 Element in einem Layout standardmäßig keine Auswirkungen auf dasselbe Element in anderen Layouts oder anderen Rahmenverkettungen hat.

Ein-/Ausblenden-Pfeil

Kleiner Pfeil, der an allen Rändern des Hauptfensters von Dorico SE angezeigt wird. Mit ihm können Sie die Werkzeugzeile und die Bereiche einzeln ein- und ausblenden.

Einblendfeld

Ein temporäres Wertefeld, das mit einem Tastaturbefehl aufgerufen wird und es Ihnen ermöglicht, Elemente mit Hilfe von Texteingaben einzugeben. Sie können Einblendfelder im Schreiben-Modus während der Noteneingabe oder bei der Auswahl von Elementen im Notenbereich öffnen. Es gibt bestimmte Einblendfelder für verschiedene Arten von Elementen.

Einfügen-Modus

Eine Möglichkeit, die Art und Weise, wie Noten eingegeben werden, zu ändern. Wenn der Einfügen-Modus aktiviert ist, verschieben neue Noten alle 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 Zeiger in Dorico SE sind verwandt, dienen aber unterschiedlichen Zwecken. Siehe auch [rhythmisches Raster](#), [Noteneingabe](#).

Einleitung

Vor der ersten Note oder Pause in jeder Notenzeile angezeigte Notationselemente. Die Einleitung umfasst in der Regel Schlüssel, Tonarten und Taktarten. In Dorico SE wird die Einleitung automatisch dargestellt, so dass Sie keine der darin enthaltenen Elemente auswählen können.

Einrichten-Modus

Ein Modus in Dorico SE, in dem Sie die grundlegenden Elemente Ihres Projekts einrichten können: 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. Siehe auch [Modi](#).

Einzelstimme

Noten für die Instrumente, die von einem oder mehreren Spielern gespielt werden, in isolierter Darstellung (unabhängig von der Gesamtpartitur). Musiker, die keine Einsicht in die Noten für das ganze Ensemble benötigen, erhalten so nur die Noten, die sie selbst spielen. Siehe auch [Gesamtpartitur](#), [Layout](#).

Element

Allgemeiner Begriff für alle Noten, Pausen, Akkorde, Notenschriftzeichen oder andere auswählbare Objekte einer Partitur in Dorico SE. Siehe auch [Fragment](#), [Segment](#).

Endpunkt

Die einzigartige Kombination von Ein- und Ausgaben, deren Zusammenspiel die Wiedergabe des richtigen Sounds für das jeweilige Instrument ermöglicht.

enharmonisch äquivalent

Eine alternative Schreibweise einer Note mit anderer Stufe und Vorzeichen, die jedoch dieselbe Tonhöhe erzeugt, wie z. B. G \sharp und A \flat .

Ensemble

Eine vordefinierte Liste mit häufig verwendeten Gruppierungen von Spielern, z. B. Streichquartett, Holzbläserquintett, Blechbläserquintett, Streicherensemble, Holzbläserduo usw.

Erinnerungsvorzeichen

Wiederholung eines zuvor gesetzten Vorzeichens, um Unklarheiten zu vermeiden, wenn z. B. eine gehaltene Note mit Vorzeichen auf einer anderen Seite fortgesetzt wird.

explizite Pause

Eine Pause, die bei der Pauseneingabe bewusst eingegeben oder aus einer MusicXML-Datei importiert wurde. Explizite Pausen können nicht unterdrückt werden, wenn sie zwischen Noten einer bestimmten Stimme stehen. Siehe auch [implizite Pause](#).

F

Familie

Instrumente ähnlicher Art, die in einer Partitur für gewöhnlich in Gruppen zusammengefasst sind, z. B. Holzbläser, Blechbläser, Schlaginstrumente und Streicher.

Fermate

Ein Zeichen zur Angabe, dass alle Noten an dieser Position länger als ihre notierte Länge gehalten werden. Es wird meistens als gekrümmte Linie mit einem Punkt darunter befindlichen Punkt dargestellt, kann jedoch auch als Spitzbogen oder quadratisch geformt sein.

formatieren

Das Festlegen der Anzahl von Takten in einem System, der Anzahl von Systemen auf einer Seite und der Abstände zwischen Notenzeilen und Systemen.

Fortlaufende Ansicht

Ansicht der Noten in einem einzelnen System mit unendlicher Breite.

fps

Eine Maßeinheit, kurz für »Frames pro Sekunde«, die sich auf die Anzahl der Videobilder bezieht, die pro Sekunde angezeigt werden.

Fragment

Teil eines Notationselements. Zu den Fragmenten einer Note gehören beispielsweise Notenkopf, Punktierungen, Vorzeichen, Notenhalsende und Balken. Im Schreiben-Modus werden bei der Auswahl eines beliebigen Teils eines Elements auch alle seine Fragmente ausgewählt, so dass alle Änderungen, die Sie vornehmen, sich auf das gesamte Element auswirken. Siehe auch [Element](#), [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 SE können nur Noten, die zu Bundinstrumenten wie Gitarre oder Banjo gehören, Ghost-Notes sein.

Griff

Ein auswählbares Element, das die Enden von Linien, die Ecken von Rahmen und andere bewegliche Positionen markiert, wie z. B. Pedallinienunterbrechungen und Kontrollpunkte für Bindebögen. Im Schreiben-Modus sind die Griffe kreisförmig und markieren rhythmische Positionen.

Gruppe

Eine Reihe von Spielern, die entweder eine Untermenge des gesamten Ensembles (z. B. ein Chor innerhalb eines Orchesters) oder eine separate Gruppe (z. B. eine Gruppe von Blechbläsern jenseits der Bühne oder ein zweites Orchester) bilden. Jede Gruppe von Spielern wird in der Gesamtpartitur gesondert gekennzeichnet und in der Reihenfolge der Instrumente als Gruppe mit eigener Nummer dargestellt. Siehe auch [Spieler](#).

H

Haken

Eine kurze Linie, die von anderen Linien, meist im rechten Winkel, abgeht und hilft, die Endposition der Linien zu verdeutlichen. In Dorico SE 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 SE 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. In Dynamikspuren im Wiedergabe-Modus werden Hüllkurven durch mehrere getrennte Punkte angezeigt, von denen jeder einen anderen Parameter der gesamten Hüllkurve darstellt. Siehe auch [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 [explizite Pause](#).

Instrument

Alles, was mindestens eine Notenzeile benötigt, um die von ihm erzeugten Klänge oder Musik darzustellen. Zu den gängigen Instrumenten gehören Geige, Flöte, Tuba und Große Trommel.

Aber auch menschliche Stimmen, computergesteuerte Samples und Tonbandaufnahmen können Instrumente sein.

Instrumenten-Transposition

Die Intervalldifferenz zwischen der Tonhöhe, die das Instrument spielt, und der daraus resultierenden klingenden Tonhöhe, die oft im Instrumentennamen enthalten ist. Wenn beispielsweise eine Klarinette in B \flat ein C spielt, wird als Tonhöhe ein klingendes B \flat erzeugt. Siehe auch [klingende Notation](#), [transponierte Notation](#).

K

Kanal

MIDI nutzt Kanäle, um festzulegen, welche Noten, Controller-Befehle oder anderen Daten mit welchem Klang auf welchem Gerät wiedergegeben werden sollen. In Dorico SE 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 in einer Spur oder Unterspur im Wiedergabe-Modus, durch die bis zum nächsten Punkt in der Spur oder Unterspur ein Festwert eingestellt wird. Siehe auch [linearer Punkt](#), [Wertelinie](#).

Kontextmenü

Ein Menü, das Sie öffnen können, indem Sie mit der rechten Maustaste klicken oder bei Nutzung eines Touchpads zweimal tippen. Die Optionen variieren je nach Position des Mauszeigers. Meistens werden dort jedoch Optionen angeboten, die Sie auch im **Bearbeiten**-Menü finden.

L

Layout

Eine Seitendarstellung der Noten für einen oder mehrere Spieler in einer oder mehreren Partien, z. B. eine Gesamtpartitur, die alle Spieler enthält, oder ein Instrumentalteil, der nur einen einzigen Spieler enthält. Siehe auch [Partie](#), [Spieler](#).

Layout-Optionen

Optionen, die sich auf den Aufbau eines einzelnen Layouts auswirken, z. B. Seiten- und Notenzeilenlänge. Diese Optionen können in jedem Layout unabhängig voneinander im Dialog **Layout-Optionen** eingestellt werden. Siehe auch [Layout](#).

Liedtext

Jede Form von Text – sowohl ganze Wörter als auch einzelne Silben –, der von einem einzelnen Sänger oder einer Gruppe von Sängern gesungen oder gesprochen werden soll. Ein Liedtext kann ein ganzes Wort oder eine einzelne Silbe in einem mehrsilbigen Wort sein. Liedtext wird an allen rhythmischen Positionen angezeigt, an denen ein neues Wort oder eine neue Silbe beginnt. Normalerweise befindet sich der Liedtext unter der Notenzeile, manchmal jedoch auch darüber, etwa bei kurzen Partituren.

linearer Punkt

Eine Wertänderung in einer Spur oder Unterspur im Wiedergabe-Modus, die einem Punkt auf einer Kurve entspricht und einen Wert festlegt, der nur für die jeweilige Position gilt. So entsteht

ein nahtloser Übergang vom Wert an dieser Position zum nächsten Punkt auf der Spur oder Unterspür. Siehe auch [konstanter Punkt](#), [Wertelinie](#).

M

Mauszeiger

Auf dem Bildschirm angezeigtes Symbol, das den Bewegungen folgt, die ein Benutzer mit der Maus oder auf einem Touchpad ausführt. Es wird dazu häufig ein Pfeil verwendet, der auf die linke obere Ecke des Bildschirms zeigt.

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 SE 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.

Molltonart

Eine auf einer Molltonleiter basierende Tonart, deren Intervallmuster sich von denen einer Durtonleiter unterscheidet. Siehe auch [Molltonleiter](#).

Molltonleiter

Notenfolge, die Töne einer Molltonart enthält. Es gibt drei Arten von Molltonleitern: natürliche, harmonische und melodische. Natürliche Molltonleitern folgen dem Intervallmuster des äolischen Modus, der auf einer Klaviatur alle weißen Noten von A bis A umfasst. Harmonische Molltonleitern folgen ebenfalls dem Intervallmuster des äolischen Modus, allerdings wird die siebte Stufe um einen Halbton erhöht, zum Beispiel wird in der harmonischen A-Moll-Tonleiter aus dem G ein G#. Melodische Molltonleitern folgen bei Aufwärts- und Abwärtsbewegung unterschiedlichen Intervallmustern: bei der Aufwärtsbewegung werden die sechste und siebte Stufe um einen Halbton erhöht, bei der Abwärtsbewegung entsprechen die sechste und siebte Stufe jedoch der natürlichen Tonleiter. Siehe auch [Molltonart](#).

MusicXML

Ein Dateiformat, das den Austausch und die Archivierung von Musiknotationsdaten auf offene und nicht-proprietäre Weise ermöglicht. Es ist nützlich, um Partituren zwischen verschiedenen Musikanwendungen auszutauschen.

N

Notenbereich

Der Hauptbereich des Fensters im Einrichten- und Schreiben-Modus, in dem Sie Ihre Noten eingeben und bearbeiten können.

Noteneingabe

Die Standardmethode, um Noten in Folge zu Notenzeilen hinzuzufügen, die zur Verfügung steht, wenn die Eingabemarke aktiviert ist. Die Eingabemarke wird automatisch an die nächste rhythmische Position gerückt, nachdem eine Note eingegeben wurde. Während der Noteneingabe ist es auch möglich, andere Elemente an der Position der Eingabemarke einzugeben. Siehe auch [Eingabemarke](#), [Akkordeingabe](#), [Einfügen-Modus](#).

Notensatz-Modus

Ein Modus in Dorico Pro, in dem Sie alle Elemente 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 Elementen 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](#).

P

Partie

Ein in sich geschlossener Abschnitt der Noten jeglicher Art, wie z. B. ein Satz aus einer Symphonie, ein Lied aus einem Album, eine Nummer aus einem Musical oder eine kurze Übung aus einem musiktheoretischen Arbeitsblatt. Eine Partie kann die gleichen Spieler wie andere Partien im Projekt enthalten oder einzelne Spieler, die nur in dieser Partie auftreten. Siehe auch [Spieler](#).

Partitur

Siehe [Gesamtpartitur](#), [Einzelstimme](#), [Projekt](#).

Patch

Eine ältere Bezeichnung für einen bestimmten Klang auf einem MIDI-Gerät oder in einem virtuellen Instrument. Siehe auch [Kanal](#), [MIDI](#), [PC](#).

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 SE unterstützt VST-Instrumente und -Effekte sowie Skript-PlugIns, die in Lua geschrieben wurden.

Polymeter

Musik, die mehrere Metren enthält, wenn z. B. ein Instrument im Ensemble in 6/8 und ein anderes in 7/4 spielt.

Positionszeiger

Die vertikale, blinkende Linie, die beim Eingeben oder Bearbeiten von Text erscheint. Siehe auch [Eingabemarke](#).

Projekt

Eine Dorico SE-Datei, die mehrere Partien und Layouts enthalten kann. Siehe auch [Partie](#) und [Layout](#).

Q

Quantisierung

In der Musik ist das die Anpassung der Notenpositionen und Notenwerte, so dass sie sich an die nächstgelegene definierte Zählzeit anpassen. Dieser Prozess eliminiert kleine Schwankungen in Rhythmus und Dauer, die von Live-Performern natürlich erzeugt werden, und kann beim Importieren/Exportieren von MIDI-Daten nützlich sein, da quantisierte Musik eine sauberere Notation erzeugt.

R

Rahmen

Eine rechteckige Einfassung für Noten, Text oder Grafiken auf einer Seite.

Rastralgröße

Höhe der gesamten aus fünf Linien bestehenden Notenzeile von der untersten bis zur obersten Linie. Der Begriff ist vom Rastral abgeleitet, mit dem in der Vergangenheit fünfzeilige Notensysteme auf Papier gezeichnet wurden. Da Rastrale eine feste Größe hatten, gewöhnte man sich an ihre Abmessungen. Dorico SE setzt die Tradition fort, indem es Benutzern eine Auswahl an Notenzeilen in verschiedenen Rastralgrößen bietet.

reduzieren

Der Vorgang, bei dem für mehr als ein Instrument arrangierte Noten einer geringeren Anzahl von Instrumenten zugeordnet werden, wie es z. B. bei der Adaption von Chören für Tasteninstrumente geschieht. Ein reduziertes Musikstück wird als »Reduktion« bezeichnet. Siehe auch [verteilen](#).

rhythmisches Raster

Eine Einheit der rhythmischen Dauer, deren Wert bestimmte Aspekte bei Eingabe und Bearbeitung beeinflusst, wie z. B. das Ausmaß einer Verschiebung von Elementen. Sein aktueller Wert wird durch den Notenwert in der Statusleiste sowie durch Linealmarkierungen für die Aufteilung von Takten in Zählzeiten und die weitere Unterteilung von Zählzeiten über der Notenzeile angezeigt, in der sich die Eingabemarke befindet. Siehe auch [Eingabemarke](#).

S

Satzspieler

Mehrere Musiker, die dasselbe Instrument spielen, z. B. 1. Violine. Satzspieler spielen keine unterschiedlichen Instrumente, aber die Einzelstimme kann unter ihnen aufgeteilt werden. Siehe auch [Spieler](#).

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 SE, in dem Sie Ihre Noten eingeben und bearbeiten und dabei auch die rhythmischen Positionen von Elementen und die Tonhöhe von Noten ändern sowie Noten und Elemente 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 \sharp , 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 \sharp , 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 Element durch einen System- oder Rahmenumbruch getrennt wird, zum Beispiel Glissando-Linien. Siehe auch [Element](#), [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 SE können Seitenumbrüche durch Rahmenumbrüche erzielt werden, welche durch Hinweisschilder gekennzeichnet sind.

SMuFL

Abkürzung für »Standard Music Font Layout«. Hierbei handelt es sich um eine Schriftart, die alle Symbole, die zur Musiknotation erforderlich sind, in ein Standardlayout einordnet. In einigen Programmbereichen von Dorico SE wie Schlüssel und Dynamik-Glyphen sind SMuFL-konforme Schriften erforderlich, um das richtige Symbol lokalisieren zu können. Zu den SMuFL-konformen Schriften zählen Bravura, Petaluma und November 2.0.

Solospiele

Ein einzelner Musiker, der ein Instrument oder mehrere Instrumente spielen kann, z. B. eine Flöte, die die Piccoloflöte doppelt. Siehe auch [Spieler](#).

Spalte

Eine vertikale Linie, die dieselbe horizontale Position über alle Notenzeilen des Systems hinweg darstellt. Wird verwendet, um die passenden Abstände von Noten und Akkorden festzulegen. Wenn mehrere Stimmen vorhanden sind, können mehrere Spalten an derselben rhythmischen Position verwendet werden. Dabei werden Noten oder Akkorde einzelner Stimmen gegenüber Noten oder Akkorden anderer Stimmen leicht horizontal versetzt.

Spationierung

Das Festlegen des horizontalen Abstands zwischen aufeinander folgenden Spalten zur Formatierung der Noten. Die horizontale Spationierung in Dorico SE berücksichtigt die grafische Form und Größe von Noten und anderen Elementen wie Punktierungen und Vorzeichen sowie die für den Notenabstand eingestellten Werte. Vollständige Systeme werden automatisch horizontal ausgerichtet.

Spatium

Maßeinheit im Notensatz, basierend auf dem Abstand zwischen zwei benachbarten Notenlinien. Praktisch alle Elemente der Notation werden proportional zur Größe des Spatiums skaliert (ein Notenkopf hat z. B. normalerweise die Höhe eines Spatiums).

Spieler

Ein Musiker, der ein oder mehrere Instrumente spielt. Spieler werden in Solospiele und Satzspiele unterteilt und Partien sowie Layouts zugeordnet. Siehe auch [Solospiele](#), [Satzspiele](#), [Partie](#), [Layout](#).

Stimme

In Dorico SE 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 SE ermöglicht die Eingabe von beliebig vielen Stimmen in eine einzelne Notenzeile, wobei Anordnung und Abstände automatisch gewählt werden.

Strich

Kurze Linie, die editorische Binde- und Haltebögen schneidet.

SVG

SVG steht für Scalable Vector Graphics, eine XML-basierte Methode zur Darstellung und Änderung von Grafiken. Durch die Art der Codierung können Sie Grafiken im Vergleich zu anderen Formaten sehr flexibel modifizieren.

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 SE 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 SE 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 SE durch Hinweise gekennzeichnet.

T

Takt

Ein durch Taktstriche abgegrenzter Abschnitt der Noten, der aus einer bestimmten Anzahl von Zählzeiten besteht, welche durch die aktuelle Taktbezeichnung vorgegeben wird.

Tastaturbefehl

Gruppe von Tasten, die bei einer festgelegten Aktion auslösen, wenn sie gemeinsam gedrückt werden.

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](#).

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](#).

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 SE vornimmt, um sicherzustellen, dass mehrere Objekte an derselben Position einander nicht überlappen und klar lesbar bleiben. Dies beinhaltet auch die Änderung der Form von Objekten, wie z. B. Bindebögen, und die Änderung der vertikalen und/oder horizontalen Position von Objekten, wie z. B. Vorzeichen von Akkorden.

Verschiebungsangabe für Saiteninstrumente

Winkellinie zur Angabe der Bewegungsrichtung, wenn Spieler von Saiteninstrumenten die Position auf dem Griffbrett ändern, um eine höhere oder tiefere Note mit demselben Finger zu spielen wie die vorige Note.

Verteilen

Festlegen des Layouts von Notationsseiten, wie z. B. Definition einer bestimmten Anzahl von Systemen pro Seite oder der Anzahl von Takten pro System.

verteilen

Vorgang, bei dem vorhandene Noten einer größeren Anzahl von Instrumenten zugewiesen werden als ursprünglich vorgesehen. Das Verteilen von Stimmen ist oft ein wichtiger Schritt beim Arrangieren und Orchestrieren von Musik, wenn z. B. ein Klavierstück für ein Streichquartett arrangiert wird. Siehe auch [reduzieren](#).

vertikale Ausrichtung

Die Verteilung von Notenzeilen und Systemen über die gesamte Höhe von Rahmen mit einer möglichst gleichmäßigen Raumverteilung. Wenn die Noten im Rahmen weniger als die verfügbare Höhe benötigen, wird der verbleibende Platz gleichmäßig zwischen den Systemen und zwischen den Notenzeilen der Systeme verteilt. Siehe auch [Rahmen](#), [Ausrichtung](#).

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 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 optische Darstellung von zeitabhängigen Werten in Spuren oder Unterspuren im Wiedergabe-Modus. 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 [konstanter Punkt](#), [linearer Punkt](#).

Wiedergabe-Modus

Ein Modus in Dorico SE, 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](#).

Stichwortverzeichnis

A

- Abfolgen
 - Arten 905
 - Seitenzahlen 405
 - Studierzeichen 904
 - Taktzahlen 613, 614
 - untergeordnet 614
- abgedämpfte Noten, *siehe* Ghost-Notes
- abgekürzt
 - Datumsangaben 431
 - Dynamikanweisungen 675, 688
 - Notenzeilenbeschriftungen 112, 970, 971
 - Tempotext 1002
- Abmessungen
 - Papierformat 575
 - Seitengröße 575
- abrufen, *siehe* Wiederherstellen, *siehe auch* rückwirkende Aufnahme
- Absatzstile
 - fehlende Schriften 58
 - Tacets 419
 - Taktzahlen 608
 - Text eingeben 330
- abschließendes Tempo 1006
- Abschlüsse 879, 887
 - ändern 897
 - Fortsetzung 887
 - Linien 887
 - Pfeile 897
- Abschlusslinien 887
- Abschnitte
 - Abschlüsse 897
 - anzeigen 35
 - ausblenden 35
 - Coda 920
 - fine 920
 - letzte 919
 - Triolen und N-tolen 1044
 - Wiederholung 920
 - Wiederholungsenden 350, 352, 917
- Absolute Kanaländerungs-Aktionen 540
- absolute Tempoänderungen 998
 - Komponenten 999
- Abspielmarke 491
 - anzeigen 493
 - ausblenden 493
 - Position 493
 - Rücklauf 492
 - Schnellvorlauf 492
 - Transport 507, 509
 - verschieben 374, 492
 - Wiedergabe 493
 - Wiederholungen 499
 - zoomen 457
- Abstand
 - Akkoladen 638
 - Akkorddiagramme 656
 - Bindebögen 956, 957
 - Codas 922, 984
 - Dynamikanweisungen 676, 682
 - entfernen 179
 - Fingersatz-Slides 720
 - Fortlaufende Ansicht 441
 - Klammern 638, 640
 - Linien 900
 - Noten, *siehe* Notenabstand
 - Notenhäse 626
 - Notenköpfe 626
 - Notenrahmen 410
 - Notenzeilen 399, 438, 439, 920
 - Ossia-Notenzeilen 399, 439
 - Partie-Überschriften 408
 - Pausen, *siehe* Abstandspausen
 - Pedallinien 867
 - Quantisierung 69
 - Rahmen 394
 - Systeme 920
 - Systemeinrückungen 984, 985
 - Tacets 421
 - Taktzahlen 610
 - Text 900
- Abstandspausen 944
 - ausblenden 937
 - Regionen mit Strichnotation 937
- Abweichungen
 - Endpunkte 521
 - entfernen 557
 - Notenwert 556, 557
 - Partie-Überschriften 391
 - Schlüssel 665, 666
 - Transposition 665, 666
 - Wiedergabevorlagen 509, 510, 512, 515, 521
- Accelerando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Triller
- Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge
- Achtelnoten 154
 - Metronomangaben 246
 - Swing-Wiedergabe 246, 501, 502
 - Tempogleichungen 1009
 - Triolen und N-tolen 210
 - Verbalkung 617
 - Zählzeiten 252
- Adagio, *siehe* Tempomarkierungen
- additive Taktarten, *siehe* Taktarten
- Aikin-Notenköpfe 775, 776
- Akkoladen 635
 - anzeigen 639
 - ausblenden 639
 - Hinweise 375

- Akkoladen (*Fortsetzung*)
 - Notenzeilenspatiationierung [399](#), [400](#), [439](#)
 - sekundäre Klammern [638](#), [640](#)
- Akkorddiagramm auswählen (Dialog) [658](#)
- Akkorddiagramm bearbeiten (Dialog) [659](#)
- Akkorddiagramme [642](#), [653](#)
 - Abstand [656](#)
 - ändern [657](#), [658](#)
 - anzeigen [654](#), [656](#)
 - ausblenden [654](#), [656](#)
 - ausgelassene Saiten [653](#), [659](#)
 - Barré [653](#), [659](#)
 - bearbeiten [659](#)
 - benutzerdefiniert [659](#)
 - Bundnummern [659](#)
 - Farben [658](#), [659](#)
 - formatieren [659](#)
 - Formen [657–659](#)
 - Formen kopieren [657](#)
 - Komponenten [653](#)
 - offene Saiten [653](#), [659](#)
 - Punkte [659](#)
 - Raster [656](#)
 - Sattel [653](#)
 - Stimmung [120](#), [122](#), [656](#), [657](#)
 - Symbole, *siehe* Akkordsymbole
 - Zeilen [656](#)
 - zurücksetzen [659](#)
- Akkorde
 - Anschlagstärke [471](#), *siehe auch*
 - Anschlagstärkespuren
 - Arpeggio-Zeichen [816](#)
 - aufgelöst, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 - dicht [586](#)
 - Eingabemarke [165](#), [170](#), [204](#)
 - eingeben [151](#), [188](#), [204](#)
 - Fingersätze [719](#)
 - Generalbass [336](#), [338](#), [701](#), [707](#)
 - Gitarren-Bendings [825](#), [829](#)
 - Halsrichtungen [994](#)
 - Haltebögen [1016](#)
 - mithören [368](#)
 - Notenköpfe in Klammern [781](#), [782](#), [785](#)
 - Post-Bends [829](#)
 - Registerauswahl [174](#)
 - Spur, *siehe* Akkordspur
 - Tabulatur [174](#), [196](#)
 - Vermeidung von Zusammenstößen [585](#)
 - Vibratohebel-Dive-and>Returns [830](#)
 - Vorzeichen [585](#), [586](#)
 - Vorzeichen stapeln [586](#)
- Akkordeingabe [206](#)
 - aktivieren [151](#), [204](#)
 - Arpeggio-Zeichen [292](#)
 - Eingabemarke [165](#)
 - mehrere Notenzeilen [188](#)
 - Registerauswahl [174](#)
 - Tabulatur [196](#), [204](#)
 - verteilen [188](#)
- Akkordklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Akkordspur [486](#)
- Akkordsymbol-Regionen [646](#)
 - anzeigen [644](#), [649](#)
 - ausblenden [644](#), [649](#)
 - eingeben [274](#)
 - Griffe [647](#)
 - Hervorhebungen [648](#)
 - Länge [647](#)
 - verschieben [647](#)
- Akkordsymbole [642](#)
 - alterierte Basstöne [273](#)
 - ändern [368](#)
 - anzeigen [271](#), [274](#), [644–646](#), [649](#)
 - Anzeigeoptionen [648](#)
 - Arten [266](#), [643](#)
 - ausblenden [644–646](#), [649](#)
 - ausgelassene Noten [268](#)
 - Ausrichtung [648](#)
 - auswählen [359](#), [362](#), [364](#), [365](#)
 - Einblendfeld [266](#)
 - eingeben [266](#), [270](#), [271](#), [273](#), [274](#)
 - enharmonische Schreibung [650](#), [651](#)
 - Filter [366](#)
 - Generalbass [336](#), [338](#)
 - global, *siehe* globale Akkordsymbole
 - Grundton [273](#), [645](#)
 - Grundtöne [267](#)
 - Hervorhebungen [648](#)
 - Hinweise [375](#), [642](#), [646](#)
 - hinzugefügte Noten [268](#)
 - Instrumente [271](#), [644](#), [649](#)
 - Intervallart [273](#), [645](#)
 - Intervalle [268](#)
 - kein Akkord [269](#)
 - Komponenten, *siehe* Akkordsymbolkomponenten
 - Layouts [645](#)
 - lokal, *siehe* lokale Akkordsymbole
 - löschen [377](#)
 - MIDI-Eingabe [266](#)
 - MIDI-Navigation [51](#)
 - modal [269](#), [651](#)
 - MusicXML-Import [652](#)
 - Navigation bei der Eingabe [270](#)
 - Notenzeilen [271](#), [644](#), [649](#)
 - Polychords [269](#), [273](#)
 - Position [648](#)
 - Regionen, *siehe* Akkordsymbol-Regionen
 - Regionen mit Strichnotation [644](#), [646](#), [933](#)
 - Schaubilder, *siehe* Akkorddiagramme
 - Spieler [271](#), [644](#), [649](#)
 - Spur, *siehe* Akkordspur
 - Systeme [649](#)
 - Tonhöhe [132](#)
 - transponieren [132](#), [215](#), [216](#), [643](#)
 - transponierende Instrumente [132](#), [650](#), [651](#)
 - verschieben [650](#)
 - Vorhalte [268](#)
 - Wiedergabe [486](#), [488](#)
- Akkordsymbole Solfège [267](#)
- Akkordsymbolkomponenten [643](#)
 - Arten [643](#)
 - Einblendfeld [266](#)
 - eingeben [266](#)
- Aktionen [532](#), [540](#)

- aktivieren 169
 - Akkordeingabe 151, 204
 - automatisches Speichern 79
 - Bindebögen verbinden 368
 - Dynamikanweisungen verbinden 368
 - Einfügen-Modus 151, 189
 - Eingabe von Triolen bzw. N-tolen 151
 - Eingabemarke 169
 - Instrumentenwechsel 105
 - Klick während Wiedergabe 493
 - Mauseingabe 151, 178
 - MIDI-Geräte 223
 - Noteneingabe 169, 170, 174
 - Notenwert erzwingen 151
 - Notenwert folgen 151
 - Pauseneingabe 151
 - PlugIns 449
 - punktierte Noten 151
 - schneiden 151
 - Swing-Wiedergabe 246, 503, 504
 - teilweise Harfen-Pedalangaben 859
 - Tonhöhe vor Notenwert 151
 - unabhängige Stimmwiedergabe 495
 - Vorschlagseingabe 151
 - VST-Instrumente 449
 - Wiedergabe von Akkordsymbolen 486, 488
- Akzente, *siehe* Artikulationen
- Allegretto, *siehe* Tempomarkierungen
- allmähliche Dynamikwechsel 675, 690
 - abgeschnitten 695
 - Anfangsposition 694
 - Ausrichtung 679
 - Bindestriche 692
 - Darstellung 692
 - eingeben 260, 262, 264
 - Endposition 679, 694
 - Fortsetzungslinien 692
 - gestrichelt 692
 - geweitete Gabeln 693
 - Griffe 691
 - Länge 691
 - Linienstil 692
 - messa di voce 692
 - Niente, *siehe* Niente-Gabeln
 - poco a poco 689, 693
 - Position 695
 - punktiert 692
 - Silben 692
 - Spationierung 694
 - Taktstriche 679, 680
 - verschieben 694
 - zentrierter Text 689
- allmähliche Tempoänderungen 810, 998, 1007
 - abschließendes Tempo 1006
 - bearbeiten 481
 - Bindestriche 1008
 - Einblendfeld 244
 - eingeben 244, 247, 249, 250, 483
 - formatieren 1008
 - Fortsetzungslinien 1007, 1008
 - Komponenten 999
 - Länge 1007
 - Silben 1008
- allmähliche Tempoänderungen (*Fortsetzung*)
 - Stil 1008
 - Wiedergabe-Modus 481
 - zeichnen 481
 - Zeitspur 481
- Alterationen
 - Akkordsymbole 268, 643
 - Jazz-Ornamente 289
- alterierte Basstöne 268, 273, 643
 - eingeben 268, 273
- alterierte Primen 586
 - Darstellung 587
 - formatieren 587
 - getrennte Hälse 586
- alternierende Taktarten, *siehe* Taktarten
- Altschlüssel, *siehe* Schlüssel
- an Papier anpassen 576
- Ändern des Pedalniveaus 862
 - entfernen 863
- Änderungsbeschriftungen
 - Instrumente 104, 106
- Anfangsposition
 - Linien 895
 - Rahmen 414, 416
 - Seiten 414, 416
 - Systeme 414, 417
 - Triller 799
 - Videos 146
 - Wiedergabe 492
- Anfangsseiten
 - linke Seite 405
 - Seitenzahlen 405, 851
- Anfangszeichen
 - Darstellung 868
 - Pedallinien 868, 871
 - Text 871
- Angaben
 - Anmerkungen 579
 - drucken 579
 - Taktarten, *siehe* Taktarten
 - Tonarten, *siehe* Tonarten
- anhängen
 - subito 688
- Anheben
 - Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 - Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- Anmerkungen 383, 579
 - Hervorhebungen 646, 648, 924, 927, 933, 934
 - Hinweise 375
 - Kommentare 383
 - Noten-/Pausenfarben 780, 948, 1073
 - Stimmfarben 1073
- anordnen 376, 377
 - einfügen 379
 - Filter 366
 - Instrumente ändern 110
 - kopieren 377–379
 - Notenzeilen austauschen 380
 - reduzieren 422, *siehe auch* zusammenführen
 - Stimmen 380, 381
 - zusammenführen, *siehe* zusammenführen

- Anordnung
 - Partien [126](#)
 - Sätze [126](#)
 - Vorzeichen in Tonartangaben [744](#)
- Anschlag
 - Artikulationen [589](#)
 - Dynamikanweisungen [675](#)
 - Wiedergabe [526](#)
- Anschlagstärke
 - ändern [471](#)
 - Expression-Maps [534](#)
 - MIDI-Import [67](#)
 - Notenköpfe in Klammern [782](#)
 - Unterspuren, *siehe* Anschlagstärkespuren
- Anschlagstärkespuren [461](#), [470](#), [471](#)
 - Anschlagstärke ändern [471](#)
 - Anschlagstärke zurücksetzen [472](#)
 - anzeigen [471](#)
 - ausblenden [471](#)
- Ansichtsoptionen [33](#), [579](#)
 - Abspielmarke [493](#), [509](#)
 - Akkordsymbole [644](#), [648](#)
 - ändern [31](#)
 - Arten [33](#)
 - ausblenden [371](#)
 - Bereiche [30](#), [36](#)
 - drucken [579](#)
 - Druckvorschau [371](#), [558](#)
 - exportieren [579](#)
 - Farben [43](#), [44](#)
 - Fenster [41](#)
 - Fortlaufende Ansicht [33](#), [42](#)
 - Generalbass [707](#)
 - Harfen-Pedalangaben [780](#)
 - Hintergrundfarbe [44](#)
 - Hinweise [376](#)
 - Hinweise auf einen Systemumbruch [418](#)
 - Hinweise auf Rahmenumbrüche [417](#)
 - Hinweise auf Taktarten [1033](#)
 - Kommentare [383](#), [388](#)
 - Layouts [26](#), [35](#)
 - Mixer [507](#)
 - Noten [1073](#)
 - Noten außerhalb des Bereichs [780](#)
 - Noten verschieben [373](#), [374](#)
 - Notenbereich [27](#), [34](#), [42](#)
 - Pausen [948](#)
 - Perkussions-Legenden [1065](#)
 - Regionen mit Strichnotation [934](#)
 - Registerkarten [26](#), [35](#), [37](#)
 - Seitenanordnungen [31](#), [34](#), [42](#)
 - Seitenansicht [33](#), [42](#)
 - Seitenfarbe [43](#)
 - Spuren [457](#), [490](#)
 - Stimmen [1073](#)
 - Systemspur [363](#)
 - Taktwiederholungen [927](#)
 - Taktzahlen [608](#)
 - Timecode [509](#)
 - Transport [509](#)
 - Video-Fenster [146](#)
 - Vollbildmodus [41](#)
 - Zoom [34](#), [374](#), [457](#)
- antworten
 - Kommentare [383](#), [385](#), [387](#)
- Anweisungen [874](#)
 - Perkussion [546](#), [552](#), [1062](#)
 - Wiedergabe [553](#)
- Anweisungen zur Ausführung [731](#)
- Anzahl der Durchläufe
 - ändern [500](#)
- anzeigen, *siehe* ausblenden
- Anzeigen
 - Audio-Engine [31](#)
 - Daumen [228](#)
 - Eingabemarke [685](#)
 - Fingersätze [228](#), [721](#)
 - Fingersätze für Saiteninstrumente [722](#), [723](#), [779](#)
 - Hornbereich [721](#)
 - MIDI-Eingabe [31](#)
 - Oktaven [667](#)
 - Schlüssel [667](#)
 - Stimmen [685](#)
 - Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
 - Trillerintervalle [803](#), [809](#)
- Anzeigeoptionen [22](#), [33](#)
 - Bereiche [30](#), [36](#)
 - Bildauflösung [577](#)
 - Druckvorschau [28](#)
 - Layouts [26](#)
 - Notenbereich [27](#), [34](#)
 - Pianorollen-Editor [451](#)
 - Projektfenster [26](#)
 - Rahmen [393](#), [394](#)
 - Registerkarten [37](#)
 - Schlagzeugeditor [452](#)
 - Seiten [394](#)
 - Transport [24](#)
 - Wiedergabe [509](#)
 - Zeit [24](#), [509](#)
- äolische Akkordsymbole [269](#), [651](#)
- Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge
- arabische Ziffern
 - Seitenzahlen [850](#)
- Arbeitsablauf
 - Kommentare [383](#)
- Arbeitsblätter
 - Auszüge, *siehe* Partien
 - Textausrichtung [434](#)
- Arbeitsumgebungen [15](#)
 - Einstellungen [35](#)
 - Optionen [23](#), [24](#)
 - Programmeinstellungen [45](#)
 - Tastaturbefehle [13](#), [50](#)
- Arco, *siehe* Spielanweisungen
- Arpeggio-abwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- Arpeggio-aufwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- Arpeggio-Zeichen [813](#), [816](#), [885](#)
 - ändern [368](#)
 - Arten [287](#), [814](#)
 - Ausrichtung [816](#)
 - Bereich [289](#), [293](#)
 - Darstellung [813](#)–[815](#)
 - Dauer [818](#)
 - Einblendfeld [287](#), [292](#)
 - eingeben [284](#), [287](#), [292](#), [293](#)

Arpeggio-Zeichen (*Fortsetzung*)

Enden 815
 Filter 366
 Fingersätze 719
 formatieren 814, 815
 gekrümmt 287
 Klammern 813
 Länge 292, 293, 816
 löschen 377
 Notenzeilen-übergreifend 292, 293
 Position 816, 817
 Richtung 813
 Schnörkel 813
 Spationierung 816
 Stimmen 292, 293
 Stummschalten bei der Wiedergabe 498
 verschieben 816
 Vorschläge 817
 Wiedergabe 817, 818
 zählzeitabhängige Wiedergabe 817

Arrangeur 90, 429

Arten

Akkordsymbole 266, 643
 Arpeggio-Zeichen 287
 Artikulationen 846
 Atemzeichen 280, 739
 Darstellung 370
 Dynamikanweisungen 260, 675
 Einfassungen 606
 Eingabemarke 165
 Fermaten 280, 738
 Fingersätze 228, 721
 Glissando-Linien 287
 Haltebögen 1013
 Jazz-Artikulationen 286, 845–847
 Liedtext 334, 755, 756
 Linien 885, 887
 Noten 154
 Notenkopf-Sätze 771
 Notenköpfe 772, 775
 Oktavzeichen 276, 669
 Ornamente 285, 846
 Pausen 280, 738
 Pedallinien 314, 861
 Perkussions-Legenden 1068
 Rhythmusstriche 1078
 Schlüssel 275
 Silben 757
 Spielanweisungen 312, 874
 Spuren 458
 Studierzeichen 905
 Taktarten 235, 1024, 1029, 1032
 Taktstriche 600
 Taktwiederholungen 348
 Tempomarkierungen 244, 247, 998
 Text 427
 Tonarten 230
 Tremolos 347, 1036
 Triolen und N-tolen 208, 1040
 Vorlagen 55
 Vorschläge 736
 Wiederholungsenden 346
 Wiederholungsmarker 346

Arten (*Fortsetzung*)

Zäsuren 280, 740
 zurücksetzen 370

Artikulationen 589
 ändern 590
 Arten 589
 Bereich 154
 Bindebögen 591, 593, 956
 Dauer 589, 594
 eingeben 178, 223, 224
 Haltebögen 592, 594, 1010
 invertieren 592
 Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Kits 1055
 kopieren 589
 löschen 590
 Noten 591
 Notenhäse 591
 Perkussion 552, 1055, 1059
 Platzierung 591–593
 Position 591, 592
 Reihenfolge 591
 Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe 552
 Tastaturbefehle 224
 Tonhöhe vor Notenwert 178
 Tremolos 552
 Triolen und N-tolen 223
 überlappend 592
 Vermeidung von Zusammenstößen 592
 verschieben 592, 593
 Wiedergabe 495, 527, 552–554, 594

Atemzeichen 738, 739
 Arten 368, 739
 Darstellung 368
 eingeben 280, 282, 283
 löschen 377
 mehrere an derselben Position 741
 Platzierung 741
 Position 741
 verschieben 742

atonale Tonarten 745

Audio
 Ausgänge im Mixer 518
 Dialog 76
 exportieren 75, 76
 Gerät einrichten 45
 Lautstärke 147, 505
 Mixer 505
 Puffergröße 221, 222
 Videos 147
 Warnung 31
 Wiederholungen 499

Audio exportieren (Dialog) 76

Audiospuren
 Audio 147
 Lautstärke 147

aufgehaltene Noten
 Generalbass 704

aufgelöste Akkorde, *siehe* Arpeggio-Zeichen

Aufhebung
 doppelte Vorzeichen 588
 Vorzeichen 588

- Auflösung
ändern 568
Bilder 577
rhythmisches Raster 31, 164
- Auflösungszeichen
anzeigen 584, 790
ausblenden 584, 790
eingeben 197
Klammern 584, 790
- aufnehmen
MIDI 217, 218, 221, 498, 507
rückwirkende Aufnahme 219, 507
Tempo 498
Tonhöhe eingeben 177
- Aufstrich-Atemzeichen 739
- Auftakte 1024, 1026
eingeben 235, 237, 241, 242
Umwandeln von Takten in 1026
Zählzeiten löschen 252, 595, 596
- Auftragstypen 561, 572
auswählen 572
drucken 572
Seitenbereiche 565
- auftrennen
Haltebogenketten 1020
Mehrtaktpausen 950
- ausblenden 24, 377
Abspielmarke 493
Abstandspausen 937
Akkoladen 639
Akkorddiagramme 654, 656
Akkordsymbole 644–646, 649
anfängliche Seitenzahlen 851
Anschlagstärkespuren 471
Anzahl von Taktwiederholungen 930
Audio-Ausgänge im Mixer 518
austauschbare Taktarten 1024
Automationsspuren 474
Bereiche 24, 31, 35, 36, 82, 86
Beschriftungen für Instrumentenwechsel 974
Bindestriche 682
Divisi-Farben 371
Divisi-Notenzeilen 401–403
Divisi-Notenzeilenbeschriftungen 971
Dynamikanweisungen 682, 683, 688
Dynamikspuren 464
Eingabemarke 169
Erinnerungsvorzeichen 584, 790
Farben 780, 927, 934, 948, 1073
Farben bei der Zusammenführung 371
Fingersatz-Slides 721
Fingersätze 714
Fortsetzungslinien 881
Generalbass 702, 704
geweitete Gabeln 693
Ghost-Notes 840
Glissando-Linien-Text 822
Grundton in Akkordsymbolen 645
Haltelinien 703, 704, 832
Haltelinien für Gitarren-Bendings 832
Harfen-Pedalangaben 855, 856, 859
Hervorhebungen 371
Hinweise 371, 376, 417, 418
- ausblenden (*Fortsetzung*)
Hinweisschilder für Perkussions-Legenden 1065
Instrumenten-Transposition 138, 973
Instrumentennamen 971
Instrumentenwechsel 105
Intervallart in Akkordsymbolen 645
Klammern 639
Klammern um Notenköpfe 782
Kommentare 388
Laissez-Vibrer-Haltebögen 1019
laufende Überschriften 409
leere Notenzeilen 401
Linien 371, 881
Marker 907
Mehrtaktpausen 951
Mixer 505, 507
Noten 936
Notenfarben 371, 579, 780
Notenhäse 940
Notenzeilen 95, 128, 130, 131, 401–403, 988
Notenzeilenbeschriftungen 971
Obertöne 788
Ostasiatische Elisionsbögen 770
Partie-Seitenzahl 409
Partie-Überschriften 407
Partien 131, 419
Partien-Bereich 89
Pausen 948, 949, 951
Pausenfarben 948
Rahmen 371, 434, 857
Ränder 371
Registerkarten 24
Saitenanzeige-Linien 726
Saitenanzeigen 325
Schlüssel 276, 277, 666
Seitenzahlen 409, 851
Spielanweisungen 876, 881
Spielanweisungsspuren 480
Spieler 128, 130
Spuren 490, 491
Stimmfarben 371, 579, 1073
Strophennummern 769
Systemspur 363, 371
Systemtrennzeichen 981
Tabulatur 988
Tacetts 420
Taktarten 1033
Taktpausen 949
Taktzahlen 605, 607, 608, 612
Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation 941
teilweise Harfen-Pedalangaben 859
Tempomarkierungen 1003
Text 436
Text an Linien 898
Textrahmen 434
Timecodes 914
Titel der Partien 409
Tonarten 84, 746
Transport-Fenster 507
Trennzeichen 682
Triller-Erweiterungslinien 801, 802
Trillerintervalle 804
Trillerzeichen 800

- ausblenden (*Fortsetzung*)
 - Triolen und N-tolen 1047, 1050
 - Vibratohebel-Linien 842
 - Video-Fenster 146
 - Vorzeichen 583, 584, 790, 804, 834
 - Vorzeichen bei Gitarren-Pre-Bends 834
 - VST-Instrumente 446
 - Werkzeugzeile 23
- Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Ausfüllung
 - Seiten 398, 400, 411
- Ausgänge
 - Audioexport 45
 - Kanal im Mixer 505
 - Mixer 518
 - PlugIns 518
- ausgefüllte Notenköpfe 771, 772
- ausgelassene Noten
 - Akkorddiagramme 653, 659
 - Akkordsymbole 268
- Ausrichtung
 - Akkordsymbole 648
 - allmähliche Dynamikwechsel 679
 - ändern 395
 - Arpeggio-Zeichen 816
 - drucken 563, 576
 - Dynamikanweisungen 677, 678, 696–698
 - exportieren 576
 - Hochformat 576
 - Instrumentennamen 138
 - Liedtext 753, 764
 - Linien 888, 895
 - Notenzeilen 400, 411, 439
 - Notenzeilenbeschriftungen 138
 - Oktavzeichen-Zahlen 672
 - Ornamente 797
 - Pausen 944
 - Pedallinien 863
 - Querformat 576
 - Spielanweisungen 883
 - Stimmen 1074, 1075
 - Systeme 400, 411, 439
 - Tempomarkierungen 1001
 - Text 330, 434
 - Triller 799
 - vertikal 400, 439
 - Wiederholungsenden 918
- ausschließen 95
 - Partien aus Layouts 95, 131
 - Spieler 128
 - Spieler aus Layouts 95, 130
 - Spieler aus Partien 95
 - Wiedergabe 498
- Ausschlussgruppen
 - Expression-Maps 527
- austauschbare Taktarten 1024
 - eingeben 235, 237, 239, 240
 - für einzelne Takte festlegen 1024
- Auswahl aufheben, *siehe* auswählen
- Auswahl-Werkzeug 32
 - benutzen 360
- auswählen 32, 359, 361, 366, 371
 - Akkorde 368
 - Akkordsymbole 362, 364, 365
 - alles 360–362, 364, 365
 - Auswahl ändern, *siehe* Navigation
 - Auswahl erweitern 360, 361
 - Auswahl-Werkzeug 32, 360
 - blau 698, 966
 - Elemente 161, 359, 361, 372
 - Elemente hinter anderen Elementen 359
 - Filter 366
 - Liedtext 755
 - mehr 360, 361
 - Notationen 32, 360
 - Noten 32, 359, 360, 367, 368, 372
 - Notenzeilen 361
 - Partien 361
 - Schreiben-Modus 151
 - Selektionen transponieren 215, 749
 - Statusanzeige 31
 - Studierzeichen 362, 364, 365
 - Systemobjekte 362, 364, 365
 - Systemspur 362
 - Systemtext 362, 364, 365
 - Taktarten 362, 364, 365
 - Takte 362, 364
 - Tempomarkierungen 362, 364, 365
 - Tonarten 362, 364, 365
 - Werkzeuge 31, 32, 151, 444
 - Wiedergabe-Modus 444
 - Wiederholungsenden 362, 364, 365
 - Zählzeiten 365
- Auszüge, *siehe* Partien
- Automationsspuren 472
 - Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärkespuren anzeigen 474
 - ausblenden 474
 - bearbeiten 478
 - Daten eingeben 475
 - Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikspuren
 - konstante Punkte 476
 - lineare Punkte 476
 - Punkte kopieren 477
 - Punkte löschen 479
 - Punkte verschieben 478
 - Tempo 481, 483
- Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen (Dialog) 78
- automatisches Speichern 77–79
 - Datum und Zeit 78
 - deaktivieren 79
 - Intervall 79
 - Projekte löschen 77
 - Wiederherstellen von Projekten 79
- Autorenname 383
 - ändern 388

B

- Backups 80
 - Anzahl 80
 - automatisches Speichern, *siehe* automatisches Speichern
 - Speicherort 80
- Balalaika, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Balkenecken 628
- Balkengruppen 19, 617, 633
 - Auftakte 1026
 - erstellen 619
 - festlegen 633
 - Halsrichtungen 994
 - Taktarten 617
 - zurücksetzen 619
- Balkenlinien
 - Anzahl 629
- Balkenneigungen 622
 - ändern 623
 - Vorschläge 737
- Bands
 - Notenzeilengruppen 55, 637
 - Vorlagen 55
- Banjo, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Barock
 - Appoggiaturas 733, 737
 - Generalbass, *siehe* Generalbass
 - Ornamente 289, 796
 - Triller 810, 811
- Barré 874
 - Akkorddiagramme 653, 659
 - ausblenden 876
 - eingeben 312, 316, 318
 - hinzufügen 659
- Bartók-Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
- Basis-Switches 530, 539
- Bassgitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- Bassnoten
 - Generalbass, *siehe* Generalbass
- Bassschlüssel, *siehe* Schlüssel
- Basstöne
 - alteriert 273
- bearbeiten 161, 368
 - Bereich 112, 1057
 - eingeben und bearbeiten 161
 - Elemente 155, 368
 - Liedtext 760, 761
 - Mauseingabe 162, 163
 - Methoden 359
 - Noten 151
 - Werkzeuge 359
- Bedingungen
 - Expression-Maps 533, 542
- beenden, *siehe* beginnen
- Befehle
 - MIDI 47, 51
 - Tastaturbefehle 47, 50
- beginnen 169
 - Arbeitsumgebungen 35
 - Bereich 27
 - Hub 53
 - MIDI-Aufnahme 218
 - beginnen (*Fortsetzung*)
 - Noteneingabe 169, 170, 174
 - Projekte 27, 54, 55
 - Spieler 27
 - Timecode-Werte 913
 - Wiedergabe 493
- Bending-Intervalle 831
 - mikrotonal 831
- Bendings
 - Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings, *siehe auch* Dives
- Bends
 - Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen, *siehe auch* Jazz-Ornamente
 - Vibrato, *siehe* Vibratohebel
- Benennungsschemata
 - Dateinamen 570
- benutzerdefiniert
 - Akkorddiagramme 659
 - Endpunktfigurationen 521
 - Layouts 95
 - Marker 341, 909
 - Notengrößen 777
 - Notenzeilen-Reihenfolge 100
 - Notenzeilengröße 413
 - Papierformat 575
 - Partitur-Layouts, *siehe* Layouts
 - Seitengröße 575
 - Spieler-Reihenfolge 100
 - Stimmung 120, 122, 123, 654, 656
 - Taktstrichverbindungen 603
 - tonale Systeme, *siehe* benutzerdefinierte tonale Systeme
 - Trillergeschwindigkeiten 811
 - Wiedergabevorlagen 509, 512, 515
 - Wiederholungsmarker 921
- Benutzerdefinierte Notenzeilengröße (Dialog) 413
- benutzerdefinierte Partitur-Layouts, *siehe* Layouts
- benutzerdefinierte Spielanweisungen
 - Wiedergabe 553
- benutzerdefinierte tonale Systeme 752
 - bearbeiten 752
 - erstellen 752
- Benutzername
 - Kommentare 383, 388
- Benutzeroberfläche 22
 - Fenster 22
 - Transportoptionen 24
- Bereich für Takte und Taktstriche 254, 255, 258
- Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen 231, 234
- Bereich für VST- und MIDI-Instrumente 443, 445
- Bereiche 30
 - anzeigen 24, 35, 36
 - Arpeggio-Zeichen 289, 292, 293, 816
 - ausblenden 24, 35, 36
 - auswählen 361
 - bearbeiten 112, 1057
 - Drucken-Modus 558
 - Druckoptionen 561
 - Druckvorschau 28
 - Dynamikanweisungen 262, 264
 - Eigenschaften 155
 - Einrichten-Modus 81

Bereiche (Fortsetzung)

Farben 780
 Fermaten 283
 Gitarrentechniken 289, 299, 303, 305, 307, 308
 Glissando-Linien 289, 295
 Instrumente 102
 Jazz-Artikulationen 289, 297
 Layouts 81, 86, 559
 Linien 329, 816, 893
 Metronomangaben 1004, 1005
 MIDI-Instrumente 447
 Notationen 161
 Noten 27, 154, 780
 Noten kopieren 379
 Oktavzeichen 279
 Ornamente 289, 291, 293, 295, 297
 Partien 81, 89
 Pausen 283
 Pedallinien 315, 320
 Perkussions-Legenden 1067
 Projekt-Start 27
 Rhythmusstriche 348
 Schlüssel 276, 277, 279
 Schreiben-Modus 150, 154, 155, 161
 Seiten 563, 565
 Spielanweisungen 315, 318, 320
 Spieler 81, 82
 Taktarten 237, 240, 242
 Takte 254, 255
 Taktstriche 254, 258
 Taktwiederholungen 348
 Taktzahlen 607
 tauschen 380
 Tempo 247, 250
 tonale Systeme 234
 Tonarten 231, 234
 Tremolos 348, 356
 Vorzeichen 234
 VST- und MIDI-Instrumente 445
 VST-Instrumente 446
 Wiedergabe-Modus 443
 Wiederholungsenden 348
 Wiederholungsmarker 348
 berührte Tonhöhe 787
 Obertöne 791
 Bes, *siehe* Vorzeichen
 Beschriftungen
 Instrumente 138, 969
 Instrumentenwechsel 104, 106
 Marker 907
 Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
 Perkussions-Kits 975, 1057
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 102, 974
 anzeigen 974
 ausblenden 974
 Betonungszeichen, *siehe* Artikulationen
 Bibliotheken
 Perkussion 545
 Sound 445, 449, 509, 526, 527, 545
 Stimmungen von Bundinstrumenten 123
 Bildauflösung 577
 ändern 567, 568

Bilder

exportieren 567, 568
 Videos 143
 Bildfrequenz 148
 ändern 144, 148
 Dialog 144
 Drop-Frame-Timecodes 912
 Timecodes ohne Drop-Frame 912
 Transport-Fenster 507, 509
 Bindebögen 953, 1013
 Abstand 957
 Arpeggio-Zeichen, *siehe* gekrümmte Arpeggio-Zeichen
 Artikulationen 591, 593, 956
 auswählen 360
 Bereich 154
 Dauer 968
 editorisch 958
 eingeben 225, 309, 963
 eingebettet 957
 eingebettete Bindebögen 962, 963
 Endpunkte 956, 957
 Filter 366
 flache Bindebögen 959
 Form 957
 formatieren 959
 gestrichelt 958
 Gitarrentechniken 309
 Halsrichtung 956, 960
 Haltebögen 954, 957
 Haltebögen und Bindebögen 1013
 Hammer-Ons 309, 838
 innerhalb von Bindebögen 962, 963
 invertieren 955, 960, 961
 Krümmung 955, 959–961
 Länge 965
 löschen 377
 Notenzeilen-übergreifend 225, 962
 Notenzeilenlinien 955
 ostasiatische Elision 770
 Platzierung 953, 955–957, 960, 961
 Position 953, 955–957, 960
 Pull-Offs 309, 838
 punktirt 958
 Rahmenumbrüche 957
 Stile 958, 959
 Stimmen-übergreifend 225, 962
 stummschalten 498
 Systemumbrüche 957
 überlappend 957
 verbinden 368, 966, 967
 Verbindung aufheben 368, 967
 Vermeidung von Zusammenstößen 957, 962
 verschieben 965
 Vorschläge 225, 734, 954, 955
 Wiedergabe 225, 495, 968
 Winkel 957
 Bindestriche
 Dynamikanweisungen 682
 Liedtext 335, 757, 765
 Taktarten 1029, 1032
 Tempomarkierungen 1008
 blaue Selektionen 698, 966

- Blechblasinstrumente
 Auswahl des Hornbereichs 721
 Fingersätze 710, 721
 Spielanweisungen 315
- Bluesgitarren-Post-Bends 829
- Booklets 573
 doppelseitiger Druck 574
 drucken 572, 573
- bpm 1004
 ändern 485, 1005
- Breite
 Akkoladen 638
 Gabeln 680
 H-Balken 950
 Klammern 638, 640
 Notenköpfe 774
 Notenwerte 436, 555, *siehe auch* Notenabstand
 Systeme 411
 Systemtrennzeichen 982
 Takte 411
 Taktstriche 600
 Vorzeichen 586
- Briefpapierformate 575
- Britten-Fermate 738
- Buchstaben
 Studierzeichen 905
- Bünde 107
 Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme
 ändern 990
 anfängliche Nummer 653, 659
 hinzufügen 120, 196, 659
 Intervalle 120
 Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 löschen 120, 659
 Noten außerhalb des Bereichs 990
 Noteneingabe 196
 Position 120
 Spationierung 120
- C**
- C-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
- Cadenza 595
- CC64
 Pedallinien 67, 222
- Chor
 Liedtext 753
 Spielanweisungen 315
 Strophennummern 769
- Chorvorlagen 55
 Notenzeilengruppen 55, 637
- chromatisches Glissando 820
 Wiedergabe 823
- Coda 920
 Abschnitte 920
 Abstand 922, 984
 eingeben 353, 354
 Einrückung 922, 984
 Lücke mitten im System 920, 922
 mehrere 921
- Codec 143
- Codes 427
 Zeit 912
- Col legno, *siehe* Spielanweisungen
- Con sordino, *siehe* Spielanweisungen
- Continuous Controller 540
- Control-Change-Aktionen 540
- Controller
 Automation 472
 Expression-Maps 526
 MIDI, *siehe* MIDI-Controller
- Copyright 90, 429
- 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 526, 545
 Instrumentennamen 970
 Notenzeilenbeschriftungen 970
- Cue-Beschriftungen
 notenzeilenabhängige Positionierung 369
- Cues 674
 Hinweise 375
 Notenzeilen 412
 Spationierung 437
- Curlew-Fermate 738
- D**
- da capo
 al coda 920
 al fine 920
 al segno 920
 eingeben 353, 354
- dal segno 920
- dämpfen, *siehe* Spielanweisungen
- Dämpfer, *siehe* Spielanweisungen
- Darstellung
 Standardeinstellungen 92
 zurücksetzen 370
- Darstellungsarten 112
 ändern 1059
 Bearbeitungsbereich 112, 1057
 Dynamikanweisungen 1057
 Perkussions-Kits 1052, 1057
- Dateien 59
 andere Dorico-Versionen 57
 exportieren 59, 567–569
 fehlende Schriften 58
 importieren 59
 öffnen 56
 Videos 145
- Dateiformate 577
 Audio 75
 Backups 80
 Expression-Maps 526, 545
 Grafikdateien 577
 MIDI 66
 MusicXML 63
 Percussion-Maps 551
 tonale Systeme 752
 Videos 143
 Wiedergabevorlagen 509

- Dateinamen 570
 einstellen 570
 Konventionen 570
 Token 428
 Variablen 570
- Dateinamen exportieren (Dialog) 570
- Daten
 Expression-Maps 527
- Datum und Zeit 431
 Anmerkungen 579
 automatisch gespeicherte Projekte 78
 drucken 563
 exportieren 567
 Kommentare 383
 Token 431
- Dauer 880
 Arpeggio-Zeichen 818
 Artikulationen 589, 594
 Bindebögen 968
 erzwingen 181
 Fermaten 368
 Generalbass 703
 gespielt 555
 horizontale Linien 894
 Jazz-Artikulationen 847
 Linien, *siehe* Dauerlinien
 Noten 20, 154, 179, 454, 555
 notiert 555
 Partien 430
 Pausen 179
 Pedallinien 873
 Saitenanzeigen 726
 Spielanweisungen 312, 316, 318, 878, 880, 883
 Takte 20, 595
 Vibratohebel-Linien 842
 Vorschläge 737
 Vorzeichen 588
- Dauerlinien 879, 885
 anzeigen 726, 842, 881
 ausblenden 726, 842, 881
 eingeben 312, 316, 318
 Generalbass, *siehe* Haltelinien
 Griffe 880
 Saitenanzeigen 323, 324, 725, 726
 Spielanweisungen 880, 882
 Vibratohebel-Linien 842
- Daumen 716
 Einblendfeld 228, 230
 eingeben 230
 Fingersätze 716
- deaktivieren
 Akkordeingabe 204
 Einfügen-Modus 189
 Eingabemarke 169
 Mauseingabe 178
 Noteneingabe 170, 174
 Solo-Schalter 497
 Solospuren 505
 stummgeschaltete Spuren 505
 Stummschalten-Schalter 497
- Decrescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Dekorationen, *siehe* Ornamente
- Design
 Bindebögen 958, 959
 Durchstreichung von Vorschlägen 736
 Linien 885, 896, 897
 Notenköpfe 772, 775, 776
 Pfeile 885, 897
 Taktarten 1034
- Dezimalstellen
 Metronomangaben 249, 250, 1005
- diagonal
 Stapeln von Vorzeichen 585
- dichte Akkorde 586
 Stapeln von Vorzeichen 586
- Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Dips 836
 Einblendfeld 287
 eingeben 306, 307
 Intervalle 841
- Dirigentenpartitur, *siehe* zusammenführen, *siehe auch*
- Layouts
- Dives 825, 830, 836
 Einblendfeld 287
 eingeben 300–303
 Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel, *siehe auch* Gitarren-Bendings
- divisi 422, 986
 Hinweise 375
 leere Notenzeilen ausblenden 401–403
 Notenzeilen 401–403
 Notenzeilenbeschriftungen 971, 977
 Notenzeilenbeschriftungen ausblenden 971
 Notenzeilenspationierung 400
 Wiedergabe 495, 524
 zusammenführen 422, 977, 986
- Doits, *siehe* Jazz-Artikulationen
- dolce, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Doppelpunkt
 Dynamikanweisungen 682
 Triolen und N-tolen 1049
- doppelseitige Seitenanordnung 34, 572
- doppelseitiger Druck 563, 574
 Booklets 573
- doppelte
 ganze Noten 154
 Notenwerte 179
 Oktaven 211
 punktierte Noten 182
 Taktstriche 253, 257, 258, 600
 Vorzeichen 213, 216, 588
- Dopplung von Instrumenten 97
 Beschriftungen 974
 hinzufügen 108
 Instrumentenwechsel 104–106
 Noten eingeben 170, 174
 Notenzeilen anzeigen 42
- DoricoBeep 481
- dorische Akkordsymbole 269, 651
- Downloads
 Zugriff auf 53
- dpi 577
- dreieckige Notenköpfe 774, 776
 Perkussion 1060

- dreifach punktierte Noten [182](#)
- dreifache Vorzeichen
 - transponieren [216](#)
 - umdeuten [213](#)
- Drop-Frame-Timecodes [912](#)
- Drops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- drucken [558](#), [563](#)
 - Anmerkungen [579](#)
 - Anordnung [572](#)
 - Auftragstypen [572](#)
 - Ausrichtung [576](#)
 - Bereiche [563](#), [565](#)
 - Booklets [573](#)
 - Datum [579](#)
 - Doppelseiten [572](#)
 - doppelseitiger Druck [563](#), [574](#)
 - Exemplare [563](#)
 - Hinweise [579](#)
 - Hochformat [572](#), [576](#)
 - Kommentare [388](#), [579](#)
 - Layouts [563](#)
 - Notenfarben [579](#)
 - Optionen [561](#)
 - Optionen für macOS [566](#)
 - Papierformate [575](#)
 - PDF-Dateien [567](#)
 - Querformat [572](#), [576](#)
 - Rahmen [579](#)
 - Schnittmarken [579](#)
 - Seitengrößen [575](#), [576](#)
 - Skalierungsfaktor [563](#)
 - Stimmfarben [579](#)
 - Tastaturbefehle [47](#)
 - Vorschau [28](#), [371](#)
 - Wasserzeichen [579](#)
 - Zeit [579](#)
- Drucken-Modus [15](#), [558](#)
 - Bereiche [30](#), [558](#), [559](#), [561](#)
 - Drucker [571](#)
 - Hochformat [572](#)
 - Querformat [572](#)
 - Seite einrichten [576](#)
 - wechseln [558](#)
 - Werkzeugfelder [558](#)
- Drucker [571](#)
 - auswählen [563](#)
- Druckoptionen-Bereich [558](#), [561](#)
- Druckvorschaubereich [28](#)
 - Navigation [28](#), [558](#)
- Drumkits, *siehe* Perkussions-Kits
- dunkles Thema [43](#)
- Duolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- duplizieren
 - Elemente [377](#)–[379](#)
 - Expression-Maps [541](#)
 - Noten [378](#), [379](#)
 - Partien [128](#)
 - Percussion-Maps [549](#)
 - Spielanweisungen [881](#)
 - Spieler [99](#)
 - Switch [542](#)
 - Wiedergabevorlagen [515](#)
- Dur
 - Akkordsymbole [268](#)
 - Skalen [745](#)
 - Tonarten [745](#)
- durchgezogen
 - Bindebögen [958](#)
 - Haltebögen [1013](#)
 - Tempomarkierungen [1008](#)
- Durchläufe [916](#)
 - ändern [500](#)
 - Gesamtanzahl [916](#)
 - MIDI-Aufnahme [220](#)
 - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - Taktzahlen [616](#)
 - Wiederholungen [500](#)
- Dynamik-Glyphen [675](#)
- Dynamikanweisungen [675](#)
 - allmählich, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 - ändern [368](#), [467](#), [681](#)
 - Anschlagstärke [470](#), [471](#), [681](#)
 - Arten [260](#), [675](#)
 - ausblenden [682](#), [683](#), [688](#)
 - Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen
 - Ausrichtung [677](#)–[679](#), [696](#)–[698](#)
 - auswählen [360](#)
 - bearbeiten [467](#), [681](#)
 - Bereich [264](#)
 - Bindestriche [682](#), [692](#)
 - Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 - Darstellung [683](#)
 - Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 - Einblendfeld [260](#), [262](#)
 - eingeben [259](#), [260](#), [262](#), [264](#)
 - Endpunktpositionen [679](#)
 - Expression-Maps [534](#)
 - Filter [366](#), [684](#)
 - Fortsetzungslinien [675](#), [690](#)
 - Gabeln, *siehe* Gabeln
 - geweitete Gabeln [693](#)
 - Griffe [690](#), [691](#)
 - Gruppierung [696](#), [697](#)
 - Gruppierung aufheben [697](#)
 - Hinweise [375](#), [682](#)
 - humanisieren [461](#)
 - in Akkoladen notierte Instrumente [262](#), [264](#), [685](#)
 - Intensität [368](#), [467](#), [681](#)
 - Klammern [681](#)
 - kombiniert [675](#)
 - Konventionen [676](#)
 - kopieren [684](#)
 - Kurztoninstrumente [695](#)
 - Länge [467](#), [691](#)
 - Langtoninstrumente [695](#)
 - Lautstärke [681](#)
 - löschen [685](#)
 - Niente-Gabeln, *siehe* Niente-Gabeln
 - Niveaus, *siehe* Dynamikniveaus
 - notenzeilenabhängige Positionierung [369](#)
 - Perkussions-Kits [1057](#)
 - Platzierung [676](#)
 - poco a poco [689](#), [693](#)
 - Position [676](#), [677](#)
 - rfz [683](#)

Dynamikanweisungen (*Fortsetzung*)

- sfz 683
- sofort 675
- Spationierung 694
- Stärke 675
- stimmabhängig 262, 264, 461, 464, 685
- Stummschalten bei der Wiedergabe 367, 498
- subito 688
- Taktstriche 678–680
- Taktwiederholungen 925
- Text 692
- Trennzeichen 682
- Unterspuren, *siehe* Dynamikspuren, *siehe auch* Anschlagstärkespuren
- verbinden 368, 698, 699
- Verbindung aufheben 368, 699
- verschieben 467, 678, 688
- Vortragsbezeichnungen, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Wiedergabe 367, 461, 472, 495, 499, 534, 553, 554, 685
- Wiederholungen 499
- Dynamikanweisungen-Bereich 262, 264
- Dynamikniveaus 259, 260, 262, 264, 681
 - ändern 467, 681
 - anheben 681
 - mindern 681
 - Wiedergabe 461
- Dynamikspuren 259, 461, 675
 - anzeigen 464
 - ausblenden 464
 - bearbeiten 467
 - konstante Punkte 465
 - lineare Punkte 465
 - Punkte eingeben 464
 - Punkte kopieren 466
 - Punkte löschen 469
 - Punkte verschieben 467

E

- Ebenen, *siehe* Stimmen
- Echokanäle 506
 - Mixer 505
- Ecken
 - Schnittmarken 579
 - Verbalkung 628
- Editoren
 - Pianorolle 451
 - Schlagzeug 452
 - Text 330
- editorisch
 - Bindebögen 958
 - Haltebögen 1013
 - Noten 781, 782
- EDO 751
- Effektkanäle 506
 - Mixer 505
- Eigenschaften 155
 - ausgewählte Elemente 155
 - global 156, 157
 - Gültigkeitsbereich 155–157
 - in andere Layouts kopieren 425

Eigenschaften (*Fortsetzung*)

- lokal 156, 157
- suchen 155
- Videos 144
- Werte 158
- Eigenschaften-Bereich 30, 155
 - anzeigen 31
 - ausblenden 31
 - Ein-/Ausblenden-Pfeil 31
 - Schreiben-Modus 150
- Ein-/Ausblenden-Pfeile 35
 - Eigenschaften-Bereich 31
 - Expression-Maps-Dialog 527
 - Spuren 459
- Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen 211
 - Noten hinzufügen 210
 - Noten transponieren 214
- Einblendfelder 18
 - Akkordsymbole 266, 270
 - Arpeggio-Zeichen 287, 292
 - Dynamikanweisungen 260, 262
 - Elemente ändern 368
 - Fermaten 280, 282
 - Fingersätze 226, 228
 - Generalbass 338
 - Gitarrentechniken 287, 298, 301, 302, 304, 306, 307, 309, 310
 - Glissando-Linien 287, 294
 - Harfen-Pedalangaben 314
 - Instrumente, *siehe* Instrumenten-Auswahl
 - Intervalle hinzufügen 210, 211, 214
 - Jazz-Artikulationen 286, 296
 - Liedtext 333–335
 - Metronomangaben 244
 - Oktavzeichen 275, 276, 278
 - Ornamente 285, 290, 292, 294, 296
 - Pausen 280, 282
 - Pedallinien 314, 319
 - Rhythmusstriche 348
 - Saitenanzeigen 315
 - Schlüssel 275, 276
 - Spielanweisungen 312, 316, 319
 - Taktarten 235, 239, 241
 - Takte 252, 254
 - Taktstriche 252–254, 257, 258
 - Taktwiederholungen 348, 358
 - Tempo 244, 249
 - Tonarten 230, 232
 - Tremolos 347, 355
 - Triller 286, 806
 - Triolen und N-tolen 207, 208
 - Wiederholungen 346, 355, 358
 - Wiederholungsenden 346
 - Wiederholungsmarker 346
 - Zählzeiten 252
- einfache Taktarten, *siehe* Taktarten
- einfache Taktstriche 600
- Einfassungen
 - Studierzeichen 902
 - Taktzahlen 606
 - Text 434
- einfügen, *siehe* kopieren

- Einfügen-Modus 151, 190
 aktivieren 151
 Eingabemarke 165, 189
 Noten eingeben 189
 Taktarten 239–242, 1022
 Triolen und N-tolen 1045
- Einfügeknoten 165
- Eingabemarke 165
 Akkorde 165, 204
 aktivieren 169
 Arten 165
 deaktivieren 169
 Einfügen-Modus 165, 189
 eingeben und bearbeiten 161
 erweitern 169, 188
 mehrere Notenzeilen 169, 188
 Notenwert folgen 165
 Perkussions-Kits 191
 rhythmisches Raster 164
 Schrägstriche 186
 Stimmen mit Strichnotation 165
 Stimmenanzeige 165, 184, 685
 Tabulatur 165
 verschieben 164, 170, 1041
 Vorschläge 165, 203
- eingeben 161
 Akkorddiagramm-Formen 659
 Akkorde 151, 204
 Akkordsymbol mit einem alterierten Basston 273
 Akkordsymbole 266, 270, 271, 274
 allmähliche Tempoänderungen 244, 247, 249, 250
 Änderungen an rhythmischen Feelings 244, 503
 Anschlagstärke 471
 Arpeggio-Zeichen 284, 287, 292
 Artikulationen 178, 223, 224
 Atemzeichen 280, 282, 283
 Auftakte 235, 237, 241, 242
 Automation 475
 Balken 170, 619
 Bindebögen 225, 309, 963
 Dips 306, 307
 Dives 300–303
 Dynamikanweisungen 259, 260, 262, 264, 464, 688
 Einblendfelder 18
 Einfügen-Modus 189
 Eingabemarke 165, 169
 eingeben und bearbeiten 161
 eingebettete Bindebögen 963
 eingebettete Triolen/N-tolen 1041
 Einstellungen 163, 178
 Ensembles 84, 102
 Expression-Maps 541, 542, 544
 Fermaten 280, 282, 283
 Fingersätze 226
 Fingersätze für die linke Hand 230
 Fingersätze für die rechte Hand 230
 gegenseitige Ausschlussgruppen 544
 Generalbass 336, 338
 Generalbass-Haltelinien 336, 338, 703
 Gitarren-Bendings 287, 298, 299
 Gitarren-Dips 287, 306, 307
 Gitarren-Dives 287, 301–303
 Gitarren-Linien 287, 307, 308
- eingeben (*Fortsetzung*)
 Gitarren-Post-Bends 300
 Gitarren-Pre-Bends 300
 Gitarren-Pre-Dives 300
 Gitarren-Scoops 287, 304, 305
 Gitarren-Tapping 287, 310
 Glissando-Linien 284, 287, 294, 295, 821
 Halsrichtung 195
 Haltebögen 151, 201
 Haltelinien 703
 Haltelinien für Gitarren-Bendings 832
 Hammer-Ons 287, 309
 Harfen-Pedalangaben 314, 322
 Instrumente 84, 98, 108
 Instrumente in Perkussions-Kits 115
 Instrumentenwechsel 170, 174
 Jazz-Artikulationen 284, 286, 296, 297
 Jazz-Ornamente 286, 290, 291
 Kommentare 384, 387
 Layouts 130
 Liedtext 333, 335
 Linien 312, 316, 318, 326, 327, 329
 Linientext 898
 Marker 341, 342, 489
 Mauseingabe 162, 163, 178
 Metronomangaben 244, 249, 250
 MIDI 217, 218, 223, 475
 Noten 165, 170, 174, 178, 181, 189, 218, 452
 Noten in mehreren Stimmen 184
 Noten in Perkussions-Kits 191, 194
 Notenköpfe in Klammern 782
 Notenkopfklammern 782
 Obertöne 788
 Oktavzeichen 274, 276, 278, 279
 Ornamente 284, 285, 290, 291
 Partien 127
 Pausen 151, 181, 199, 280, 282, 283
 Pedallinien 311, 314, 319, 320
 Perkussions-Kits 109
 Position 161
 Post-Bends 300
 Pull-Offs 287, 309
 Punktierungen 170, 174, 178, 182
 Rahmenumbrüche 416
 Regionen mit Strichnotation 348, 357
 Registerauswahl 173
 rhythmisches Raster 164
 Rhythmusstriche 348, 357
 Saiten 120
 Saitenanzeige-Linien 726
 Saitenanzeigen 315, 323–325
 Schlüssel 274–277
 Scoops 304, 305
 Spielanweisungen 311, 312, 316, 318
 Spieler 98
 Spielergruppen 124
 Stimmen 184, 186
 Stimmen mit Strichnotation 186, 1079
 Studierzeichen 340
 Swing-Wiedergabe 246
 Switch 542
 Systemtext 330
 Systemumbrüche 418

eingeben (*Fortsetzung*)

Tabulatur 196, 988
 Taktarten 235, 239, 240
 Takte 251, 252, 254–256
 Taktpausen 200, 252
 Taktstriche 251, 253, 254, 257, 258
 Taktwiederholungen 348, 358
 Taktzahländerungen 613
 Tapping 287, 310
 Tempogleichungen 244
 Tempomarkierungen 244, 247, 249, 250, 483
 Text 330, 898
 Timecodes 341, 908, 913
 Token 427
 Tonarten 230–232, 234, 583
 Tremolos 347, 348, 355, 356
 Triller 286, 290, 291
 Trillerintervalle 806
 Triolen und N-tolen 207, 1041, 1042
 ungestimmte Perkussion 452
 Vibratohebel 298, 300, 301
 Vibratohebel-Dips 306, 307
 Vibratohebel-Dives 302, 303
 Vibratohebel-Linien 307, 308, 842
 Vibratohebel-Scoops 304, 305
 Videos 145
 Vorschläge 203
 Vortragsbezeichnungen 260, 262, 264, 688
 Vorzeichen 178, 197, 583
 Wiedergabe-Anweisungen 542, 554
 Wiedergabevorlagen 515, 517
 Wiederholungsenden 346, 348–352
 Wiederholungsmarker 346, 348, 353, 354
 Zählzeiten 252, 254, 256
 Zäsuren 280, 282, 283
 zentrierte Balken 624
 zusätzliche Wiederholungsenden 350, 352

eingebettet

Bindebögen 957, 962, 963
 Triolen und N-tolen 1041

Einheiten

Maß 45
 Metronomangaben 368, 1005
 Quantisierung 69
 rhythmisches Raster 164
 Swing-Wiedergabe 502
 Systemspur 362
 Tempo 247, 343
 Triolen und N-tolen 208
 Video 144
 Zählzeiten 144, 247, 343, 368, 1004, 1005
 Zeit 144, 507

Einleitung 731

Einrichten-Modus 15, 81

Bereiche 30, 81, 82, 86, 89
 Ensembles 101
 Hinweise 375
 Instrumente, *siehe* Instrumente
 Layouts, *siehe* Layouts
 Partien, *siehe* Partien
 Perkussion 112
 Spieler, *siehe* Spieler
 Spieler hinzufügen 102

Einrichten-Modus (*Fortsetzung*)

Spielergruppen 124
 wechseln 81

Einrückungen 984

ändern 985
 Codas 922, 984
 erste Systeme 985
 letzte Systeme 411
 Notenzeilenbeschriftungen 972
 Systeme 411

einschließen, *siehe* ausschließen

Einstellungen

Arbeitsumgebungen 35
 Audio 45
 Audio-Geräte 45, 221, 222
 doppelseitiger Druck 563
 Eigenschaften 155–157
 Eigenschaften kopieren 425
 Fenster 35
 Harfenpedale 853
 Layout-spezifisch 92
 Mauseingabe 162, 163
 MIDI-Aufnahme 221
 MIDI-Import 67
 Noteneingabe 174, 177, 178
 Noteneingabe für Perkussions-Kits 194
 Perkussions-Kits 112
 Programmeinstellungen 45
 Schlagzeuge 112
 Standard 45, 92
 Tastaturbefehle 50
 Videos 144

einstimmige Kontexte 1073

Artikulationen 591
 Gitarren-Pre-Bends 833
 Halsrichtung 734, 992
 Krümmungsrichtung von Haltebögen 1016
 Vorschläge 734

Einzähler

Dauer 218
 Metronom-Klick 218

einzelne Taktpausen

anzeigen 949
 ausblenden 949
 H-Balken 951
 Taktzahlen 951

Einzelnoten-Tremolos, *siehe* TremolosEinzelstimmen, *siehe* LayoutsEinzelstimmen-Layouts, *siehe* LayoutsEinzelstimmenformatierung 422–424
Systemformatierung 422

Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog) 423

elektrische Gitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen

Elemente 161, 359

ändern 368
 Auswahl aufheben 366
 auswählen 161, 359–361, 366, 372
 bearbeiten 155
 hinter anderen Elementen 359
 kopieren 377
 Linien 887
 zurücksetzen 370

- Enden
 - Durchläufe [916](#)
 - Wiederholung, *siehe* Wiederholungsenden
 - zusätzliche [350](#), [352](#)
- Endpunkte [518](#)
 - ändern [524](#), [525](#)
 - benutzerdefiniert [522](#), [523](#)
 - Einstellungen [518](#)
 - Expression-Maps [518](#), [525](#)
 - Glissando-Linien [820](#)
 - Instrumente [524](#)
 - Konfigurationen [521](#)
 - löschen [523](#)
 - Percussion-Maps [518](#), [525](#)
 - PlugIns [509](#)
 - speichern [522](#)
 - Stimmen [524](#)
 - umbenennen [523](#)
- Endpunkteinrichtung-Dialog [518](#)
- Endpunktconfiguration speichern (Dialog) [522](#)
- Endpunktconfigurationen bearbeiten (Dialog) [523](#)
- Endpunktpositionen
 - Arpeggio-Zeichen [816](#)
 - Bindebögen [593](#), [954–957](#)
 - Dynamikanweisungen [679](#)
 - Haltebögen [1011](#)
 - Linien [888](#), [893](#), [895](#)
 - Notenzeilenlinien [955](#)
 - Oktavzeichen [672](#)
 - Pedallinien [865](#)
 - Triller [799](#)
 - Triolen-/N-tolen-Klammern [1048](#)
 - Wiederholungsenden [919](#)
- enharmonische Schreibung
 - Akkordsymbole [650](#), [651](#)
 - MIDI [66](#), [217](#)
 - Modi [651](#)
 - Noten [199](#), [213](#)
 - Tonarten [750](#)
 - umdeuten [213](#)
 - Vorzeichen [199](#), [213](#)
- Ensembles [82](#), [101](#)
 - divisi [986](#)
 - Gruppen [124](#), [125](#)
 - hinzufügen [84](#), [102](#), [125](#)
 - Klammern [55](#), [636](#), [637](#)
 - Notenzeilengruppen [55](#), [637](#)
 - Vorlagen [55](#)
- entfernen, *siehe* löschen
- Equalization [506](#)
- Erinnerungs-Fingersatz [715](#)
- Erinnerungs-Tonartangaben [751](#)
- Erinnerungsvorzeichen [588](#)
 - anzeigen [584](#), [790](#)
 - ausblenden [584](#), [790](#)
 - Haltebogenketten [584](#), [790](#), [1017](#)
 - Klammern [588](#)
 - Triller [804](#)
- erlauben, *siehe* aktivieren, *siehe auch* aktivieren
- erneut angeben
 - Vorzeichen [588](#)
- erneut laden
 - Videodateien [145](#)
- Erneutes Anschlagen, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- erneutes Betätigen des Pedals [862](#)
 - entfernen [863](#)
 - hinzufügen [314](#), [319–321](#)
 - Noten [863](#)
- ersetzen
 - Schriften [58](#)
- erste Schritte
 - neue Projekte beginnen [54](#), [55](#)
- erste Seiten
 - formatieren [406](#)
 - Musterseiten [406](#)
 - Seitenzahlen [851](#)
- erste Systeme
 - Einrückungen [985](#)
- erste Trillertöne [810](#)
- erstellen, *siehe* eingeben
- erstes und zweites Ende, *siehe* Wiederholungsenden
- erweitern [360](#), [490](#)
 - Auswahl [360](#), [361](#)
 - Eingabemarke [169](#), [188](#)
 - Menüs [35](#)
 - Noten [179](#)
 - Optionen [35](#)
 - Spuren [490](#)
- erweiterte Optionen
 - anzeigen [35](#)
 - ausblenden [35](#)
- Erweiterungslinien
 - Liedtext [335](#), [757](#), [765](#)
 - Triller [799](#), [800](#), [802](#)
- erzeugte Triller [810](#), [811](#)
- erzwingen
 - horizontal [901](#)
- espressivo, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Etüden, *siehe* Partien
- Event-Darstellung [450](#)
 - Akkordspur [486](#)
 - Anschlagstärkespuren, *siehe* Anschlagstärkespuren
 - Automationsspuren, *siehe* Automationsspuren
 - Dynamikspuren, *siehe* Dynamikspuren
 - Instrumentenspuren [459](#)
 - Markerspur [488](#)
 - Noten eingeben [452](#)
 - Spielanweisungsspuren [479](#)
 - Videospur [489](#)
 - Zeitspur [481](#)
 - Zoom [457](#)
- Events
 - Anschlagstärke [471](#)
 - Automation [472](#), [475](#)
 - Dynamikanweisungen [461](#), [464](#), [466](#)
 - Marker [488](#), [489](#)
 - Noten [452](#)
 - Tempoänderungen [481](#), [483](#)
- Exemplare
 - mehrere drucken [563](#)
- explizite Pausen [944](#), [945](#)
 - anzeigen [948](#)
 - ausblenden [948](#)

- explizite Pausen (*Fortsetzung*)
 Farben 948
 implizite Pausen 947
 löschen 948
- exponentielle Gabeln, *siehe* geweitete Gabeln
- exportieren 59
 Anmerkungen 579
 Anordnung 572
 Audio 75, 76
 Dateinamen 570
 Datum 579
 Expression-Maps 545
 Farbgrafiken 578
 Hinweise 579
 Kommentare 385, 388, 579
 Layouts 567
 MIDI 70
 MP3-Dateien 75, 76
 MusicXML-Dateien 64, 65, 919
 Notenfarben 579
 Notenhäse 75, 76
 Optionen 561
 Output-Format 567
 Partien 61, 62
 PDF 567, 568
 Percussion-Maps 551
 Perkussions-Kits 1054
 Pfad 569
 PNG 567, 568
 Rahmen 579
 Schnittmarken 579
 Schwarzweiß-Grafiken 578
 Seitenbereiche 565, 572
 Stimmfarben 579
 Stimmungen von Bundinstrumenten 123
 SVG 567, 568
 Tastaturbefehle 47
 Tempospuren 73, 74
 TIFF 567, 568
 Wasserzeichen 579
 WAV-Dateien 75, 76
 Wiedergabevorlagen 517
 Wiederholungen 499
 Zeit 579
- Expression-Maps 526, 527
 Aktionen 532, 542
 Bedingungen 533, 542
 Dateiformat 526, 545
 Dialog 527, 538
 Dynamikanweisungen 534
 Endpunkte 518, 521, 525
 erstellen 541, 542, 544
 exportieren 545
 Filter 527
 gegenseitige Ausschlussgruppen 536, 541, 544
 importieren 545
 Lautstärke 700
 MIDI 700
 Reihenfolge 527
 Spielanweisungen 553, 876
 Spielanweisungen ausblenden 876
 Switch 539, 542
 Switches 530
- Expression-Maps (*Fortsetzung*)
 Tonhöhe 527, 541
 transponieren 528, 530, 534
 Triller 810
 Wiedergabe-Anweisungen 527, 538, 542
 zurücksetzen 537
- Expression-Maps-Dialog 527
- F**
- F-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
- Fächerbalken 631
 Richtung 631
- Fader 505
- Fähnchen
 Noten 992
 Notenhäse 992
 über Notenzeilen, *siehe* Hinweise
- Falls, *siehe* Jazz-Artikulationen
- Familien
 Instrumente 84, 512, 874
 Schriften 58
- Farben
 Akkorddiagramme 658, 659
 Akkordsymbol-Regionen 648
 dunkles Thema 43
 Fenster 43
 Grafiken 578
 helles Thema 43
 Hintergrund 44
 Notenbereiche 780
 Notenköpfe 775
 Pausen 948
 Regionen mit Strichnotation 934
 Schwarzweiß 578
 Seiten 43
 Stimmen 1073
 Tabulatur 780, 987, 990
 Taktwiederholungen 927
 Text 330
 zurücksetzen 43, 44
- Farben für Noten und Pausen 780, 948
 ausblenden 371, 780, 1073
 drucken 563, 579
 exportieren 567, 579
 Noten außerhalb des Bereichs 780, 987
 Pausen 948
 Stimmen 1073
 Tabulatur 987
- farbige Bereiche 459, 648, 927, 934
 ausblenden 371
 drucken 579
 Dynamikspur 461
 exportieren 579
 Zeitspur 481, 483
- Farbverlauf-Hintergrund 44
- Feedback
 Kommentare, *siehe* Kommentare
- Fehlende Schriften (Dialog) 58
- fehlende Sounds
 laden 515

- Fenster
- Arbeitsumgebungen 35
 - mehrere 37, 39, 41
 - Mixer 505, 507
 - öffnen 41
 - Projekt 22
 - Registerkarten 39
 - Registerkarten verschieben 40
 - Transport 507
 - trennen 39
 - Video 146, 147
 - VST-Instrumente 446
 - Wiedergabe 41
- Fermaten 738
- ändern 741
 - Anzahl pro Notenzeile 743
 - Arten 368, 738, 741
 - Darstellung 368
 - Dauer 368
 - eingeben 280, 282, 283
 - einzelne Notenzeilen 741
 - löschen 377
 - mehrere an derselben Position 741
 - Platzierung 740
 - Position 740
 - Stimmen 743
 - Taktstriche 743
 - verschieben 742
- Fermaten und Pausen (Bereich) 283
- festlegen
- Notenwerte 181, 201
- fettgedruckter Text 330
- Filme, *siehe* Videos
- Filter 366
- Auswahl aufheben 366
 - auswählen 366
 - Dynamikanweisungen 366, 684
 - Eigenschaften 155
 - Ensembles 84
 - Expression-Maps 527
 - Halsrichtung 366
 - Harfen-Pedalangaben 366
 - Instrumente 84
 - Liedtext 366, 754, 755
 - Noten 366
 - Optionen 92
 - Percussion-Maps 546
 - Perkussion 112
 - Schlagzeug 112
 - Stimmen 366
 - Tempomarkierungen 366
 - Tonhöhe 366
- finden, *siehe* suchen
- fine
- Abschnitte 920
 - d.c. al 920
 - eingeben 353, 354
- Finger-Tapping, *siehe* Tapping
- Fingersatz 710
- Akkorddiagramme 653
 - ändern 712
 - anzeigen 714
 - Arpeggio-Zeichen 719
- Fingersatz (*Fortsetzung*)
- Arten 228, 721
 - ausblenden 714
 - Auswahl des Hornbereichs 721
 - Blechblasinstrumente mit Ventilen 721
 - Darstellung 715
 - Einblendfeld 226, 228
 - eingeben 226, 228
 - Erinnerung 715
 - Griffe 712
 - Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
 - innerhalb der Notenzeile 714
 - Instrumente mit Bündeln 716, *siehe auch* Tapping
 - invertieren 713
 - Klammern 226, 228, 715, 717
 - löschen 715
 - MusicXML-Import 724
 - notenzeilenabhängige Positionierung 713
 - Platzierung 711, 714, 717, 718
 - Position 711
 - Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
 - Saiten 779
 - Schriftstile 715
 - Slides, *siehe* Fingersatz-Slides
 - Substitution 711, 712
 - Tapping, *siehe* Tapping
 - Trennzeichen 721
 - Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 722, 723
- Fingersatz-Slides 720
- anzeigen 721
 - ausblenden 721
 - Griffe 720
- Fingersätze für die linke Hand 716
- Einblendfeld 230
 - eingeben 226, 230
 - Größe 716
 - Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
 - Platzierung 711
 - Position 718
 - Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
 - Slides 720, 721
 - Tapping, *siehe* Tapping
- Fingersätze für die rechte Hand 716
- Arpeggio-Zeichen 719
 - Einblendfeld 230
 - eingeben 226
 - Klammern 717
 - Platzierung 711
 - Tapping, *siehe* Tapping
- fixieren
- Generalbass 708
 - Seiten 415
 - Systeme 415
 - Takte 414
- flache Bindebögen 959
- Flutterzunge, *siehe* Spielanweisungen
- Flips, *siehe* Jazz-Ornamente
- flz, *siehe* Spielanweisungen
- folgende Wiederholungen
- Taktzahlen 616

Form

- Akkorddiagramme 653, 657–659
- Bindebögen 957
- Notenköpfe 772, 775
- Taktzahl-Einfassungen 606
- Triolen-/N-tolen-Klammern 1046, 1048, 1049
- Verbalkung 623, 628, 629, 631

Formate, *siehe* Dateiformate

formatieren 390

- Abschlüsse 897
- Akkorddiagramme 659
- allmähliche Dynamikwechsel 692
- alterierte Primen 587
- Arpeggio-Zeichen 814, 815
- Beschriftungen für Instrumentenwechsel 106
- Bindebögen 959
- Dateinamen 570
- Dynamikanweisungen 692
- Gabeln 692
- Glissando-Linien 821
- Haltebögen 1014, 1015
- Layouts 397, 422–424
- Linien 896, 897
- Marker 341, 909
- Musterseiten 390
- Niente-Gabeln 686
- Notenköpfe 776
- Pedallinien 868–870
- Rahmen 422
- Seiten 394, 422–424, 731
- Seitenformatierung 391, 414
- Systeme 422
- Tacets 419, 421
- Taktzahlen 605, 609
- Tempomarkierungen 1008
- Text 330, 332, 427, 435
- Titelei 731
- Triolen und N-tolen 1043, 1050

forte, *siehe* Dynamikanweisungen

Fortlaufende Ansicht 33, 42

- Instrumentenbeschriftungen 42
- Instrumentenwechsel 104
- Notenzeilenbeschriftungen 33
- Notenzeilenspationierung 439, 441
- Partien 382
- Seiten ziehen 374
- Taktzahlen 33, 608
- wechseln zu 42

Fortsetzungs-Abschlüsse 887

Fortsetzungslinien 879, 885

- allmähliche Dynamikwechsel 692
- Bindebögen über Umbrüche 957
- Dauer 880
- Dynamikanweisungen 675, 690
- eingeben 312, 316, 318
- Gabeln 680, 692
- Pedallinien 861, 868, 870
- Spielanweisungen 879, 881–883
- Tempomarkierungen 1007, 1008

Fortsetzungszeichen 871

- Klammern 870
- Linien 887
- Text 872

Forum

Zugriff auf 53

fps 148

Fragezeichen

- Obertöne 788
- Tabulatur 212, 987

freie Tremolos, *siehe* Tremolos

Frequenz

Rahmen 148

fünfzeiliges Notensystem 978

- Notenköpfe 1062, 1065
- Perkussions-Kits 1057, 1059
- Perkussions-Legenden 1066

Funk-Notenköpfe 775, 776

Funktionen

- Tastaturbefehle 50
- Tastaturbefehle entfernen 52

FX-Kanäle 506

G

G-Schlüssel, *siehe* Schlüssel

Gabeln, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel

ganze Noten 154

- Metronomangaben 246
- Triolen und N-tolen 210
- Zählzeiten 252

Ganzton-Triller 803, 810

- anzeigen 800, 804
- ausblenden 800, 804
- Darstellung 808
- Position 809

ganztonige Akkordsymbole 269

Ganztonschritte

- Automation 472
- Bending-Intervalle 831, 841
- Pitchbend 472
- Saiten-Tonhöhen 120
- tonale Systeme 751
- transponierende Instrumente 107, 750
- Triller, *siehe* Ganzton-Triller

gedämpfte

Noten, *siehe* Ghost-Notes

gefiederte Balken, *siehe* Fächerbalken

gegenseitige Ausschlussgruppen 536

bearbeiten 544

gegriffene Tonhöhe 787

Obertöne 791

Gehe zu Seite (Dialog) 373

Gehe zu Takt (Dialog) 374

gehen zu, *siehe* Navigation

gekrümmte Arpeggio-Zeichen 813

- Dauer 818
- Einblendfeld 287
- eingeben 287
- Wiedergabe 817, 818

gelöschte Hintergründe

- Notenzeilenlinien 714
- Saitenanzeigen 725
- Taktzahlen 606

General MIDI 67, 526, 540

- Generalbass 701, 704
 - anzeigen 336, 702
 - aufgehaltene Noten 704
 - ausblenden 702
 - Darstellung 707–709
 - Dauer 703
 - Einblendfeld 338
 - Eingabeoptionen 708, 709
 - eingeben 336, 338
 - fixieren 708
 - global 336
 - Griffe 703
 - Haltelinien 704
 - Hinweise 336, 375, 701, 702, 707
 - Instrumente 336
 - invertieren 705
 - Länge 703
 - lokal 336
 - löschen 377
 - Notenzeilen 336
 - notenzeilenabhängige Positionierung 705
 - Oktaven 707
 - Pausen 336, 701, 707
 - Platzierung 705
 - Position 705
 - Schrift 707
 - Spieler 336, 702
 - Tonhöhen 212
 - transponieren 214, 215
 - vereinfachen 707
 - verschieben 706
 - vertikale Position 702
 - Vorhalte 338
 - Vorzeichen 340
 - Zeilen 705
 - zurücksetzen 709
- gerade Linien
 - Gitarren-Bendings 825
 - Glissando-Linien 820
 - Jazz-Artikulationen 848
- gerade Wiedergabe, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Geräte
 - Audio 45
- gesampelte Triller 810, 811
- Gesamtpartitur-Layouts, *siehe* Layouts
- Gesangsnotenzeilen
 - Klammern 55
 - Notenzeilengruppen 55, 637
 - Taktstriche 55
- Geschwindigkeit
 - ändern 249, 250, 483, 485, 498, 1005, 1006
 - Arpeggio-Zeichen 818
 - Bildfrequenz 148
 - bpm 1004
 - Tempomarkierungen 997, 1005–1007
 - Tremolos 1038
 - Triller 800, 810, 811
 - Verbalkung, *siehe* Fächerbalken
 - Videos 148
 - Vorschläge 737
 - Wiedergabe 498, 997
- gespielte Dauer
 - Abweichungen 556, 557
 - ändern 556, 557
 - Werkzeug 444
- gespielter Notenwert 555
 - Bindebögen 968
 - notierter Notenwert 555
 - zurücksetzen 557
- gestrichelt
 - Bindebögen 958
 - Gabeln 692
 - Haltebögen 1013, 1015
 - Haltelinien für Gitarren-Bendings 832
 - Jazz-Artikulationen 848
 - Linien 327, 885
 - Oktavzeichen 669
 - Saitenanzeige-Linien 725, 726
 - Taktstriche 235, 1024, *siehe auch* verbundene Taktarten
 - Tempomarkierungen 1008
 - Vibratohebel-Linien 307, 308, 842
- getrennte Hälse 586
 - Darstellung 587
- geweitete Gabeln 693
- gewellte Linien 820, 885
 - anzeigen 880, 881, 896
 - ausblenden 881
 - eingeben 292–297, 327
 - Glissando-Linien 820, 821
 - Jazz-Artikulationen 848
 - Triller 800–802
- gezupfte Instrumente
 - Arpeggio-Fingersätze 719
 - Einblendfeld 230
 - Fingersätze 226, 716
 - Saiten 779
 - Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 - Slides 720, 721
 - Stimmung 107
 - Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Ghost-Notes 781, 782, 840
 - anzeigen 840
 - ausblenden 840
 - Gitarre, *siehe* Ghost-Notes, *siehe auch* Notenköpfe in Klammern
 - Wiedergabe 840
- Gitarre 836
 - Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme
 - Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbole
 - Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
 - Dips 306, 307, 836
 - Dives 301–303, 830, 836
 - Fingersätze 716
 - Ghost-Notes 840
 - Hammer-Ons 309, 838
 - Linien 307, 308, 825, 830, 836
 - Noten außerhalb des Bereichs 780
 - Noteneingabe 196
 - Obertöne 787, 789, 791
 - offene Tonhöhen 122
 - Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 - Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 - Pull-Offs 309, 838

- Gitarre (*Fortsetzung*)
- Saite für Noten ändern 990
 - Saiten 122
 - Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 - schlagen 719
 - Scoops 304, 305, 836
 - Slides 720
 - Stimmung 84, 107, 120, 122
 - Tabulatur, *siehe* Tabulatur
 - Tapping 310, 837
 - Techniken, *siehe* Gitarrentechniken
 - Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel
- Gitarren-Bendings 825, 830
- Akkorde 825, 829
 - Dives 830
 - Einblendfeld 287, 298, 299
 - eingeben 287, 298, 299
 - Fermaten 825, 832
 - Gruppen 825
 - Haltelinien 832
 - Intervalle, *siehe* Bending-Intervalle
 - Klammern 825
 - Läufe 825
 - löschen 377
 - loslassen 825
 - mikrotonal 300, 829, 831
 - Post-Bends 300, 829
 - Pre-Bends 828
 - Richtung 369
 - Tabulatur 988
 - Wiedergabe 825
- Gitarren-Post-Bends 829
- Akkorde 829
 - Bending-Intervalle 831
 - eingeben 300
 - löschen 834
 - mikrotonal 300, 829
- Gitarren-Pre-Bends 828
- Bending-Intervalle 831
 - eingeben 300
 - löschen 834
 - Richtung 833
 - Vorzeichen 834
- Gitarren-Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- Gitarrentechniken 836–838
- Bereich 289
 - Einblendfeld 287
 - eingeben 287, 298, 301–310
 - Ghost-Notes 840
 - Intervalle 841
 - löschen 843
 - notenzeilenabhängige Positionierung 841
 - verschieben 841
- Gitteranordnung
- Vorzeichen 585, 586
- glätten
- Automation 476
 - Dynamikanweisungen 465
 - Glissando-Linien 820
 - Jazz-Artikulationen 845
- gleichmäßige Notenzeilensparationierung 400
- gleichmäßige Unterteilung der Oktave 751
- Gleichungen
- Tempomarkierungen 247, 1009
- gli altri, *siehe* divisi
- Glissando-Linien 820, 885
- ändern 368
 - anzeigen 822
 - Arten 287
 - ausblenden 822
 - Bereich 289, 295
 - Einblendfeld 287, 294
 - eingeben 284, 287, 294, 295, 821
 - Endpunkte 820
 - Filter 366
 - formatieren 821
 - Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
 - Haltebogenketten 823
 - Harfen-Pedalangaben 823, 853
 - Linientypen 821
 - löschen 377
 - Platzierung 820
 - Position 820
 - Richtung 779
 - Stile 821
 - Text 822
 - Wiedergabe 823, 824, 853
 - Winkel 820
- global
- Akkordsymbole 271, 642
 - Eigenschaften 155–157, 425
 - Generalbass 336, 701
- Glyphen
- Pedallinien 868
 - Schriften 426
 - Spielanweisungen 874
 - Triller 796, 797
 - Vorzeichen 213
- Grafikdateien 567, 577
- Bildauflösung 577
 - Dateinamen 570
 - exportieren 567–569
 - Farben 578
 - Formate 577
 - Schriften 578
 - Schwarzweiß 578
- Grafiken
- Dateien, *siehe* Grafikdateien
- greifender Finger, *siehe* Fingersätze für die linke Hand
- Griffe 847
- Akkordsymbol-Regionen 647
 - Balken 623
 - Dynamikanweisungen 690, 691
 - Fingersätze 712
 - Generalbass 703
 - Oktavzeichen 670
 - Perkussions-Legenden 1067
 - Regionen mit Strichnotation 939
 - Spielanweisungen 880
 - Taktwiederholungen 926
 - Tempomarkierungen 1007
 - Triller 802
 - Triolen-/N-tolen-Klammern 1046
 - Wiederholungsenden 917

groß

- Auswahl [361](#)
- Notenköpfe [775](#)
- Taktarten, *siehe* große Taktarten

Großbuchstaben

- Nummern der Partie [430](#)
- römische Ziffern [430](#)

Größe [411](#)

- Abstand [119](#)
- Akkorddiagramme [656](#)
- Arpeggio-Zeichen-Fingersätze [719](#)
- Audio-Puffer [221](#), [222](#)
- Cues [674](#)
- Fingersätze [719](#)
- Fingersätze für die linke Hand [716](#)
- Liedtext [761](#)
- Maßeinheit [45](#)
- Noten [674](#), [777](#)
- Notenköpfe [772](#)
- Notenzeilen [92](#), [398](#), [411](#), [412](#)
- Papier [575](#), [576](#)
- Rastral [411](#)
- Seiten [92](#), [395](#), [575](#)
- Spatium [411](#)
- Spuren [457](#), [490](#)
- Systemobjekte [398](#), [412](#)
- Taktarten [1027](#), [1028](#)
- Video-Fenster [147](#)
- Vorschläge [733](#), [735](#), [777](#)

große Taktarten [1027](#), [1028](#)

- Taktzahlen [612](#)

Grundlinie

- Text [330](#)

Grundton

- Obertöne [787](#)
- Saiten-Tonhöhen [120](#)

Grundtöne

- Akkordsymbole [267](#), [273](#), [643](#), [645](#)

grüne Noten

- Tabulatur [990](#)

Gruppen

- Akkoladen [635](#)
- Balken, *siehe* Balkengruppen
- Dynamikanweisungen [696–698](#)
- Gitarren-Bendings [825](#)
- Instrumente, *siehe* Instrumentengruppen
- Klammern [635](#)
- Noten, *siehe* Notengruppierung
- Notenzeilen [602](#)
- Notenzeilenbeschriftungen [977](#)
- Notenzeilenspationierung [399](#), [439](#)
- Pausen, *siehe* Notengruppierung
- Perkussions-Kits [112](#), [116–118](#)
- Registerkarten [39](#), [40](#)
- Spielanweisungen [879](#), [880](#), [882](#), [883](#)
- Spieler, *siehe* Spielergruppen
- Taktwiederholungen [930](#), [931](#)

Gruppierung aufheben

- Dynamikanweisungen [697](#)
- Spielanweisungen [884](#)

Gültigkeitsbereich

- Eigenschaften [156](#), [157](#)

H

H-Balken [950](#)

- anzeigen [951](#)
- ausblenden [951](#)
- Breite [950](#)

Haken

- Pedallinien [862](#), [868](#), [869](#)
- Spielanweisungen [879](#), [881](#)
- Triolen und N-tolen [1046](#)

halbe Noten [154](#)

- Metronomangaben [246](#)
- Tempogleichungen [1009](#)
- Triolen und N-tolen [210](#)
- Zählzeiten [252](#)

halbieren, *siehe* verdoppeln

Halbtakt

- Balkengruppierung [633](#)

Halbton-Triller [803](#), [810](#)

- anzeigen [800](#), [804](#)
- ausblenden [800](#), [804](#)
- Darstellung [808](#)
- Position [809](#)

Halbtonschritte

- Bending-Intervalle [831](#), [841](#)
- Generalbass [340](#)
- Glissando-Linien [820](#)
- Harfen-Pedalangaben [853](#)
- Pitchbend [472](#)
- Saiten-Tonhöhen [120](#)
- tonale Systeme [751](#)
- Triller, *siehe* Halbton-Triller
- Vorzeichen [197](#), [583](#)

HALion Sonic SE

- Endpunkte [524](#)
- unabhängige Stimmwiedergabe [495](#)
- Wiedergabevorlage [509](#), [510](#)

HALion Symphonic Orchestra

- Endpunkte [524](#)
- unabhängige Stimmwiedergabe [495](#)
- Wiedergabevorlage [509](#), [510](#)

Hals-abwärts-Stimmen, *siehe* StimmenHals-aufwärts-Stimmen, *siehe* Stimmen

halslos

- Rhythmusstriche [165](#), [186](#), [1078](#)

Halsrichtung [992](#)

- Akkorde [994](#)
- ändern [380](#), [935](#), [994](#), [995](#)
- Balkengruppen [994](#)
- Balkenplatzierung [621](#), [627](#)
- Bindebögen [956](#), [960](#)
- einstimmige Kontexte [992](#), [995](#)
- Filter [366](#)
- Gitarren-Pre-Bends [833](#)
- Haltebögen [994](#)
- Krümmung von Haltebögen [1011](#)
- mehrstimmige Kontexte [993](#)
- mittlere Linie [992](#)
- Noten auf der mittleren Linie der Notenzeile [992](#)
- Noten in andere Notenzeilen versetzen [625](#), [1077](#)
- notenzeilenabhängige Positionierung [621](#)
- Perkussions-Kits [112](#), [116](#), [195](#), [1069](#), [1070](#)
- Rhythmusstriche [935](#), [995](#)

- Halsrichtung (*Fortsetzung*)
 Schlagzeuge 116
 Stimmen 380, 992, 995, 1073
 Vorschläge 734, 736
 zentrierte Balken 624
 zurücksetzen 622, 996
- Halsstummel 631
- Haltebögen 19, 1010, 1013, 1017
 Akkorde 1016
 Artikulationen 592, 594, 1010
 auftrennen 1020
 Bindebögen 954, 957
 Bindebogen und Haltebögen 1013
 Darstellung 1013
 durchgezogen 1013
 editorisch 1013
 eingeben 151, 201
 Erinnerungsvorzeichen 584, 790
 erzwingen 181
 formatieren 1014, 1015
 gestrichelt 1013, 1015
 Gitarren-Bendings 832
 halbgestrichelt 1013
 Halsrichtung 994
 Haltebogenketten, *siehe* Haltebogenketten
 invertieren 1016
 Ketten, *siehe* Haltebogenketten
 Klammern 784
 Krümmungsrichtung 1016
 laissez vibrer 1019
 löschen 1020
 nicht angrenzende Noten 201, 1018
 nicht standardmäßige Arten 1017
 Notengruppierung 181
 Notenköpfe in Klammern 784
 Notenzeilen-übergreifend 201, 1019
 Notenzeilenlinien 1011
 Platzierung 1011
 Position 954, 1011
 punktiert 1013, 1015
 Rahmenumbrüche 1017
 Schlüssel 662
 Schlüsselwechsel 1018
 Stil 1013, 1014
 Stimmen 1011, 1016
 Stimmen-übergreifend 201, 1018
 Systemumbrüche 1017
 Tabulatur 1010
 Taktartänderungen 1018
 Taktarten 1010
 Tremolos 1037
 trennen 181, 1020
 Vermeidung von Zusammenstößen 1011
 Vorschläge 201, 1018
 Vorzeichen 1017
- Haltebogenketten 1010
 Artikulationen 592, 1010
 auswählen 1010
 Bindebögen 954
 Glissando-Linien 823
 Halsrichtung 994
 löschen 1020
 Notenköpfe in Klammern 784
- Haltebogenketten (*Fortsetzung*)
 Schlüssel 662
 Tabulatur 1010
 Tremolos 1037
 trennen 1020
- Haltelinien 703, 825, 832
 anzeigen 703, 704, 832
 ausblenden 703, 704, 832
 Generalbass 703, 704
- Haltepedal 861
 Anweisungen für erneutes Betätigen/
 Niveauänderungen entfernen 863
 Einblendfeld 314, 319
 eingeben 314, 319, 320
 erneutes Betätigen 320, 321, 862
 Fortsetzungslinien 870
 MIDI-Controller 222, 873
 MusicXML-Import 873
 Niveauänderungen 320, 321, 862
 trennen 867
 zusammenführen 867
- Hammer-Ons 838
 Bindebögen 838
 Einblendfeld 287
 eingeben 309
 löschen 843
 notenzeilenabhängige Positionierung 841
 verschieben 841
- Hand-Werkzeug 32
 Seiten ziehen 374
- Harfen-Pedalangaben 853
 anzeigen 855
 ausblenden 855, 856
 berechnen 322
 Darstellung 853, 854
 Einblendfeld 314
 eingeben 314, 322
 Filter 366
 Glissando-Linien 823, 853
 Hinweise 375, 853, 855, 856
 Noten außerhalb des Bereichs 780
 Notennamen 854
 Rahmen 857
 Schaubilder, *siehe* Harfenpedal-Schaubilder
 Teilton, *siehe* teilweise Harfen-Pedalangaben
 verschieben 858
 Wiedergabe 853
- Harfenpedal-Schaubilder 853, 854
 anzeigen 854
 Platzierung 857
 Position 857
- harmonische Analyse, *siehe* Generalbass
- Häufigkeit
 automatisches Speichern 79
 Obertöne 787
 Taktzahlen 605
 Timecodes 914
 Triller 800
 Zählzeiten für Region mit Strichnotation 941
 Zählzeiten von Taktwiederholungen 929
- Hebel
 Vibrato, *siehe* Vibratohebel, *siehe auch* Gitarre
 helles Thema 43

- Hemiole
 - Notenwerte erzwingen 181
 - unabhängige Taktarten 239–242
 - Henze-Fermaten 738
 - eingeben 280, 282, 283
 - Hervorhebungen
 - Akkordsymbol-Regionen 646, 648
 - ausblenden 371
 - Automation 472
 - drucken 579
 - Dynamikanweisungen 461
 - exportieren 579
 - Fähnchen, *siehe* Hinweise
 - Kommentare 388
 - Regionen mit Strichnotation 933, 934
 - Spuren 450, 461, 472, 481
 - Suchtreffer 45, 92
 - Taktwiederholungen 924, 927
 - Tempoänderungen 481, 483
 - Hilfs-Instrumentenbeschriftungen 42, 135
 - Hilfsnoten 808
 - anzeigen 808
 - Notenkopf-Design 776
 - Position 809
 - Hilfstaktzahlen 42, 608
 - ausblenden 371
 - Hintergründe 43
 - Farben 43, 44
 - Farbverläufe 44
 - löschen 725
 - Seiten 43
 - Hinweise 375
 - Akkordsymbole 642, 644, 646
 - anzeigen 376
 - ausblenden 371, 376
 - drucken 563, 579
 - Dynamikanweisungen 682
 - exportieren 567, 579
 - Generalbass 336, 701, 702, 707
 - Harfen-Pedalangaben 853, 855, 856
 - Notenzeilenänderungen 979
 - Ossia-Notenzeilen 980
 - Perkussions-Legenden 1065
 - Rahmenumbrüche 417
 - Schlüssel 666
 - Spielanweisungen 876
 - Systemumbrüche 417, 418
 - Taktarten 597, 1029, 1031, 1033
 - Takte 597
 - Taktstriche 597, 602
 - Tempomarkierungen 1000, 1003, 1004
 - Text 436
 - Tonarten 746
 - Triller 803–806
 - Triolen und N-tolen 1047, 1050
 - zusätzliche Notenzeilen 979
 - hinzufügen, *siehe* eingeben
 - hinzugefügte Noten
 - Akkordsymbole 268
 - Hochformat 576
 - Höhe
 - Linien 895
 - Notenzeilen 399, 400, 410, 439
 - Höhe (*Fortsetzung*)
 - Spuren 490
 - Systeme 399, 400, 439
 - Taktarten 1023
 - hohe Noten
 - Triller 811
 - Holzblasinstrumente
 - Spielanweisungen 315
 - Holzblock
 - hinzufügen 98, 108
 - horizontale Ausrichtung
 - Notenzeilen 411
 - Ornamente 797
 - Systeme 411
 - Text 434
 - horizontale Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Glissando-Linien
 - horizontale Position
 - Akkordsymbole 648
 - Arpeggio-Zeichen 816
 - Dynamikanweisungen 676, 677, 689
 - Haltebögen 1011
 - Liedtext 753, 764
 - Linien 889, 890, 892, 895
 - Noten 436, 1074–1076
 - Notenzeilen 411
 - Ornamente 797
 - Pausen 944
 - poco a poco 689
 - Saitenanzeigen 729
 - Schlüssel 664
 - Studierzeichen 902
 - Systeme 411
 - Taktarten 1023
 - Taktzahlen 609
 - Tempomarkierungen 1001
 - Text 434
 - Triller 797
 - Triolen und N-tolen 1040, 1051
 - Triolen-/N-tolen-Klammern 1048
 - Vortragsbezeichnungen 689
 - Hörner
 - Auswahl des Bereichs 721
 - Fingersätze 721
 - Schlüssel 84, 666
 - Tonarten 84
 - Hotkeys, *siehe* Tastaturbefehle
 - HTML-Dateien
 - Kommentare 388
 - Hub 53
 - Projekte öffnen 56, 57
 - Hüllkurven
 - Dynamikanweisungen 461, 467
 - humanisieren
 - Dynamikanweisungen 461
- ## I
- Illustrationen
 - exportieren 567, 568
 - implizite Pausen 19, 944, 945
 - anzeigen 948
 - ausblenden 946, 948

implizite Pausen (*Fortsetzung*)

- explizite Pausen [947](#)
- Farben [948](#)
- löschen [948](#)
- Stimmen [946](#)

importieren [59](#)

- Cubase-Daten [526](#), [545](#)
- Expression-Maps [526](#), [545](#)
- MIDI-Dateien [66](#), [67](#), [1071](#)
- MusicXML-Dateien [63](#), [919](#), [1071](#)
- Partien [59](#), [60](#)
- Percussion-Maps [551](#)
- Perkussions-Kits [1054](#)
- Stimmungen von Bundinstrumenten [123](#)
- Tempospuren [71](#), [72](#)
- ungestimmte Perkussion [1071](#)
- Wiedergabevorlagen [517](#)

Importoptionen für Partien (Dialog) [60](#)

in Akkoladen notierte Instrumente

- Akkoladen [635](#)
- Bindebögen [225](#)
- Dynamikanweisungen [262](#), [264](#), [676](#), [685](#)
- Haltebögen [201](#)
- Klammern [55](#), [637](#)
- Mehrtaktpausen [950](#)
- MIDI-Aufnahme [218](#)
- Notenzeilen [602](#)
- Notenzeilen ausblenden [401–403](#), [439](#)
- Notenzeilen-übergreifende Balken [625](#)
- Notenzeilengruppen [55](#), [637](#)
- Swing-Wiedergabe [503](#)
- Taktstriche [602](#)
- vertikale Ausrichtung [439](#)
- zentrierte Balken [623](#)

Index

- Studierzeichen [904](#)

Informationen, *siehe* Projektinformationen

Inhalt

- Tabelle [731](#)
- Takte [597](#)
- Titelerei [731](#)

Init-Switches [530](#), [539](#)

Initialen

- Kommentare [383](#), [388](#)

Inserts [506](#)

Instanzen

- hinzufügen [448](#)
- PlugIns [445](#)

Instrumente [17](#), [102](#)

- Akkordsymbole [271](#), [644](#)
- Änderungen, *siehe* Instrumentenwechsel
- Anordnungs-Werkzeuge [376](#)
- Anschlagstärke [470](#), *siehe auch*
- Anschlagstärkespuren
- anzeigen [128](#), [130](#)
- aus Einzelstimmen entfernen [128](#), [130](#)
- aus Kits entfernen [120](#)
- ausblenden [128](#), [130](#)
- automatische Nummerierung [103](#)
- Bereiche [780](#)
- Beschriftungen [42](#), [104–106](#), [135](#)
- Bund-Fingersätze [716](#)
- divisi [986](#)

Instrumente (*Fortsetzung*)

- Dopplung [42](#), [108](#)
- Dynamikanweisungen [461](#), [685](#), [695](#), *siehe auch*
- Dynamikspuren
- Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
- Endpunkte [518](#), [524](#)
- Ensembles [101](#)
- Expression-Maps [518](#), [527](#)
- Generalbass [336](#)
- gezupfte Fingersätze [716](#)
- Gruppen, *siehe* Instrumentengruppen
- hinzufügen [84](#), [102](#), [108](#)
- hinzufügen zu Perkussions-Kits [115](#)
- in Kits kombinieren [109](#)
- Klammern [55](#), [636](#), [637](#)
- Kommentare [383](#), [385](#)
- kopieren [99](#)
- Kurzton [695](#)
- laden [448](#)
- Langton [695](#)
- leere Notenzeilen [401](#)
- löschen [101](#), [111](#)
- MIDI [447](#), [448](#)
- MIDI-Aufnahme [217](#)
- mit Bündeln [107](#)
- Namen, *siehe* Instrumentennamen
- Noten eingeben [170](#), [174](#)
- Notenzeilen [42](#), [402](#), [403](#), [685](#), [979](#), [1057](#)
- Notenzeilen anzeigen [42](#)
- Notenzeilenbeschriftungen [138](#), [970](#), [974](#)
- Notenzeilengröße [412](#)
- Notenzeilengruppen [55](#), [637](#)
- Nummerierung [103](#)
- Percussion-Maps [518](#)
- Perkussion [545](#), [1057](#)
- Perkussions-Legenden [1065](#), [1067](#)
- Reihenfolge [99](#), [100](#), [111](#), [124](#)
- Reihenfolge in Perkussions-Kits [118](#)
- Saiten [107](#)
- Schlüssel [84](#), [110](#), [665](#)
- Solo schalten [497](#)
- Spieler [97](#)
- Spieler-Bereich [82](#)
- Sprache [140](#)
- Spuren, *siehe* Instrumentenspuren
- Stimmung [84](#), [107](#)
- stummschalten [497](#)
- suchen [84](#)
- Swing-Wiedergabe [503](#)
- Tabulatur [987](#), [988](#)
- Tonarten [745](#), [746](#), [750](#)
- transponieren [107](#), [132](#), *siehe auch* Instrumenten-
Transposition
- Transposition ändern [110](#)
- verschieben [111](#)
- Vorhandene ändern [110](#), [115](#)
- Vorlagen [55](#)
- VST [446](#), [448](#)
- Wiedergabe [495](#), [509](#), [510](#), [512](#), [515](#), [518](#), [524](#), [526](#),
[545](#)
- Wiedergabe-Modus [459](#)
- zu Einzelstimmen hinzufügen [130](#)
- zu Endpunkten zuweisen [524](#)

- Instrumente (*Fortsetzung*)
 zu Partien hinzufügen 128
 zwischen Spielern verschieben 111
- Instrumente mit Bünden 107
 Akkorddiagramme 653, 654
 Arpeggio-Fingersätze 719
 Bündel 120
 Einblendfeld 230
 Fingersätze 226, 716
 Gitarren-Bendings 825
 Gitarrentechniken, *siehe* Gitarrentechniken
 hinzufügen 84, 108
 Obertöne 787–789, 791
 offene Tonhöhen 122
 Pinch Harmonics 794
 Saiten 122, 779
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Slides 720, 721
 Stimmung 107, 110, 120
 Stimmung ändern 84, 110, 120, 122
 Stimmungen exportieren 123
 Stimmungen importieren 123
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Instrumenten-Auswahl 84
- Instrumenten-Transposition 107, 973
 ändern 84, 110
 anzeigen 138, 973
 ausblenden 138, 973
 Layoutnamen 136
 Layouts 136
 Notenzeilenbeschriftungen 138, 973, 974
 Schlüssel 666
- Instrumentenbeschriftungen
 Perkussions-Kits 117
- Instrumentengruppen 116, 124
 Benennung 117
 löschen 118
 Perkussions-Kits 116
- Instrumentenlisten 427, 731
- Instrumentennamen 134, 969
 als Standard speichern 138
 ändern 137
 anzeigen 971
 ausblenden 971
 Ausrichtung 138
 Endpunkteinrichtung-Dialog 518
 Länge 138, 971
 Mixer 505
 Notenzeilenbeschriftungen 138, 428, 970, 971
 Nummerierung 103, 970
 Spuren 459, *siehe auch* Instrumentenspuren
 Token 428
 Wiedergabe-Modus 459, 505, 518
 zurücksetzen 138, 140
- Instrumentennamen bearbeiten (Dialog) 138
- Instrumentenspuren 458, 459
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärkespuren
 Automation, *siehe* Automationsspuren
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikspuren
 erweitern 490
 farbige Bereiche 459
 Kopfzeilen 459
 Pianorollen-Editor 451
- Instrumentenspuren (*Fortsetzung*)
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungsspuren
 Steuerelemente 459
 zuklappen 490
- Instrumentenstimmungen, *siehe* Instrumenten-
 Transposition
- Instrumentenwechsel 104, 105
 Beschriftungen 106, 974
 eingeben 108, 170, 174
 erlauben 105
 nicht erlauben 105
 Sprache 106, 137, 138
- Intensität
 Dynamikanweisungen 262, 264, 368, 461, 681
- interaktive Anzeige der Tastaturbefehle 49
- Interpunktion
 Timecodes 912
- Intervallart
 Akkordsymbole 268, 273, 643, 645
 transponieren 215, 216
- Intervalle
 Akkordsymbole 268, 643
 automatisches Speichern 79
 Dips 841
 Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen
 211
 Generalbass 707
 Gitarren-Bendings, *siehe* Bending-Intervalle
 Instrumente mit Bünden 120
 Obertöne 787–789, 791, 794
 Ornamente 796
 Teilungen der Oktave 751
 transponieren 211, 215, 216
 Triller 286, 290, 803–806, 809
 vereinfachen 707
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 830
- invertieren 961
 Artikulationen 592
 Bindebögen 955, 960, 961
 Fingersätze 713
 Generalbass 705
 Hälse von Vorschlägen 734
 Haltebögen 1016
 Triolen und N-tolen 1048
 Verbalkung 621
- ionische Akkordsymbole 269, 651
- ## J
- Jazz
 Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Bandvorlagen 55
 Glyphen 426
 Notenschriftstil 426
 Notenzeilengruppen 55, 637
- Jazz-Artikulationen 845, 846
 ändern 847
 Arten 286, 845, 847
 Bend 845
 Bereich 289, 297
 Darstellung 847, 848
 Dauer 847
 Einblendfeld 286, 296

Jazz-Artikulationen (*Fortsetzung*)

- eingeben [284](#), [286](#), [296](#), [297](#)
- glätten [845](#)
- Länge [847](#)
- Linientypen [848](#)
- löschen [849](#)
- Ornamente, *siehe* Jazz-Ornamente
- Position [847](#)
- verschieben [847](#)
- Wiedergabe [553](#), [554](#), [845](#)

Jazz-Ornamente [845](#), [846](#)

- Arten [286](#)
- Einblendfeld [286](#)
- eingeben [286](#), [290](#), [291](#)

KKadenz [235](#), [1024](#)Kanaländerungs-Aktionen [518](#), [525](#), [540](#)Kanäle [505](#)

- ändern [524](#)
- Einstellungen [518](#)
- Endpunkte [518](#)
- Expression-Maps [518](#), [525](#), [540](#), *siehe auch*
- Kanaländerungs-Aktionen
- Instrumente [524](#)
- Metrum [505](#)
- MIDI [505](#)
- Mixer [505](#), [506](#)
- Percussion-Maps [518](#), [525](#)
- PlugIns [518](#)
- Steuerelemente [505](#), [506](#)
- Wiedergabe [518](#)
- Züge [506](#)

Kandidatenmenüs

- Spielanweisungen-Einblendfeld [312](#)
- Tempoeinblendfeld [244](#)

Karten

- Ein-/Ausblenden-Pfeile [35](#)
- Layouts [86](#)
- Partien [89](#)
- Spieler [82](#)
- Timecodes [89](#)

Kästen, *siehe* Rahmen, *siehe auch* Rahmen

Kategorien

- Vorlagen [55](#), [637](#)

keilförmige Notenköpfe [774](#), [776](#)Keillinien [327](#), [885](#)

- anzeigen [880](#), [881](#), [896](#)
- ausblenden [881](#)
- eingeben [327](#)

Kein-Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichenkeine Akkordsymbole [269](#)Kennzeichnung, *siehe* Kommentare, *siehe auch*

Anmerkungen

Kerben

- Bindebögen [958](#)
- Haltebögen [1013](#)
- Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals

Ketten

- Haltebögen [1010](#)

Keyboards

- Layouts [51](#)
- Noten eingeben [165](#)
- Tastaturbefehle-Maps [49](#)

Keyswitches [540](#)

- Expression-Maps [526](#), [532](#)
- Percussion-Maps [546](#)

Kits, *siehe* Perkussions-KitsKlammern [635](#)

- Anzahl von Taktwiederholungen [928](#), [930](#)
- anzeigen [639](#)
- Arpeggio-Zeichen [813](#)
- Art von Ensemble [55](#), [637](#)
- ausblenden [639](#)
- Bundnummern [825](#), [830](#)
- Dynamikanweisungen [681](#)
- Fingersätze [226](#), [228](#), [715](#), [717](#)
- Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Gitarren-Bendings [825](#), [828](#)
- Gruppierung [124](#), [636](#)
- Hinweise [375](#)
- horizontal, *siehe* Linien
- Layouts [636](#)
- Metronomangaben [999](#), [1000](#)
- Notenköpfe, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Notenzeilenspatiationierung [399](#), [439](#)
- Obertöne [790](#)
- Oktavzeichen-Zahlen [669](#)
- Pedal-Fortsetzungszeichen [870](#), [871](#)
- Perkussionsnoten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Projektvorlagen [55](#)
- sekundäre [638](#), [640](#)
- Spielergruppen [124](#), [603](#)
- Taktarten [235](#), [239](#), [1027](#)–[1029](#), [1032](#)
- Taktstriche [602](#)
- Taktzahlen für Regionen mit Strichnotation [941](#)
- Tempomarkierungen [999](#), [1000](#)
- Triolen und N-tolen [1047](#)
- Unterklammern [638](#), [640](#)
- verschachtelte Unterklammern [640](#)
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [779](#)
- Vibratohebel-Dive-and>Returns [830](#)
- Vorlagen [55](#)
- Vorzeichen [584](#), [790](#)

Klappenschläge, *siehe* Spielanweisungen

Klassisch

- Ornamente [289](#)
- Triller [810](#), [811](#)

klassische Gitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlenklassische Regel für Vorzeichendauer [588](#)

Klavier

- Bindebögen [225](#)
- Dynamikanweisungen, *siehe*
- Dynamikanweisungen
- erneutes Betätigen [862](#), [863](#)
- gedrückte Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Hand-Zeichen, *siehe* Linien
- Niveauänderungen [862](#), [863](#)
- Pedallinien, *siehe* Pedallinien
- Substitutions-Fingersätze [711](#)
- Wiedergabe [873](#)

- Kleinbuchstaben
 - römische Ziffern [430](#)
 - Titel der Partien [430](#)
- kleine Noten [777](#)
 - Cues, *siehe* Cues
 - Notenzeilen, *siehe* Notenzeilengröße
- kleiner Finger [716](#)
 - Einblendfeld [230](#)
 - eingeben [230](#)
- Klick [507](#)
 - aktivieren [493](#)
 - deaktivieren [493](#)
 - Einzähler [218](#)
 - MIDI-Aufnahme [218](#)
 - Mixer [505](#)
 - Sound [481](#)
 - Wiedergabe [481](#), [493](#)
- klingend
 - Bereiche für Perkussions-Legenden [1065](#), [1067](#)
 - Dauer [737](#)
 - Tonhöhe, *siehe* klingende Tonhöhe, *siehe auch* klingende Notation
- klingende Notation [133](#)
 - Anzeige [132](#)
 - Instrumenten-Transposition [973](#)
 - Layouts [129](#), [132](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [969](#), [973](#)
 - Schlüssel [665](#), [666](#)
 - Statusanzeige [31](#)
 - Tonhöhe eingeben [177](#)
- klingende Tonhöhe [133](#), [787](#)
 - Layouts [132](#)
 - Obertöne [791](#)
 - Tonhöhe eingeben [177](#)
- Knotenpunkte [787](#)
 - ändern [789](#)
- Kombinationen
 - Tremolos [552](#)
 - Wiedergabe-Anweisungen [538](#), [542](#)
 - Wiedergabe-Spielanweisungen [552](#)
- kombinierte Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikanweisungen
- Komma
 - Atemzeichen [739](#)
- Kommentar (Dialog) [384](#)
- Kommentare [383](#)
 - ändern [387](#)
 - antworten [387](#)
 - anzeigen [388](#)
 - ausblenden [388](#)
 - Autoren [383](#), [388](#)
 - Bereich [385](#)
 - Dialog [384](#)
 - drucken [388](#), [563](#), [579](#)
 - exportieren [385](#), [388](#), [567](#), [579](#)
 - hinzufügen [384](#), [387](#)
 - Initialen [383](#), [388](#)
 - Instrumente [385](#)
 - Liste [385](#)
 - löschen [377](#), [385](#)
 - Taktzahlen [384](#), [385](#)
- Komponenten
 - Akkorddiagramme [653](#)
 - Akkordsymbole [266](#), [643](#)
 - Artikulationen [591](#)
 - Linien [887](#)
 - Tempomarkierungen [999](#)
- Komponist [90](#)
 - Standard-Musterseiten [731](#)
 - Text-Token [427](#)
- komprimierte MusicXML [64](#), [65](#)
- Konfigurationen
 - Endpunkte [518](#), [521](#)–[523](#)
- konstante Punkte [465](#), [476](#)
 - eingeben [464](#), [475](#)
- Kontrapunkt [200](#)
 - Stimmen [184](#), [1073](#)
 - Taktpausen [200](#)
- kontrapunktisch, *siehe* Kontrapunkt
- Kontrolländerungen [532](#)
- Konventionen [570](#)
 - Arpeggio-Zeichen [816](#)
 - Atemzeichen [741](#)
 - Dynamikanweisungen [676](#)
 - Fermaten [740](#)
 - Fingersätze [711](#)
 - Glissando-Linien [820](#)
 - Haltebögen [1011](#)
 - Harfen-Pedalangaben [857](#)
 - Liedtext [753](#)
 - Ornamente [797](#)
 - Pausen [740](#), [944](#)
 - Pedallinien [863](#)
 - Spielanweisungen [876](#)
 - Stimmen [1074](#)
 - Studierzeichen [902](#)
 - Taktarten [1023](#)
 - Tempomarkierungen [1001](#)
 - Tonarten [744](#), [747](#)
 - Tremolos [1037](#)
 - Triller [797](#)
 - Triolen und N-tolen [1040](#)
 - Vorschläge [734](#)
 - Zäsuren [741](#)
- konvertieren
 - Layouts in Grafikdateien [567](#)
 - Noten in Triolen und N-tolen [1042](#)
 - PDF [567](#)
 - Triolen und N-tolen in normale Noten [1043](#)
- Kopfzeilen
 - Akkordspur [486](#)
 - Instrumentenspuren [459](#)
 - Partien [391](#)
- kopieren [376](#)–[379](#)
 - Akkorddiagramm-Formen [657](#)
 - Akkordmodus [206](#)
 - Artikulationen [589](#)
 - Automation [477](#)
 - Bindebögen [368](#)
 - Dynamikanweisungen [368](#), [466](#), [684](#)
 - Eigenschaften [425](#)
 - Einfügen-Modus [190](#)
 - Einzelstimmenformatierung [424](#)
 - Instrumente [99](#)

kopieren (*Fortsetzung*)

- Liedtext [759](#)
- Noten [589](#)
- Partien [128](#)
- Seitenformatierung [423](#)
- Spielanweisungen [881](#)
- Spieler [99](#)
- Taktstriche [128](#)

Kratzen, *siehe* Spielanweisungen

Kreis

- Notenköpfe [772](#), [776](#), [1060](#)
- Obertöne [791](#), [793](#)
- Saitenanzeigen [725](#)
- Taktzahl-Einfassungen [606](#)
- Tapping [837](#)

Kreuz-Notenköpfe [773](#), [776](#)

- Ghost-Notes [840](#)
- Perkussion [1060](#)

Kreuze, *siehe* Vorzeichen

Krümmungsrichtung

- Bindebögen [955](#), [960](#), [961](#)
- Gitarren-Bendings [369](#)
- Gitarren-Pre-Bends [833](#)
- Haltebögen [1011](#), [1016](#)
- Vorschläge [955](#)

künstliche Obertöne [787](#)

- ändern [794](#)
- anzeigen [788](#)
- ausblenden [788](#)
- Stile [791](#), [794](#)
- Teiltöne [789](#)
- Tonhöhe [789](#)
- Vorzeichen [790](#)
- Wiedergabe [787-789](#)

Kursivschrift

- Dynamikanweisungen [675](#)
- Liedtext [763](#)
- Text [330](#)

kurz

- Halsstummel [631](#)
- Noten [69](#), [179](#), [203](#), [437](#), [533](#), [733](#), [737](#)

Kurztoninstrumente [695](#)

- Anschlagstärke [470](#), *siehe auch*
- Anschlagstärkespuren

L

l.v.-Haltebögen, *siehe* Laissez-Vibrer-Haltebögen

laden

- MIDI-Instrumente [448](#)
- Sounds [448](#), [515](#)
- Videodateien [145](#)
- VST-Instrumente [448](#)
- Wiedergabevorlagen [515](#)

Laissez-Vibrer-Haltebögen [874](#), [1019](#)

Länge

- Akkordsymbol-Regionen [647](#)
- Arpeggio-Zeichen [292](#), [293](#), [816](#)
- Bindebögen [962](#), [965](#)
- Dynamikanweisungen [467](#), [691](#)
- Gabeln [680](#)
- Generalbass [703](#)
- gespielter Notenwert [555](#), [556](#)

Länge (*Fortsetzung*)

- Haltelinien [703](#)
- Instrumentennamen [106](#), [137](#), [971](#)
- Jazz-Artikulationen [847](#)
- Linien [878-880](#), [893-895](#)
- Noten [179](#), [454](#), [555](#), [556](#)
- Notenhäse [996](#)
- Notenzeilenbeschriftungen [971](#)
- notierter Notenwert [555](#)
- Oktavzeichen [670](#)
- Pedallinien [866](#), [867](#)
- Perkussions-Legenden [1067](#), [1068](#)
- Phrasen mit Taktwiederholungen [368](#), [925](#)
- Regionen mit Strichnotation [939](#)
- Saitenanzeige-Linien [726](#)
- Spielanweisungen [878](#)
- Systemtrennzeichen [982](#)
- Takte [595](#)
- Taktwiederholungen [926](#)
- Tempomarkierungen [1007](#)
- Triller [802](#)
- Vibratohebel-Linien [842](#)
- Wiederholungsenden [917](#)

Langtoninstrumente [695](#)

Largo, *siehe* Tempomarkierungen

Latenz

- MIDI-Aufnahme [217](#), [221](#)
- Wert ändern [221](#)

Läufe

- Gitarren-Bendings [825](#)

laufende Überschriften

- ausblenden [409](#)
- Partie-Überschriften [409](#)

Laute, *siehe* Instrumente mit Bündlen

Lautstärke

- Anschlagstärke [534](#)
- Audiospuren eines Videos [147](#)
- Dynamikanweisungen [675](#), [681](#)
- Kanalmetren [505](#)
- MIDI [700](#)
- Mixer [505](#)
- Silence-Wiedergabevorlage [509](#), [510](#)
- Wiedergabe [534](#)
- zurücksetzen [498](#)

Layout-Auswahl [24](#)

- Layouts wechseln [35](#)
- Reihenfolge der Layouts [133](#)

Layout-Karten [86](#)

- Ein-/Ausblenden-Pfeile [35](#)
- öffnen [86](#)
- Zahlen [86](#), *siehe auch* Layout-Nummern

Layout-Nummern [86](#)

- Nummerierung ändern [134](#)
- Reihenfolge [133](#)

Layout-Optionen [92](#)

- als Standard speichern [92](#)
- Dialog [92](#)
- in andere Layouts kopieren [422](#), [424](#)
- suchen [92](#)
- Taktzahlen [605-607](#), [609](#)

Layout-Optionen (Dialog) [92](#)

- Layoutnamen [134](#), [136](#)
 ändern [136](#)
 Text-Token [427](#)
 Vorzeichen [136](#)
 zurücksetzen [136](#)
- Layouts [20](#), [86](#), [95](#), [129](#), [422](#)
 Akkoladen [55](#), [636](#), [637](#), [639](#), *siehe auch*
 Notenzeilengruppen
 Akkordsymbole [645](#)
 an Papier anpassen [576](#)
 Ansichtstypen [33](#)
 Audio exportieren [75](#)
 Ausrichtung [395](#), [400](#), [411](#), [439](#), [576](#)
 auswählen [24](#)
 Benennung [136](#), *siehe auch* Layoutnamen
 benutzerdefinierte Partituren [129](#)
 Bereich im Einrichten-Modus [86](#), [129](#)
 Bereiche des Drucken-Modus [559](#)
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel [974](#)
 Bildauflösung [568](#)
 Cues, *siehe* Cues
 Darstellung von Perkussions-Kits [1059](#)
 Dateinamen [570](#)
 divisi [986](#)
 drucken [563](#), [572](#), [576](#)
 Eigenschaften [155–157](#), [425](#)
 Eigenschaften kopieren [425](#)
 Einrückungen [984](#), [985](#)
 Einstellungen [92](#)
 Einzelstimmen [129](#), [422](#)
 Einzelstimmen übertragen [422](#), [423](#)
 enharmonische Schreibung [213](#)
 erstellen [130](#)
 Exemplare [563](#)
 exportieren [567](#), [572](#)
 Farbmodus [568](#)
 Fingersatz [714](#)
 formatieren [390](#), [422](#), [424](#)
 Formatierungen kopieren [422–424](#)
 Generalbass [702](#)
 Gesamtpartituren [129](#)
 Grafikdateien [567](#), [577](#)
 große Taktarten [1027](#), [1028](#)
 Harfen-Pedalangaben [855](#)
 Instrumentenreihenfolge [124](#)
 Karten, *siehe* Layout-Karten
 Klammern [55](#), [636](#), [637](#), [639](#), *siehe auch*
 Notenzeilengruppen
 klingende Notation [133](#)
 laufende Überschriften [409](#)
 Layouts übertragen [424](#)
 Layouts-Bereich [86](#)
 leere Notenzeilen [401](#), [404](#)
 linke Seiten [405](#)
 löschen [134](#)
 Marker [907](#), [908](#)
 mehrere Fenster [41](#)
 mehrere öffnen [37](#), [39](#)
 Mehrtaktpausen [607](#), [951](#)
 MIDI exportieren [70](#)
 MusicXML-Dateien [65](#)
 Musterseiten, *siehe* Musterseiten
 Musterseiten-Sets [391](#), [397](#)
- Layouts (*Fortsetzung*)
 Notenabstand [436](#), [437](#)
 Notenzeilen [401–403](#)
 Notenzeilen ausblenden [401–403](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [428](#), [971](#)
 Notenzeilengröße [398](#)
 Notenzeilenspationierung [399](#), [400](#), [439](#)
 Nummerierung ändern [134](#)
 öffnen [26](#), [35](#)
 Orchesterordnung [99](#), [100](#)
 Papierformate [575](#)
 Partie-Überschriften [391](#), [407](#), [409](#)
 Partien [95](#), [131](#), [405](#), [406](#)
 Partien entfernen [131](#)
 Partien hinzufügen [131](#)
 Perkussions-Legenden [1065](#)
 Rahmenumbrüche [416](#)
 Rahmenverkettungen, *siehe*
 Notenrahmenverkettungen
 Ränder [396](#), [410](#)
 Registerkarten [26](#), [37](#)
 Reihenfolge [133](#)
 Schlüssel [665](#), [666](#)
 Seitenbereiche [563](#), [572](#)
 Seitengröße [575](#)
 Seitenwechsel [416](#)
 Seitenzahlen [850](#)
 Skalierungsfaktor [576](#)
 sortieren [133](#)
 Spieler [95](#), [130](#)
 Spieler entfernen [130](#)
 Spieler hinzufügen [130](#)
 Spieler-Reihenfolge [99](#), [100](#)
 Systemformatierung [399](#), [411](#), [417](#), [422](#), [439](#)
 Systemobjekte [982](#), [983](#)
 Systemtrennzeichen [981](#)
 Tacets [419–421](#)
 Taktarten [1027](#), [1028](#), [1034](#)
 Taktzahlen [605](#), [607](#), [608](#)
 Tastatur [49](#), [51](#)
 Text [436](#)
 Timecodes [908](#), [913](#), [914](#)
 Titel [390](#), [391](#)
 Titelei [731](#)
 Token [428](#)
 transponieren [107](#), [129](#), [132](#), [133](#)
 vergleichen [39](#)
 Verteilen [414](#)
 vertikale Ausrichtung [400](#)
 Vorzeichen [213](#)
 wechseln [35](#)
 Wiederherstellen [134](#)
 Zahlen, *siehe* Layout-Nummern
 zusammenführen [422](#)
- Layouts mit ungeraden Seitenzahlen
 Booklets [573](#)
 drucken [563](#), [573](#)
- Layouts-Bereich [30](#)
 anzeigen [86](#)
 ausblenden [86](#)
 Drucken-Modus [558](#), [559](#)
 Einrichten-Modus [81](#), [86](#)

- Leadsheets
 - Akkorddiagramm-Raster 656
- leere Notenzeilen 401
 - anzeigen 401–403, 439
 - ausblenden 401–403, 439
 - nach Partien 404
 - Tacets 419
- leere Seiten
 - löschen 21, 427
- leere Stimmen 1077
- leere Takte
 - eingeben 254, 255
 - löschen 596
 - Mehrtaktpausen 950
 - Pausen, *siehe* Taktpausen
- Legato
 - Notenwerte 179
 - Spielanweisung, *siehe* Spielanweisungen, *siehe* auch Wiedergabe-Anweisungen
- leichte Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
- leichter Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Lento, *siehe* Tempomarkierungen
- letzte Projekte 57
- letzte Taktstriche 253, 600
 - Anzahl der Durchläufe 500
 - eingeben 257, 258
- Lieder, *siehe* Partien
- Liedtext 753
 - ändern 756, 760, 761, 766
 - Arten 334, 755, 757
 - Ausrichtung 753, 764
 - auswählen 360, 755
 - bearbeiten 760, 761
 - Bindestriche, *siehe* Liedtext-Trennstriche
 - Einblendfeld 333–335
 - eingeben 333, 335
 - Filter 366, 754, 755
 - Fülllinien, *siehe* Liedtext-Fülllinien
 - Griffe 765
 - kopieren 759
 - Kursivschrift 763
 - Linien, *siehe* Liedtextzeilen
 - löschen 758
 - melismatisch 333, 335, 763, 765
 - Notenabstand 437, 753
 - notenzeilenabhängige Positionierung 768, 769
 - ostasiatische Elisionsbögen 770
 - Ostasiatische Elisionsbögen 770
 - Platzierung 753, 763
 - Position 753, 763
 - Refrain 334, 755, 756, 766
 - Silbentypen 335, 757
 - Spationierung 437, 763, 764
 - Strophennummern 769
 - Text 760, 761
 - Übersetzungen 334, 755, 756, 766
 - verschieben 764, 766–769
 - vertikale Position 755, 756, 765–769
 - Zähler 761
 - Zeilennummern 765–767
 - Zoom 761
- Liedtext-Fülllinien 757, 765
 - eingeben 333, 335
 - Griffe 765
- Liedtext-Trennstriche 757, 765
 - eingeben 333
 - Griffe 765
- Liedtextzeilen 334, 753, 755
 - ändern 756, 766, 767
 - kopieren 759
 - löschen 758
 - Platzierung 764
 - Position 764
 - Zahlen 765, 766
- Ligado, *siehe* Hammer-Ons
- Lineale
 - rhythmisches Raster 164
 - Wiedergabe-Modus 450
- lineare Punkte 465, 476
 - eingeben 464, 475
- Linien 820, 879, 885, 887
 - Abschlüsse 887, 897
 - ändern 896, 897
 - Anfangsposition 895
 - Anschlagstärke 471
 - Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 - Arten 885, 888
 - ausblenden 881
 - Ausrichtung 895
 - Automation 472, 475
 - Balken, *siehe* Verbalkung
 - Darstellung 896, 897
 - Dauer 894, 895
 - Durchstreichung von Vorschlägen 736
 - Dynamikanweisungen 461, 464
 - eingeben 326, 327, 329
 - Elemente 887
 - Enden 887
 - Endposition 895
 - Fermaten, *siehe* Haltelinien
 - Fingersätze 722
 - Generalbass, *siehe* Generalbass
 - gewellt 800, 813
 - Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings, *siehe* auch Vibratohebel
 - Glissando, *siehe* Glissando-Linien
 - Größe 893
 - Haltebögen 1013, 1015
 - Harfen-Pedalangaben 853, 858
 - horizontal 885, 888
 - horizontale Position 889, 890
 - horizontaler Text 901
 - Jazz-Artikulationen 845, 848
 - Komponenten 887
 - Länge 893–895
 - Liedtext 753, 765
 - Liedtext-Füller 765
 - löschen 377
 - Noten, *siehe* Notenhäse, *siehe* auch Verbalkung
 - Noten verbinden, *siehe* Balken
 - Notenköpfe 895
 - Notenzeilen 978
 - Notenzeilen-übergreifend 329
 - notenzeilenabhängige Positionierung 891

Linien (*Fortsetzung*)

Oktavzeichen, *siehe* Oktavzeichen
 Pedal, *siehe* Pedallinien
 Platzierung 889, 891
 Position 888
 Reihenfolge 890
 Saitenanzeigen 323, 324, 726
 schräg 327, 885, 891
 sekundäre Balken 629
 Spalten 890
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungs-Linien
 Systemtrennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Systemumbrüche 887
 Tabulatur 987
 Taktstriche, *siehe* Taktstriche
 Tempomarkierungen 481, 1008
 Text 434, 887, 898–901
 Triller 800–802
 Triolen-/N-tolen-Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-Klammern
 umkehren 897
 verschieben 889, 890, 892
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 723
 vertikal 885, 888
 vertikale Position 888, 891
 Vibratohebel, *siehe* Vibratohebel
 Vorschläge 890
 Vorzeichen 895
 Wiedergabe, *siehe* Abspielmarke
 Wiederholungsenden, *siehe* Wiederholungsenden
 zeichnen 483
 Zuordnungen 327, 885
 Zuordnungsarten 888

linke Seiten

beginnen ab 405

Linke-Hand-Haken, *siehe* Linien

linker Bereich 30

Listen

Kommentare 385

Spieler 427

Loco, *siehe* Oktavzeichen

lokal

Akkordsymbole 271, 642

Eigenschaften 155–157, 425

Generalbass 336, 701

lokrische Akkordsymbole 269, 651

löschen 377, 390

Abstände zwischen Noten 179

Abweichungen bei der Wiedergabe 557

Änderung des rhythmischen Feelings 504

Änderungen der Anschlagstärke 472

Änderungen der Halsrichtung 996

Arpeggio-Zeichen 377

Artikulationen 590

Atemzeichen 377

Automation 479

automatisch gespeicherte Projekte 77, 78

Balken 620

Bindebögen 377

Dynamikanweisungen 469, 685

Einfügen-Modus 190

Endpunkte 521, 523

Fermaten 377

löschen (*Fortsetzung*)

Fingersätze 715

Generalbass 377

Gitarren-Bendings 377

Gitarren-Post-Bends 834

Gitarrentechniken 843

Glissando-Linien 377

Gruppen aus Perkussions-Kits 118

Haltebögen 1020

Instrumente 101, 111, 120

Instrumenten-Transposition 138, 973

Jazz-Artikulationen 849

Kommentare 377, 385

Layouts 134

leere Seiten 21

Liedtext 758

Linien 377

Marker 377

Noten 377, 456, 595

Oktavzeichen 673

Ornamente 377

Partie-Überschriften 407

Partien 129, 131

Pausen 179, 377, 948

Pedallinien 377

Rahmen 407

Rahmenumbrüche 417

Rhythmusstriche 377

Saiten 120

Saitenanzeigen 727

Schlüssel 664

Scoops 843

Spielanweisungen 377

Spieler 101, 125, 126, 128, 130

Stimmen 1077

Studierzeichen 904

Systemumbrüche 419

Taktarten 1035

Takte 252, 595–597

Taktstriche 602

Taktwiederholungen 377

Taktzahländerungen 614

Tapping 843

Tastaturbefehle 52

Tempomarkierungen 486, 1004

Tonarten 746

Tremolos 1038

Triller 377

Trillerintervalle 807

Triolen und N-tolen 1043, 1045

überlappende Noten 179

Vibratohebel 377

Videos 147

Vorschläge 377

Vorzeichen 583

Wiedergabe-Anweisungen 544, 554

Wiederholungsenden 377

Wiederholungsmarker 377

Zählzeiten 252, 595

Zäsuren 377

zentrierte Balken 625

- loslassen
 Gitarren-Bendings 825
 Lücken mitten im System
 Codas 920, 922
 lydische Akkordsymbole 269, 651
- M**
- macOS
 drucken 566
 Mandoline, *siehe* Instrumente mit Bündlen
 manuelle Notenzeilen-Sichtbarkeit 402, 403
 Manuskript-Papier 404
 Maps
 Expression 526
 Perkussion 545
 Tastaturbefehle 49
 Marcato, *siehe* Artikulationen
 Marker 907
 anzeigen 907
 ausblenden 907
 Bereich 343
 Dialog 342
 eingeben 341, 342, 489
 Filter 366
 Kommentare, *siehe* Kommentare
 löschen 377
 Notenzeile 908
 Notenzeilensparationierung 399, 439
 Spur 488
 Text 341, 343, 909
 Timecodes 342, 910
 verschieben 910
 vertikale Position 399, 439, 908
 wichtig 343, 911
 Wiederholungen 346, 920
 Marker hinzufügen (Dialog) 342
 Maß
 Einheiten 45
 Master-Ausgangslautstärke 505
 Mauseingabe 161
 aktivieren 151, 178
 deaktivieren 151, 178
 Einstellungen 162, 163
 mehrere
 Codas 921
 Notenzeileneingabe 169, 188
 Partien auf Seiten 405
 Sätze 126
 segno 921
 Taktzahlen pro System 610
 mehrfaches Einfügen 378, 379
 mehrstimmige Kontexte 1073
 Artikulationen 591
 Bindebögen 955
 Dynamikanweisungen 369, 685
 Fermaten 740, 743
 Gitarren-Pre-Bends 833
 Halsrichtung 734, 993, 1077
 Haltebögen 1016
 Noten 1077
 Noten eingeben 184
 Notenausrichtung 1074
 mehrstimmige Kontexte (*Fortsetzung*)
 Ornamente 369, 797
 Pausen 944, 946
 Schrägstriche 935, 936
 Stimmspaltenindex 1075
 Vorschläge 734, 955
 Mehrtaktpausen 950, 951
 anzeigen 951
 ausblenden 951
 einzelne Takte 951
 Hinweise 375
 Tacets 419, 420
 Taktzahlen 607
 mehrzeilige Instrumente 979
 Bindebögen 225
 Notenzeilen ausblenden 401–403, 439
 Notenzeilen-übergreifende Balken 625
 melismatischer Liedtext 335, 763, 765
 meno, *siehe* Tempomarkierungen, *siehe auch*
 Vortragsbezeichnungen
 messa di voce 690
 anzeigen 692
 verschieben 694
 metrische Modulation
 Triolen und N-tolen 1043
 Metronomangaben 997, 1004
 ändern 368, 485, 1005
 anzeigen 1003
 ausblenden 1003
 auswählen 360
 Bereich 1005
 Darstellung 999, 1000
 Dezimalstellen 249, 250, 1005
 Einblendfeld 244
 eingeben 244, 249, 250
 Gleichungen 247, 1009
 Klammern 999
 Komponenten 999, 1000
 mehrere Positionen 982
 vertikale Positionen 982
 Werte 368, 485, 1005
 Wiedergabe 507, 1005
 Zählzeiteinheiten 246, 368, 1004, 1005
 Metrum 1022
 ändern 368
 Balkengruppierung 617, 633
 Kanalniveaus 505
 Notengruppierung 617, 633
 offen 1024, 1029, 1031
 Pausengruppierung 617, 633
 Taktarten, *siehe* Taktarten
 Tremolos 1036
 Triolen und N-tolen 1040
 unregelmäßig 595, 597
 Mezzo
 Dynamikanweisungen, *siehe*
 Dynamikanweisungen
 MIDI
 aufnehmen, *siehe* MIDI-Aufnahme
 Automation 472, 475, 478
 bearbeiten 478
 Befehle 47, 51
 Bereich 102

- MIDI (*Fortsetzung*)
- Bindebögen [968](#)
 - Controller, *siehe* MIDI-Controller
 - Dateien, *siehe* MIDI-Dateien
 - Dialog [67](#), [69](#), [70](#)
 - eingeben [475](#)
 - Endpunkte [518](#), [521](#), [524](#)
 - exportieren [74](#)
 - Expression-Maps [526](#), [527](#), [541](#), [542](#)
 - Fader [505](#)
 - Geräte, *siehe* MIDI-Geräte
 - Instrumente [447](#), [459](#), *siehe auch* MIDI-Instrumente
 - Instrumente laden [448](#)
 - Kanäle [505](#), [518](#)
 - Lautstärke [700](#)
 - löschen [479](#)
 - Marker [488](#)
 - Navigation [51](#)
 - Notenbereich [102](#)
 - Noteneingabe [165](#), [188](#), [199](#)
 - Panorama [505](#)
 - Percussion-Maps [525](#), [545](#), [546](#), [549](#)
 - Pianorollen-Editor [451](#)
 - Pitchbend [472](#)
 - Quantisierung [69](#)
 - Reihenfolge [532](#)
 - Schnittstellen [518](#)
 - Schreibung von Vorzeichen [199](#)
 - Tempo [481](#), [498](#)
 - Tempospuren [71–74](#)
 - thru [217](#)
 - überlappende Noten [179](#)
 - Unterspuren [472](#)
 - Wiedergabe [459](#), [518](#), [545](#)
 - Zeitspur [481](#)
- MIDI exportieren (Dialog) [70](#)
- MIDI thru [217](#)
- MIDI-Aufnahme [217](#), [218](#)
- Audio-Puffergröße [221](#), [222](#)
 - beenden [218](#)
 - beginnen [218](#)
 - Dialog [69](#)
 - Einstellungen [221](#)
 - Geräte [223](#), *siehe auch* MIDI-Geräte
 - Haltepedal-Controller [222](#)
 - Latenz [221](#)
 - neu quantisieren [220](#)
 - Optimierung [221](#)
 - Pedallinien [222](#)
 - Quantisierung [69](#), [218](#)
 - rückwirkende Aufnahme [219](#)
 - Taktarten [218](#)
 - Tempomodus [498](#)
 - Tonhöhe [177](#)
 - Tonhöhe eingeben [177](#)
 - Transport-Fenster [507](#)
 - Wiederholungen [220](#)
- MIDI-Controller [472](#), [700](#)
- Automation [472](#), [475](#)
 - Dynamikanweisungen [700](#)
 - Pedallinien [873](#)
- MIDI-Dateien [66](#)
- Abweichungen bei der Wiedergabe [557](#)
 - Dialog [67](#), [70](#)
 - exportieren [70](#)
 - Haltepedal-Controller [222](#)
 - importieren [66](#), [67](#), [1071](#)
 - neu quantisieren [220](#)
 - öffnen [56](#)
 - Pedallinien [222](#)
 - Quantisierung [66](#), [69](#)
 - ungestimmte Perkussion [1071](#)
 - Wiederholungen [499](#)
- MIDI-Eingabegeräte (Dialog) [223](#)
- MIDI-Geräte [223](#)
- Akkordsymbole [266](#), [271](#), [273](#), [486](#), [488](#)
 - aktivieren [223](#)
 - Aktivität [31](#)
 - deaktivieren [223](#)
 - Expression-Maps [526](#), [541](#), [542](#)
 - Noteneingabe-Einrichtung [194](#)
 - Percussion-Maps [545](#), [549](#)
 - Perkussions-Kits [194](#)
 - Polychords [273](#)
 - Warnung [31](#)
 - Wiedergabevorlagen [509](#), [510](#)
- MIDI-Importoptionen (Dialog) [67](#)
- MIDI-Instrumente [447](#)
- Endpunkte [521](#)
 - Instanzen [447](#)
 - laden [448](#)
 - Nummerierung [447](#)
- MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog) [69](#)
- Mikrotöne [588](#), [752](#)
- benutzerdefinierte tonale Systeme [752](#)
 - EDO [751](#)
 - Gitarren-Bendings [300](#), [829](#), [831](#)
 - transponieren [211](#)
 - Triller [804](#)
- Millimeter
- Maßeinheit [45](#)
- Mini-Transport [23](#), [24](#)
- mit einzelner Linie
- Notenzeilen [978](#)
 - Perkussions-Kits [1057](#), [1059](#)
- mit Hebel, *siehe* Vibratohebel
- mithören
- Akkorde [368](#)
 - MIDI-Geräte [217](#)
 - Noten [217](#), [367](#), [368](#)
- mittelstarker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Mittelstück
- Linien [885](#), [887](#)
- Mittelteil
- ändern [896](#)
 - Linien [896](#)
- mittlere Linie
- Halsrichtung [992](#)
- mittleres C
- Instrumente mit Bündlen [120](#)
 - Percussion-Maps [546](#)
 - Wiedergabe [546](#)

- Mittleres C
 Expression-Maps 532
 Schlüssel 662
 Wiedergabe 532
- Mixer 505
 anzeigen 505, 507
 Audio-Ausgänge ausblenden 518
 Audiospuren 147
 ausblenden 505, 507
 Kanalzüge 506
 Lautstärke 498
 Schnittstellen 505
 Solo-Schalter 497, 505
 Spuren solo schalten 496
 Spuren stummschalten 496
 Stummschalten-Schalter 497, 505
 Videos 147
 zurücksetzen 497, 498
- mixolydische Akkordsymbole 269, 651
- Mock-ups
 exportieren 75
- modale Akkordsymbole 269, 651
- Moderato, *siehe* Tempomarkierungen
- Modi 15
 Akkorde 165, 651
 Drucken 558
 Einfügen 165, 189, 190, 206
 Einrichtung 81
 Notensatz 390
 Schreiben 150
 Tempo 498
 Vollbild 41
 Wiedergabe 443
- Modulationsrad-Dynamik 700
- Modus »Festes Tempo« 498
- Modus »Tempo folgen« 498
- Moll
 Akkordsymbole 268
 Skalen 745
 Tonarten 745
- molto
 Dynamikanweisungen 260, 262, 687, 689
 Tempomarkierungen 244, 247
 zentriert 689
- Mordente 796
 Intervalle 796
- mosso, *siehe* Tempomarkierungen
- Motoren, *siehe* Spielanweisungen
- mp, *siehe* Dynamikanweisungen
- MP3-Dateien
 exportieren 75, 76
- MusicXML
 Akkordsymbole 652
 Dialog 65
 exportieren 64, 65
 importieren 63
 Notenzeilenbeschriftungen 970
 öffnen 56
 Pedallinien 873
 Perkussion 1071
 Verbalkung zurücksetzen 619
 Wiederholungsenden 919
- MusicXML exportieren (Dialog) 65
- musikalische Auszüge, *siehe* Partien
- Musiksymbole
 Token 429
- Muster
 Akkorddiagramme 653, 657–659
- Musterseiten 21, 390
 Seiten zuweisen 406
 Seitenzahlen 850
 Sets, *siehe* Musterseiten-Sets
- Musterseiten-Abweichungen 427
- Musterseiten-Sets 391
 anwenden 397
 Layouts 397
 Partie-Überschriften 391
- ## N
- Namen
 Gruppen 117
 Instrumente, *siehe* Instrumentennamen
 Layouts 134, 136
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe auch*
 Instrumentennamen
 Partien 141, 142
 Perkussions-Kits 112, 117
 Schlagzeuge 112
 Spieler 134, 135
 Spielergruppen 124, 125
- Namen der Einzelstimmen 134
 ändern 136
- Namen der Spieler 134
 ändern 135
 Instrumentenspuren 459
 Text-Token 427
 zurücksetzen 135
- Namen der Spuren
 MIDI-Import 67
- Nashville
 Akkordsymbole 267
 Zahlen 266
- naturale, *siehe* Spielanweisungen
- natürliche Obertöne 787
 anzeigen 788
 ausblenden 788
 Darstellung 791, 793
- Navigation 371, 372
 Akkordsymbole-Einblendfeld 270
 Druckvorschaubereich 28, 558
 Eingabemarke 170
 Elemente 372
 Fingersätze-Einblendfeld 226
 Liedtext-Einblendfeld 335
 Noten 372
 Notenbereich 372
 Noteneingabe 170, 173, 174, 196
 Partien 373
 rhythmisches Raster 164
 Schreiben-Modus 372
 Seiten 373
 Takte 374

- Neigungen
 Balken [622](#), [737](#)
 Pedallinien-Haken [869](#)
- Nenner
 Stile [1029](#), [1031](#)
 Taktarten [1022](#)
- neue Projekte
 beginnen [54](#)
 Vorlagen [53](#), [55](#)
- nicht zugewiesene Instrumente
 Sounds laden [515](#)
- nicht-transponierende Layouts [132](#)
- Niente-Gabeln [686](#)
 ändern [686](#)
 eingeben [260](#), [262](#), [264](#)
 Kreis [686](#)
 Stile [686](#)
 Text [686](#)
- Niveauänderungen für Pedallinien [862](#)
- Niveaus
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikniveaus
 eingebettete Triolen/N-tolen [1041](#)
 Kanäle [505](#)
- Nonolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- Normalschrift
 Saitenanzeigen [725](#)
 Spielanweisungen [874](#)
 Taktarten [1034](#)
- Notation für indische Trommeln [1072](#)
- Notationen
 ändern [368](#)
 auswählen [360](#)
 bearbeiten [155](#)
 Darstellung [155](#)
 Eigenschaften [155](#)
 Einblendfelder [18](#)
 eingeben [18](#), [223](#)
 Einstellungen [92](#)
 kopieren [377–379](#)
 Perkussions-Kits [1055](#)
 Position [155](#)
 Zoom-Optionen [34](#), [374](#)
- Notations-Werkzeugfeld [159](#)
- Notationselemente-Bereich [150](#), [161](#)
- Notationsreferenz [582](#)
- Noten [19](#), [771](#)
 Abweichungen [556](#), [557](#)
 Akkorde [204](#), [206](#)
 Änderungen der Halsrichtung entfernen [996](#)
 anordnen, *siehe* anordnen
 Anschlagstärke [470](#), *siehe auch*
 Anschlagstärkespuren
 anzeigen [936](#)
 Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 Arten [154](#)
 Artikulationen [154](#), [589](#), [591](#), [592](#)
 ausblenden [936](#)
 Ausrichtung [678](#)
 Ausrichtung Dynamikanweisungen [677](#), [678](#)
 Ausrichtung von Liedtext [764](#)
 außerhalb des Bereichs [780](#), [990](#)
 Auswahl aufheben [366](#)
 Auswahl des Hornbereichs [721](#)
- Noten (*Fortsetzung*)
 auswählen [359](#), [360](#), [366](#), [372](#)
 bearbeiten [151](#), [155](#), [161](#)
 benutzerdefinierte Skalierung [777](#)
 Bereiche [780](#)
 Bindebögen [154](#), [956](#)
 Blechblas-Fingersätze [721](#)
 Darstellung [155](#)
 Dauer [154](#), [179](#), [454](#), [555](#)
 Dynamikanweisungen [259](#), [461](#), [675](#), *siehe auch*
 Dynamikspuren
 editorisch [781](#), [782](#)
 Eigenschaften [155](#)
 Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen
[211](#)
 Einfügen-Modus [189](#), [190](#)
 eingeben [165](#), [170](#), [174](#), [178](#), [181](#), [182](#), [189](#), [191](#),
[204](#), [452](#)
 enharmonische Schreibung [213](#)
 erneutes Betätigen [863](#)
 Farben [780](#), [1073](#)
 Filter [366](#)
 Fingersätze für Saiteninstrumente [722](#), [723](#), [779](#)
 Geschwindigkeit [179](#), [631](#), [997](#)
 gespielte Dauer [556](#), [557](#)
 gespielter Notenwert [555](#)
 Ghost-Notes [782](#), [840](#)
 Gitarren-Bendings [298](#), [299](#), [825](#)
 Gitarren-Post-Bends [300](#), [829](#)
 Gitarren-Pre-Bends [300](#), [828](#)
 Glissando-Linien, *siehe* Glissando-Linien
 grafisch verschieben, *siehe* Notenabstand
 Größe [777](#)
 Gruppierung [617](#), [633](#)
 Halslänge [996](#)
 Halsrichtung [380](#), [992](#), [994](#), [995](#), [1070](#)
 Halsstummel [631](#)
 Haltebögen [20](#), [201](#), [592](#), [1018](#)
 Harfen-Pedalangaben [853](#), [854](#)
 Hilfsnoten [808](#)
 horizontaler Abstand, *siehe* Notenabstand
 in andere Notenzeilen verschieben [379](#), [380](#), [625](#)
 Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Klammern [781](#), [782](#)
 kopieren [377–379](#), [589](#)
 Laissez-Vibrer-Haltebögen [1019](#)
 Länge [179](#), [454](#)
 Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Glissando-Linien
 löschen [377](#), [456](#), [595](#), [1038](#)
 mehrstimmige Kontexte [1077](#)
 mithören [367](#), [368](#)
 Navigation [372](#)
 neu quantisieren [220](#)
 Notenabstand [436](#), [437](#)
 Notenkopf-Designs [772](#)
 Notenkopf-Sätze [771](#)
 Notenwert folgen [215](#)
 Notenzeilenspationierung [399](#)
 notierte Dauer [20](#)
 notierter Notenwert [556](#)
 Obertöne, *siehe* Obertöne
 Pausen [945](#)
 Pedallinien [863](#)

Noten (*Fortsetzung*)

Percussion-Maps 546
 Perkussions-Kits 191, 1070
 Pianorollen-Editor 451–455
 punktiert 182, 617, 633
 Punktierungen 182
 Regionen mit Strichnotation 936
 Register 173, 212, 215
 Reihenfolge 1076
 rhythmisch verschieben 453, 778, 1044
 rhythmisches Raster 164
 Rhythmusstriche 1078
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Schlagzeugetitor 453
 Schrägstriche 933, 1078
 Schreibung 213
 Schriften 426
 sekundäre Balken 629
 Skalierung aufheben 1043
 Skalierungsfaktor 777
 Spationierung, *siehe* Notenabstand
 Stimmen 184, 380, 381
 stummschalten 498
 Tabulatur 990
 Taktarten 1031
 tauschen 380
 Teiltöne 787
 Tonhöhe 212, 215
 Tonhöhe ändern 212, 215
 Tonhöhe verändern 215
 Tonhöhen-abhängige Notenköpfe 775
 transponieren 211, 212, 214–216, 455, 749
 Tremolos, *siehe* Tremolos
 Triller 799
 Trillerintervalle 805, 806
 Triolen und N-tolen 1040, 1042
 überlappend 179, 1075
 ungedämpft 1019
 Verbalkung 617, 619
 Verbalkung aufheben 620
 versetzen in andere Notenzeilen 379, 625
 Vorschläge 203, 733
 Vorzeichen 154, 197
 Wert festlegen 181
 Wiedergabe 526
 Wiedergabe-Modus 452
 Wirbel, *siehe* Tremolos
 zu anderen Instrumenten verschieben 1055
 zu bestehenden Noten hinzufügen 210
 zurücksetzen 557
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
 Noten neu quantisieren 220
 Noten-Anschlagstärken
 MIDI-Import 67
 Noten-Bereich 150, 154
 mehr Notenwerte anzeigen 154
 Noten-Werkzeugfeld 151
 schneiden 1020
 Notenabstand 436, 437, 555, 626
 ändern 436
 Fortlaufende Ansicht 33
 Hinweise 375
 in andere Layouts kopieren 424

Notenabstand (*Fortsetzung*)

Layout-Optionen 92, 437
 Liedtext 437, 753
 Notenhäse 626
 Notenzeilen-übergreifende Balken 626
 Standard 437
 Vorschläge 734
 Notenbereich 27
 Ansichten anzeigen 42
 Bereiche 36
 Event-Darstellung, *siehe* Event-Darstellung
 Layouts öffnen 26, 35
 mehrere Fenster 41
 Noten verschieben 373, 374
 Seitenanordnungen 34
 Selektionen treffen 361
 Zoom-Optionen 34, 374
 Noteneingabe 165, 170, 174, 452
 Akkorde 204
 Akkordeingabe 165
 beginnen 169
 Einfügen-Modus 165
 Eingabemarke 165, 170
 eingeben und bearbeiten 161
 Halsrichtung 195
 Haltebögen 201
 Mauseingabe 178
 mehrere Notenzeilen 169, 188
 MIDI 217–219, 221
 Noten hinzufügen 210
 Noten stummschalten 367
 Noten wiedergeben 367
 Notenwert folgen 215
 Pausen 945
 Perkussions-Kits 191, 194, 195
 Registerauswahl 173
 rhythmisches Raster 164
 rückwirkende Aufnahme 219
 Stimmen 184
 Tabulatur 174, 196
 Tonhöhe 177
 Tonhöhe eingeben 177
 Tonhöhe von Noten verändern 215
 Triolen und N-tolen 207
 Vorschläge 203
 Noteneingabe mit Notenwert vor Tonhöhe 170
 Notengruppierung 19, 633
 ändern 181
 Auftakte 1026
 Haltebögen 201
 Hemiole 181
 Metrum 617, 633
 Noteneingabe 19, 20
 Pausen 19
 Taktarten 20
 Notenhäse 617, 992
 Abstand 626, *siehe auch* Notenabstand
 alterierte Primen 586
 Artikulationen 592
 Audio 75, 76
 Balkenplatzierung 627
 Bindebögen 956
 Fähnchen 992

- Notenhäse (*Fortsetzung*)
 getrennte Häse 586, 587
 Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 Länge 736, 996
 Platzierung von Triolen/N-tolen 1040
 Rhythmusstriche 935, 940, 1078
 Richtung, *siehe* Halsrichtung
 Richtungsänderungen entfernen 996
 Stimmen 992, 995
 Tabulatur 988
 Tremolos 1036, 1039
 Tremolos löschen 1038
 Verbalkung 620, 626
 Vorschläge 736
- Notenklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Notenkopf-Sätze 771, 772, 775
 Arten 771
 Designs 772, 775
 Stufe 775
 tonhöhenabhängig 775
- Notenköpfe 772
 Aikin 775
 ändern 776
 Arten 772
 Artikulationen 592, 593
 Designs 772, 775, 776, *siehe auch* Notenkopf-Sätze
 dreieckig 774
 Formen 772, 775, *siehe auch* Notenkopf-Sätze
 fünfzeiliges Notensystem 1062
 Funk 775
 gedämpfte 775
 groß 775
 Größe 772
 Keile 774
 Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 kreisförmig 772
 Kreuze 773
 Linien 895
 Mond 775
 Perkussion 191, 1059, 1060, 1062, 1065
 Pfeile 774
 punktiert 775
 quadratisch 775
 Raute 773, 774
 rechteckig 775
 Schrägstriche 775, 933, 1078
 Sets, *siehe* Notenkopf-Sätze
 Spielanweisungen 1059, 1060, 1062, 1064
 Taktarten 1031
 tonhöhenabhängig 775
 ungestimmte Perkussion 1060, 1062
 Walker 775
- Notenköpfe in Klammern 781, 782, 840
 Akkorde 781, 782, 785
 anzeigen 782
 Art ändern 782
 ausblenden 782
 eingeben 782
 Ghost-Notes 782
 Gitarren-Bendings 825, 828
 Haltebögen in Tabulatur 784, 1010
 Haltebogenketten 784
 Perkussion 782
- Notenköpfe in Klammern (*Fortsetzung*)
 Tabulatur 781, 782, 825, 830
 trennen 785
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 830
 Wiedergabe 782
- Notenköpfen zugeordnete Linien, *siehe* Linien
- Notenrahmen 392
 Abstand 410
 Rahmenverkettungen, *siehe*
 Notenrahmenverkettungen
 Ränder 410
 vertikale Ausrichtung 439
- Notenrahmenverkettungen 393
 Einzelstimmenformatierung übertragen 422, 424
- Notensatz-Modus 390
- Notensatz-Optionen
 Perkussion 1065
- Notenschreibung 213
- Notenschriften-Dialog 426
- Notenwert
 folgen 215
- Notenwert erzwingen 151, 181
 aktivieren 151
 Noten eingeben mit 181
 Pausen eingeben mit 181
- Notenwert folgen 151, 215
 aktivieren 151
- Notenwerte 154, 555, 556
 ändern 179
 anzeigen 154
 ausblenden 154
 auswählen 179
 eingeben 170, 174, 179, 181
 erzwingen 181
 Expression-Maps 527, 542
 Metronomangaben 246
 Quantisierung 69
 Tempogleichungen 246
 Triolen und N-tolen 210
 Zählzeiten eingeben 252
- Notenzeile mit sechs Linien
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Notenzeilen 978, 987
 Abstand 920
 Akkordsymbole 132, 271, 644, 646, 648, 649
 Anordnungs-Werkzeuge 376
 Anzahl 401, 404, 979, 980
 anzeigen 42, 128, 130, 401–404, 988
 Auftakte, *siehe* Auftakte
 ausblenden 95, 128, 130, 131, 401–404, 988
 auswählen 361
 Beschriftungen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 974
 Bindebögen 962, 966
 Bindebögen verbinden 368
 Breite 411
 Dialog 413
 divisi 986
 Dynamikanweisungen 262, 264, 369, 685
 Dynamikanweisungen verbinden 368, 698
 eingeben in mehrere 169, 188
 Einrückungen 972, 979, 984, 985
 Elemente kopieren 377, 378

Notenzeilen (*Fortsetzung*)

Fermaten [743](#)
 Fingersätze [714](#)
 fixieren [414](#), [415](#)
 Fortlaufende Ansicht [42](#)
 fünfzeilig [975](#), [978](#), [1057](#)
 Generalbass [336](#)
 Glissando-Linien [294](#), [295](#)
 Größe, *siehe* Notenzeilengröße
 große Taktarten [1028](#)
 Gruppen [603](#), [637](#)
 Halslänge [996](#)
 Haltebögen [201](#), [1011](#), [1019](#)
 hinzufügen [979](#)
 Höhe [399](#), [400](#), [410](#)
 Inhalt tauschen [380](#)
 Instrumentenwechsel [104](#), [106](#)
 Klammern [55](#), [636](#), [637](#)
 Kommentare [383](#), [385](#)
 Layout-Optionen [979](#)
 leer, *siehe* leere Notenzeilen, *siehe auch* leere Notenzeilen
 Marker [908](#)
 mehrere Stimmen [184](#), [422](#)
 mit einzelner Linie [908](#), [913](#), [914](#), [975](#), [978](#), [1057](#)
 Notation [987](#), [988](#)
 Noten [379](#)
 Noten versetzen [625](#)
 Noteneingabe [169](#), [188](#)
 Notenzeilenbeschriftungen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
 Notenzeilenbeschriftungen
 Ossia-Notenzeilen, *siehe* Ossia-Notenzeilen
 Pausen [740](#)
 Perkussion [1057](#), [1059](#)
 Ränder [410](#)
 Raster [975](#), [1057](#)
 rastern, *siehe* Notenzeilengröße
 reduzieren [422](#)
 Reihenfolge [99](#), [100](#)
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Schlüssel [667](#)
 Seitenansicht [42](#)
 Spationierung, *siehe* Notenzeilenspationierung
 Stimmen [184](#)
 Studierzeichen [982](#), [983](#)
 Swing-Wiedergabe [503](#)
 Systemobjekte [982](#), [983](#)
 Systemtrennzeichen [981](#)
 Systemumbrüche [417](#)
 Tabulatur [987](#), [988](#)
 Tacets [419](#)
 Taktarten [239–242](#), [982](#), [1022](#), [1028](#)
 Taktpausen, *siehe* Taktpausen
 Taktstriche [602](#), [604](#)
 Taktzahlen [608–610](#)
 Tempomarkierungen [982](#)
 Text [330](#), [982](#)
 Timecodes [908](#), [913](#), [914](#)
 Tonarten [232](#), [234](#), [744](#)
 transponierende Instrumente [107](#)
 trennen [353](#), [354](#), [920](#)
 Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Verbalkung [625–627](#)

Notenzeilen (*Fortsetzung*)

Vermeidung von Zusammenstößen [399](#), [400](#), [439](#), [441](#)
 verschieben [399](#), [410](#)
 Verteilen [414](#), [415](#)
 vertikale Abstände, *siehe* Notenzeilenspationierung
 Notenzeilenspationierung
 Wiedergabe [493](#)
 Wiederholungsenden [982](#), [983](#)
 Wiederholungsmarker [923](#)
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
 zusätzlich [979](#)
 Notenzeilen gemeinsam nutzen, *siehe* zusammenführen, *siehe auch* divisi
 Notenzeilen-übergreifende Balken [625](#)
 Platzierung [627](#)
 Spationierung [626](#)
 Notenzeilen-übergreifende Bindebögen [225](#), [962](#)
 Länge [962](#), [965](#)
 verschieben [962](#), [965](#)
 Notenzeilen-übergreifende Haltebögen [201](#), [1019](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung
 ändern [369](#)
 Artikulationen [592](#)
 Bindebögen [961](#)
 Cue-Beschriftungen [369](#)
 Dynamikanweisungen [369](#), [676](#)
 Fingersatz [717](#)
 Fingersätze [713](#), [714](#)
 Fingersätze für die linke Hand [718](#)
 Generalbass [705](#)
 Gitarren-Bendings [369](#)
 Gitarren-Pre-Bends [833](#)
 Hammer-Ons [841](#)
 Liedtext [768](#), [769](#)
 Linien [891](#)
 Obertöne [793](#)
 Oktavzeichen [369](#)
 Ornamente [369](#)
 Pedallinien [863](#)
 Perkussions-Legenden [369](#)
 Pull-Offs [841](#)
 Saitenanzeigen [323–325](#), [725](#), [728](#)
 Spielanweisungen [369](#)
 Studierzeichen [902](#)
 Taktzahlen [611](#)
 Taktzahlen für Region mit Strichnotation [942](#)
 Tapping [841](#)
 Text [369](#)
 Triller [369](#)
 Triolen-/N-tolen-Klammern [1048](#)
 Verbalkung [621](#)
 Wiederholungsmarker [923](#)
 zurücksetzen [370](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [134](#), [969](#)
 ändern [137](#)
 anzeigen [971](#)
 ausblenden [971](#)
 Ausrichtung [138](#)
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel [974](#)
 Cubase [970](#)
 divisi [977](#)
 Einrückungen [972](#), [984](#)

- Notenzeilenbeschriftungen (*Fortsetzung*)
 - erste Systemeintrückung ändern 985
 - Fortlaufende Ansicht 33
 - Gruppierung 977
 - Instrumentennamen 134, 137, 138, 140, 428, 970, 971
 - Länge 971
 - MusicXML-Import 970
 - Nummerierung 103, 970, 977
 - Perkussion 112, 975, 1057, 1068
 - Projektvorlagen 55
 - Standardeinstellungen 55
 - Token 428
 - transponierende Instrumente 969, 973, 974
 - zurücksetzen 140
 - zusammengeführte Notenzeilen 977
 - Notenzeilenlänge 398, 411
 - ändern 398, 412, 413
 - benutzerdefiniert 413
 - Dialog 413
 - einzelne Notenzeilen 412
 - Layouts 979
 - MusicXML-Dateien 63
 - Rastralgröße 411
 - Spatiumsgröße 411
 - Notenzeilengruppen
 - ändern 636
 - Art von Ensemble 636, 637
 - Standardeinstellungen 55, 636, 637
 - Taktstrichverbindungen 602
 - Notenzeilenlinien
 - Anzahl 404, 1057, 1059
 - Bindebögen 955
 - Haltebögen 1011
 - löschen 714, 725
 - Saitenanzeigen 725
 - Tabulatur 120, 987
 - Notenzeilenposition
 - Linien 816, 891, 893, 895
 - Noteneingabe 194
 - Perkussion 1059, 1060, 1063, 1064
 - Perkussions-Kits 118, 194
 - Notenzeilenspationierung 398, 438
 - ändern 399, 438
 - Ausrichtung 400, 439
 - divisi 400
 - Fortlaufende Ansicht 439, 441
 - Layout-Optionen 92
 - Notenzeilen ausblenden 401–403
 - Standardeinstellungen 399, 439
 - Studierzeichen 902
 - zusammenführen 422
 - Notenzeilentext 427
 - anzeigen 436
 - ausblenden 436
 - Ausrichtung 434
 - eingeben 330
 - formatieren 330, 332
 - Hinweise 375
 - verschieben 434
 - notierte Dauer
 - neu quantisieren 220
 - notierter Notenwert 555, 556
 - gespielter Notenwert 555
 - Werkzeug 444
 - null
 - Akkorddiagramme 653, 659
 - Saitenanzeigen 725
 - numerische Wertfelder 158
 - Nummerierung ändern
 - Layouts 134
 - Nur-Lesen-Modus 56, 97
- ## O
- Oberfläche 22
 - Obertöne 787
 - anzeigen 788
 - ausblenden 788
 - Darstellung 791, 793, 794
 - eingeben 788
 - Fragezeichen 788
 - künstliche 787
 - natürliche 787
 - Notenköpfe 776
 - Saiten angeben 779
 - Stile 791, 794
 - Tabulatur 788, 791
 - Teiltöne 789
 - Tonhöhe 789
 - Vorzeichen 790
 - Wiedergabe 787–789
 - offen
 - Metrum 1029, 1031
 - Saiten, *siehe* offene Saiten
 - Stil 1029, 1031
 - Taktarten 235, 1024
 - Tonarten 745
 - offene Saiten 787
 - Akkorddiagramme 653, 659
 - Obertöne 787
 - Tonhöhen 120, 122
 - öffnen
 - automatisch gespeicherte Dateien 78, 79
 - Dateien 56, 78, 79
 - Fenster 41
 - Layouts 35
 - MIDI-Dateien 56
 - Mixer 505, 507
 - MusicXML-Dateien 56
 - Projekte 54–57, 78, 79
 - Registerkarten 37
 - Spuren 490
 - Transport-Fenster 507
 - Video-Fenster 146
 - Video-Tutorials 53
 - Vorlagen 55
 - oktatonische Akkordsymbole 269
 - Oktavtranspositionen 212, 215, 216
 - Generalbass 707
 - Oktavzeichen 276, 669
 - Schlüssel 275, 666, 667
 - Oktavzeichen 669
 - Arten 276, 669
 - Ausrichtung 672

- Oktavzeichen (*Fortsetzung*)
 auswählen 360
 Bereich 279
 Einblendfeld 275, 276, 278
 eingeben 274, 276, 278, 279
 Filter 366
 Griffe 670
 Länge 670
 löschen 673
 notenzeilenabhängige Positionierung 369
 Position 670, 672
 verschieben 671
- Oktolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- optimierte Notenzeilen 399–401, *siehe auch*
 zusammenführen
- optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Optionen
 Arbeitsumgebungen 23, 24
 Layout 92
 Programmeinstellungen 45
 Seitengrößen 576
 suchen 45, 92
 Text formatieren 230
 Transport 23, 24
 Werkzeugzeile 23
 Zoom 31, 34, 374
- optische Spationierung
 Notenzeilen-übergreifende Balken 626
- orchestral
 Cues, *siehe* Cues
 Notenzeilengruppen 55, 637
 Reihenfolge 99, 100, 111, 124, 134
 Vorlagen 55
- orchestrieren, *siehe* anordnen
- Ordner
 Backups 80
 Exportpfad 569
- Ornamente 796
 Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge
 ändern 368
 Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge
 Arten 285
 Ausrichtung 797
 auswählen 360
 Bereich 289, 291
 Einblendfeld 285, 290
 eingeben 284, 285, 290, 291
 Filter 366
 Intervall 796
 Jazz 846, *siehe auch* Jazz-Artikulationen
 Länge 802
 löschen 377
 notenzeilenabhängige Positionierung 369
 Platzierung 797
 Position 797
 Triller, *siehe* Triller
 verschieben 797, 798
 Vorzeichen 796, 809
- Ornamente-Bereich 291, 293, 295
- Ossia-Notenzeilen 980
 Hinweise 375, 980
 Notenzeilenspationierung 399, 439
 vertikale Abstände 399, 438, 439
- Ossia-Notenzeilen (*Fortsetzung*)
 Wiedergabe 980
 zusammenführen 980
- ostasiatische Elisionsbögen 770
- Ostasiatische Elisionsbögen
 anzeigen 770
 ausblenden 770
- Overdub
 MIDI-Aufnahme 220
- P**
- Panorama 505
- Papier
 Ausrichtung 576
 doppelseitiger Druck 574
 Farbe 43
 Größe 395, 575, 576
- Partie-Überschriften 90, 391
 Abstand 408, 656
 anzeigen 407
 ausblenden 407
 Musterseiten 406
 Rahmen 391
 Ränder 408, 656
 Seitenzahlen 409, 851
 Standard 391
 Titel 409
 Titel der Partien 409
 verschieben 408
- Partien 16, 95, 126
 ansteuern 373
 anzeigen 131
 Audio 75
 aus Layouts entfernen 131
 ausblenden 131
 Ausrichtung 411
 auswählen 361
 Bereich 89
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 974
 Dauer 430
 den Layouts hinzufügen 131
 duplizieren 128
 exportieren 61, 62
 hinzufügen 127
 importieren 59, 60, 63, 66
 Karten 89
 kopieren 128
 Layouts 95
 löschen 129
 löschen leerer Takte 596
 mehrere auf Seiten 405
 MusicXML-Dateien 65
 Musterseiten 406
 Namen 141, 142
 Navigation 373
 Notenzeilenbeschriftungen 971
 Notenzeilengröße 412
 Regeln für Vorzeichendauer 588
 Seitenzahlen 409, 430, 431
 Spieler 95, 128
 Spieler entfernen 128
 Spieler hinzufügen 128

- Partien (*Fortsetzung*)
- Stimmen 524
 - Systeme 411
 - Tacets 419, 420
 - Tempospuren 71
 - Timecodes 89
 - Titel 141, 142, 409
 - Token 429, 430
 - trennen 382
 - trimmen 252, 596
 - Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
 - Videos 89, 143, 145, 146
 - Wiedergabe 524
 - Zahlen 430
- Partien exportieren (Dialog) 62
- Partien trimmen 252, 596
- Partien-Bereich 81, 89
- anzeigen 89
 - ausblenden 89
- Partituren, *siehe* Layouts
- Patches
- Endpunkte 518
 - Wiedergabe 518, 526, 545
- Pauken
- Tonarten 84
 - Wirbel, *siehe* Tremolos
- Pausen 19, 738, 944
- Abstand 937
 - ändern 741
 - anzeigen 948, 949, 951
 - Art ändern 947
 - Arten 280, 738
 - Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
 - ausblenden 937, 948, 949, 951
 - ausfüllen 179
 - Ausrichtung 944
 - auswählen 360
 - Bereich 283
 - Darstellung 368
 - Dauer 179, 368
 - Dauer erzwingen 181
 - Einblendfeld 280, 282
 - eingeben 151, 181, 199, 200, 280, 282, 283
 - einzelne Notenzeilen 741
 - explizit 944, 945, 947
 - Farben 948, *siehe auch* Farben für Noten und Pausen
 - Fermaten 738, 743
 - Filter 366
 - Generalbass 336, 701, 707
 - Gruppierung, *siehe* Notengruppierung
 - implizit 944, 945, 947
 - leere Takte 949
 - löschen 179, 377, 948
 - mehrere an derselben Position 741
 - Mehrtaktpausen 950, 951
 - notenzeilenabhängige Positionierung 740
 - Platzierung 944
 - Position 740, 944
 - Standardeinstellungen 740
 - Stimmen 944, 946, 951
 - Taktpausen, *siehe* Taktpausen
 - Taktstriche 743
- Pausen (*Fortsetzung*)
- Verbalkung 631
 - Verbindung 946, 950, 951
 - verbunden 741
 - verschieben 436, 742, 951
 - Wiedergabe 738
 - Wiederherstellen 948
 - Zäsuren, *siehe* Zäsuren
- Pausengruppierung, *siehe* Notengruppierung
- PDF-Dateien 577
- exportieren 567, 568
 - Farbe 578
 - Layout-Nummern 134
 - Layouts 567, 568
 - Schriften 578
 - Tastaturbefehle 47
- Pedale
- Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
 - Klavier, *siehe* Pedallinien
- Pedallinien 861
- ändern 368
 - Anfangszeichen 868, 871
 - Anheben 862
 - Arten 314, 861
 - Ausrichtung 863
 - Bereich 315, 320
 - Darstellung 868, 870–872
 - Dauer 873
 - Einblendfeld 314, 319
 - eingeben 311, 314, 319, 320
 - erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
 - erneutes Betätigen entfernen 863
 - Filter 366
 - formatieren 868–870
 - Fortsetzungslinien 861, 868, 870
 - Haken 868, 869
 - Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
 - Hinweise 375
 - Klammern 870
 - Länge 866, 867
 - löschen 377
 - loslassen 868
 - MIDI-Aufnahme 222
 - MIDI-Import 67, 222
 - MusicXML-Import 873
 - Niveaus, *siehe* Ändern des Pedalniveaus
 - Noten 863
 - notenzeilenabhängige Positionierung 863
 - Perkussion 874
 - Position 863, 865
 - Reihenfolge 863
 - Stummschalten bei der Wiedergabe 498
 - Text 871, 872
 - trennen 867
 - verschieben 864
 - Vorschläge 865
 - Wiedergabe 873
 - zusammenführen 867
- Percussion-Maps 545
- benutzerdefiniert 549
 - Dateiformat 551
 - Dialog 546

- Percussion-Maps (*Fortsetzung*)
 Endpunkte 518, 525
 erstellen 549
 exportieren 551
 Filter 546
 importieren 551
 Noteneingabe 194
 verbinden 525
 Wiedergabe-Spielanweisungen 546
 zurücksetzen 546
- Percussion-Maps (Dialog) 546
- Perkussion 1052
 Kits, *siehe* Perkussions-Kits
 Legenden 1065, 1066
 Noteneingabe 452
 Notenköpfe 1059, 1060, 1062–1064
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spielanweisungen 552
 Tremolos 552
- Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog) 112
- Perkussions-Kits 1052, 1053
 Bearbeitungsbereich 112, 1057
 Benennung 112, 117
 Darstellungsarten 112, 1052, 1057, 1059
 Dynamikanweisungen 1057
 Eingabemarke 191
 Einstellungen 112, 194
 einzeilige Instrumente 1057
 einzelne Instrumente und Kits 1052
 Entfernen von Instrumenten 120
 erstellen 109, 115
 exportieren 1054
 fünfzeiliges Notensystem 978, 1057
 Größe der Abstände 119
 Gruppen 116–118
 Halsrichtung 112, 195, 1069, 1070
 importieren 1054
 Instrumente ändern 115
 Instrumente filtern 112
 Instrumente hinzufügen 115
 Legenden 1065
 Notationen 1055
 Noten eingeben 191
 Noten verschieben 1055
 Noteneingabe 194, 195, 452
 Notenköpfe 1059, 1060, 1062
 Notenzeilen 112, 1052, 1057, 1059
 Notenzeilenabhängige Platzierung von Legenden 369
 Notenzeilenbeschriftungen 112, 971, 975, 1057
 Notenzeilenposition 118, 194, 1060
 Raster 116–119, 1057
 Reihenfolge der Instrumente 118
 Rhythmusstriche 1079
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spationierung 119
 Spielanweisungen 1059, 1060, 1063
 Stickings 1056
 Stimmen 112, 1069
- Perkussions-Legenden 1065
 ändern 1068
 Arten 1065, 1068
 Bereiche 1065, 1067
- Perkussions-Legenden (*Fortsetzung*)
 Griffe 1067
 Hinweise 375, 1065
 hinzufügen 1066
 Instrumentennamen 1068
 klingende Instrumente 1067
 Länge 1067, 1068
 Layouts 1065
 notenzeilenabhängige Positionierung 369
 Position 1065
- Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog) 1062
- Perkussions-Stickings 1056
- Pfad
 exportieren 61, 64, 70, 73, 75, 569
- Pfeile 885
 Abschlüsse 897
 Arpeggio-Zeichen 813
 Ein-/Ausblenden 35
 Linien 887
 Notenköpfe 774, 776
- Phrasen
 Akkordsymbol-Regionen 646
 Taktwiederholungen 368, 925
- phrygische Akkordsymbole 269, 651
- Pianorollen-Editor 451
 Event-Darstellung, *siehe* Event-Darstellung
 gebundene Noten 968
 gespielte und notierte Notenwerte 555
 Instrumentenspuren 459
 Noten auswählen 444
 Noten eingeben 452
 Noten löschen 456
 Noten transponieren 455
 Noten verschieben 453
 Notenlänge 454
 Notenwerte ändern 556
 Spuren 458
 unabhängige Stimmwiedergabe 451
 Zoom 457
- Pinch Harmonics 791
 anzeigen 794
- Pitchbends 475, 820, 825
 Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings
 MIDI-Controller 472, 475
- più, *siehe* Tempomarkierungen, *siehe auch* Vortragsbezeichnungen
- Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
- Platzhalter 427
- Platzierung
 ändern 369
 Artikulationen 592, 593
 Atemzeichen 741
 Bindebögen 953, 956, 960
 Dynamikanweisungen 676
 Fermaten 740
 Fingersätze 711, 714
 Glissando-Linien 820
 Haltebögen 1011
 Harfenpedal-Schaubilder 857
 Liedtext 753, 763
 Linien 889, 891
 Ornamente 797
 Pausen 740, 944

- Platzierung (*Fortsetzung*)
- Pedallinien 863
 - Schlüssel 662
 - Spielanweisungen 369, 876
 - Stimmen 1074
 - Studierzeichen 902
 - Taktarten 1023
 - Tempomarkierungen 1001
 - Tremolos 1037
 - Triolen und N-tolen 1040
 - Vorschläge 734
 - Zäsuren 741
- Plops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- PlugIns 509
- ändern 509
 - blockieren 449
 - Endpunkte 509, 518, 524, 525
 - erlauben 449
 - Expression-Maps 525, 527
 - Instanzen 445
 - Konfigurationen 512, 518, 521–524
 - laden 448
 - Mixer 518
 - Percussion-Maps 525
 - speichern 521, 522
 - Wiedergabe 505
- Pluszeichen
- Dämpfer, *siehe* Spielanweisungen
 - Eingabemarke 165
 - Rimshots, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
 - Taktarten 235, 1024
 - Tapping 837
- PNG-Dateien 577
- Auflösung 577
 - exportieren 567, 568
 - Farbe 578
 - Layout-Nummern 134
 - Layouts 567, 568
- poco a poco
- Dynamikanweisungen 260, 262, 687, 689, 693
 - Tempomarkierungen 999, 1000
 - zentriert 689
- Polychordsymbole 269, 642
- eingeben 273
- Polymer 239, 240, 1022
- Polytonalität 232, 234, 744
- Portamento, *siehe* Glissando-Linien
- Position
- allmähliche Dynamikwechsel 695
 - Arpeggio-Zeichen 816, 817
 - Artikulationen 592
 - Bindebögen 953, 956, 960
 - Dynamikanweisungen 676
 - eingeben 161
 - Elemente 370
 - Fingersätze 711
 - Gabeln 695
 - Generalbass 705
 - Glissando-Linien 820
 - Instrumente in Perkussions-Kits 118
 - Jazz-Artikulationen 847
 - Linien 888
- Position (*Fortsetzung*)
- neue Elemente 161
 - Noten in mehrstimmigen Kontexten 1074
 - Oktavzeichen 672
 - Pausen 740
 - Pedallinien 865
 - Saitenanzeigen 728
 - Taktarten 1023
 - Tonarten 747
 - Trillerintervalle 809
 - Videos 146
 - Vorschläge 734
 - zurücksetzen 370
- Positionierungsreihenfolge
- ändern 890
 - Linien 890
- Positionszeiger
- Akkordsymbole 270
 - Eingabemarke 165
 - Fingersätze 226
 - Liedtext 335, 760
 - Text 427
- possibile, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Post-Bends, *siehe* Gitarren-Post-Bends
- Präfixe
- Beschriftungen für Instrumentenwechsel 106
 - Dynamikanweisungen 687, 688
 - Fingersätze 721
 - Studierzeichen 905
- Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- Presto, *siehe* Tempomarkierungen
- primäre Balken 629
- primäre Taktzahlenabfolge
- ändern 613
 - zurückkehren zu 615
- Program-Change-Aktionen 540
- Program-Changes 526, 532
- Programmeinstellungen
- Auswahlwerkzeuge 32
 - fehlende Schriften 58
 - Haltpedal-Controller 222
 - Mauseingabe 162, 163
 - MIDI 222
 - Noteneingabe 174, 177, 178
 - Pedallinien 222
 - Tastaturbefehle 47, 50
 - Thema 43
- Programmeinstellungen-Dialog 45
- Projekt-Info (Dialog) 90
- Projekte 15, 59
- andere Dorico-Versionen 57
 - Arbeitsumgebungen 35
 - automatisches Speichern 77–79
 - Backup-Speicherort 80
 - Backups 80
 - beginnen 54, 55
 - Bildfrequenz 148
 - exportieren 64, 65, 70, 73
 - fehlende Schriften 58
 - Fenster 22
 - Layouts, *siehe* Layouts
 - letzte 57

Projekte *(Fortsetzung)*

- mehrere Fenster 41
- MIDI-Dateien 70
- MusicXML-Dateien 64, 65
- öffnen 41, 56, 57, 78, 79
- Partien 59–62, 126, 127, 142, 382
- Partien exportieren 61, 62
- Partien importieren 59, 60, 63
- Partien trennen 382
- Registerkarten 39
- Sätze 126
- Startbereich 27
- Steinberg Hub 53
- Titel 142
- Token 429
- Videos 143, 145
- Vollbildmodus 41
- Vorlagen 53, 55
- Wiederherstellen 78, 79

Projektfenster 22

- Drucken-Modus 558
- dunkel 43
- Einrichten-Modus 81
- hell 43
- mehrere öffnen 41
- Schreiben-Modus 150
- Thema 43
- trennen 39
- Wiedergabe-Modus 443

Projektinformationen 90

- Musterseiten 731
- Titel der Partien 141
- Token 90, 141, 429

prüfen

- Kommentare 383

Puffer

- Audio 221, 222

pulgar, *siehe* Daumen

Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons

Punkt

- Dynamikanweisungen 688
- Liedtext 757
- Punktierungen 151, 182
- subito 688

Punkte

- Akkorddiagramme 653, 659
- Automation 472, 475–478
- Dynamikanweisungen 461, 464, 465, 467, 469
- Gitarren-Tapping 837
- konstant 465, 476
- linear 465, 476
- Maßeinheit 45
- Rhythmus, *siehe* Punktierungen, *siehe auch* punktierte Noten
- Tempoänderungen 481

punktiert

- Bindebögen 958
- Dynamikanweisungen 675
- Gabeln 692
- Haltebögen 1013, 1015
- Noten, *siehe* punktierte Noten
- Notenköpfe 775
- Oktavzeichen 669

punktiert *(Fortsetzung)*

- Pausen 151
 - Tempomarkierungen 1008
 - Zählzeiteinheiten 247
- punktierte Noten 182, 633
- doppelte 182
 - eingeben 151, 182
 - erzwingen 181
 - Notengruppierung 633
 - Swing-Wiedergabe 501, 502
 - Tempogleichungen 1009
 - Triole 182
- Punktierungen 182
- Akkordmodus 206
 - Anzahl 179, 182
 - Einfügen-Modus 190
 - eingeben 170, 174, 178, 179, 182
 - Tonhöhe vor Notenwert 178

Q

quadratisch

- Notenköpfe 775
- Notenköpfe in Klammern 781, 782
- Vorzeichenklammern 584, 790

Qualifikatoren 260, 262

Quantisierung

- ändern 220
- Dialog 69
- MIDI importieren 66
- MIDI-Aufnahme 218
- neu quantisieren 220
- Triolen und N-tolen 69

Quartettvorlagen 55

- Notenzeilengruppen 55, 637

Quellinstrumente 674

Quellnoten 720

Querformat 576

Quintettvorlagen 55

- Notenzeilengruppen 55, 637

Quintolen, *siehe* Triolen und N-tolen

R

Rahmen 392, 434, 579

- Abstand 394
- ausblenden 371
- drucken 563
- exportieren 567
- gestrichelt 391
- Harfen-Pedalangaben 857
- laufende Überschriften 409
- Noten 410
- Notenzeilen 400, 411
- Partie-Überschriften 391, 408, 409
- Systeme 400, 411, 415
- Text 427, 434
- Token 427
- Umbrüche 394, 416

Rahenumbrüche 394, 416

- Bindebögen 957
- divisi 986
- einfügen 416

- Rahmenumbrüche (*Fortsetzung*)
 - Haltebögen 1017
 - Hinweise 375, 417
 - in andere Layouts kopieren 422–424
 - löschen 417
 - Notenzeilen ausblenden 402
 - Notenzeilen-Sichtbarkeit 402
 - Notenzeilenspationierung 399
 - Taktwiederholungen 416
- Rahmenverkettungen
 - Eigenschaften 155–157, 425
 - Noten, *siehe* Notenrahmenverkettungen
- Rallentando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Ränder
 - Akkorddiagramme 656
 - ändern 396
 - ausblenden 371
 - MusicXML-Dateien 63
 - Notenrahmen 410
 - Notenzeilen 410
 - Partie-Überschriften 408
 - Seiten 394, 396
 - Tacets 421
- Raster
 - Abstand 119
 - Akkorddiagramme 656
 - Gruppen benennen 117
 - Instrumentengruppen 116
 - Notenzeilen 975, 1057
 - Notenzeilenbeschriftungen 971
 - Perkussions-Kits 1057, 1059
 - rhythmisch 164
- rastern, *siehe* Notenzeilengröße
- Rastralgröße 411
- rautenförmige Notenköpfe 773, 774, 776
 - Obertöne 788, 791, 793, 794
 - Perkussion 1060
 - Vorzeichen 790
- Rechte-Hand-Haken, *siehe* Linien
- Rechteck
 - Noten, *siehe* Notenrahmen, *siehe auch* Rahmen
 - Notenköpfe 775
 - Taktzahl-Einfassungen 606
 - Texteinfassungen 434
 - über Systemen, *siehe* Systemspur
- rechter Bereich 30
- Reduktion 129
- reduzieren 422, *siehe auch* zusammenführen
- Refrain-Liedtext 755
 - Einblendfeld 334
 - Liedtext ändern in 756
 - Zeilen ändern in 766
- Regeln für Vorzeichendauer 588
 - klassisch 588
- Regionen
 - Akkordsymbole 646
 - Dynamikanweisungen 461
 - Schrägstriche 933, 938
 - Taktwiederholungen 924
 - Wiedergabe-Modus, *siehe* farbige Bereiche
 - Zähler 940
- Regionen mit Strichnotation 933
 - Akkordsymbole 644, 646, 933
 - andere Noten anzeigen 936
 - andere Noten ausblenden 936
 - Anzeigeoptionen 934
 - Einblendfeld 348
 - eingeben 357
 - Filter 366
 - Griffe 939
 - Halsrichtung 935
 - Hervorhebungen 933, 934
 - Klammern 941
 - Länge 939
 - löschen 377
 - mehrere 935
 - Notenhäse 940
 - notenzeilenabhängige Positionierung 942
 - Notenzeilenposition 936
 - Pausen 937
 - Pausen ausblenden 937
 - Platzierung 942
 - Schriftstil 928
 - Stimmen 935, 1078
 - Taktzahlen 941
 - überlappend 935
 - verschieben 936, 938
 - vertikale Position 936
 - Zähler 940
- Register
 - ändern 212, 214, 216
 - Noteneingabe 173
 - Oktavzeichen 278, 279, 669
 - PlugIns 449
 - Schlüssel 276, 277, 662, 667
 - transponieren 214, 667
- Registerkarten
 - Ansichtsoptionen 37
 - anzeigen 24
 - ausblenden 24
 - Gruppen 39, 40
 - Layouts 35, 37
 - mehrere anzeigen 39
 - öffnen 37
 - Reihenfolge 39
 - schließen 38
 - Takt 26
 - verschieben 40
 - wechseln 39
- Registerkarten schließen 38
- Reihenfolge
 - Aktionen 532
 - Artikulationen 591
 - Expression-Maps 527
 - Instrumente 111
 - Instrumente in Perkussions-Kits 118
 - Instrumenten-Nummerierung 103
 - Layouts 133
 - Linien 890
 - MIDI-Befehle 532
 - Noten 1076
 - orchestral 99, 100, 111, 124
 - Partitur 99, 100, 124
 - Rahmenverkettungen 393

- Reihenfolge (*Fortsetzung*)
 Registerkarten [39](#)
 Spieler [99](#), [100](#), [124](#)
 Stimmen [1075](#)
 Studierzeichen [904](#)
 Tonarten [744](#)
 Vorzeichen [585](#), [586](#), [744](#)
 Wiederholungsmarker [921](#)
- Relative Kanaländerungs-Aktionen [540](#)
- relative Tempoänderungen [998](#)
 Werte [1006](#)
- rfz, *siehe* Dynamikanweisungen
- rhythmische Notation [20](#), [933](#)
- rhythmische Position [20](#)
 Wiedergabe [491](#)
- rhythmischen Positionen zugeordnete Linien, *siehe* Linien
- Rhythmisches Feeling
 ändern [503](#)
 Änderungen löschen [504](#)
 Einblendfeld [246](#)
 Hinweise [375](#), [503](#), [504](#)
 Standardeinstellungen [502](#)
- rhythmisches Raster [31](#), [164](#)
 ändern [164](#)
 Auflösung [31](#), [164](#)
 Noten auswählen [365](#)
 Tastaturbefehle [47](#), [50](#)
- Rhythmus
 folgen [215](#)
 neu quantisieren [220](#)
 Schrägstriche, *siehe* Rhythmusstriche
 Tabulatur [988](#)
- Rhythmusgruppe
 Akkordsymbole [644](#), [645](#)
 Klammern [637](#)
 Notenzeilengruppen [637](#)
- Rhythmusstriche [933](#), [1078](#)
 Anzahl ändern [940](#)
 Anzeigoptionen [934](#)
 Art [1078](#)
 Bereich [348](#)
 Darstellung [935](#)
 Einblendfeld [348](#), [357](#)
 Eingabemarke [165](#), [186](#)
 eingeben [186](#), [348](#), [357](#)
 Filter [366](#)
 halslos [165](#), [186](#)
 Halsrichtung [935](#), [995](#)
 Häufigkeit [941](#)
 Hervorhebungen [934](#)
 Klammern [941](#)
 löschen [377](#)
 Notenhäse [940](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [942](#)
 Notenzeilenposition [118](#), [936](#)
 Pausen [937](#)
 Pausen ausblenden [937](#)
 Perkussions-Kits [112](#), [118](#), [191](#), [1079](#)
 Platzierung [942](#)
 Regionen [933](#), [940](#)
 Schriftstil [928](#), [940](#)
 Stimmen [186](#), [380](#), [935](#), [1078](#)
- Rhythmusstriche (*Fortsetzung*)
 Taktzahlen [941](#)
 Taktzahlen ausblenden [941](#)
 trennen [938](#)
 verschieben [936](#), [938](#)
 vertikale Position [936](#)
 Zähler [940](#)
- Richtung
 allmähliche Dynamikwechsel [690](#)
 Arpeggio-Zeichen [813](#), [814](#)
 Balken [621](#), [622](#)
 Bindebogenkrümmung [960](#), [961](#)
 Fächerbalken [631](#)
 Gabeln [690](#)
 Gitarren-Bendings [369](#)
 Gitarren-Pre-Bends [833](#)
 Glissando-Linien [779](#)
 Krümmung von Haltebögen [1011](#), [1016](#)
 Linien [897](#)
 Notenhäse [992](#), [994](#)–[996](#)
 Papierausrichtung [576](#)
 Rhythmusstriche [935](#)
 Teilbalken [620](#)
 transponieren [215](#), [216](#)
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [723](#), [779](#)
- Richtung von Wiedergabe-Anweisungen [554](#)
- Ridebell, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch* Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Rimshots, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
- Rips, *siehe* Jazz-Artikulationen
- Ritardando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Ritenuato, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- römische Ziffern
 harmonische Analyse [701](#)
 Nummern der Partie [430](#)
 Seitenzahlen [850](#)
 Token [430](#)
- Rückgriff
 Wiedergabe-Anweisungen [554](#)
 Wiedergabevorlagen [512](#)
- Rücklauf [492](#), [507](#)
- rückwirkende Aufnahme [219](#), [507](#)
- runde Klammern um Notenköpfe [781](#)
- runde Notenkopfklammern
 anzeigen [782](#)
 ausblenden [782](#)
- S**
- Saiten
 Akkorddiagramme [653](#), [659](#)
 ändern [779](#), [990](#)
 Anzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
 Bindebögen, *siehe* Hammer-Ons
 Fingersatz [716](#), [779](#), *siehe auch* Saitenanzeigen
 Hammer-Ons, *siehe* Hammer-Ons
 hinzufügen [120](#)
 Instrumente mit Bündlen [84](#), [107](#), [120](#)

- Saiten (*Fortsetzung*)
 löschen 120
 Noten außerhalb des Bereichs 780, 990
 Obertöne 787
 Pull-Offs, *siehe* Hammer-Ons
 Stimmung 84, 107
 Tapping, *siehe* Tapping
 Tonhöhe ändern 120
 Zahlen, *siehe* Saitenanzeigen
 zurücksetzen 990
- Saiten-Tonhöhen
 ändern 122
 Instrumente mit Bündlen 122
- Saitenanzeigen 716, 725, 779
 außerhalb der Notenzeile 323, 324, 725
 Bereich 315, 324
 Dauer 726, 879
 Einblendfeld 312, 315, 323
 eingeben 312, 315, 323–325
 horizontale Position 729
 innerhalb der Notenzeile 325, 725, 727
 Linien 323, 324, 726, 879
 löschen 727
 Platzierung 728
 Position 728
 verschieben 728, 729
- Saiteninstrumente 102, 107
 Saite angeben 779
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen
 Substitutions-Fingersätze 711
 Verschiebungsangaben 722
- Salzedo-Atemzeichen 739
- Samplebibliotheken, *siehe* Sound-Bibliotheken
- Sattel
 Akkorddiagramme 653
 Instrumente mit Bündlen 120
- Sätze 16, 126
 exportieren 61, 62
 hinzufügen 127
 importieren 59, 60
 mehrere auf Seiten 405
 Partie-Überschriften 391
 Tacets 419
 trennen 382
- Satzspieler 97
 divisi 986
 hinzufügen 98
 leere Notenzeilen 401
 Notenzeilen 402, 403
 Notenzeilenbeschriftungen 969
 Ossia-Notenzeilen 980
- Schaubilder
 Akkorde, *siehe* Akkorddiagramme
 Harfen-Pedalangaben 853, 854
- schlagen
 Fingersatz 719
- Schlagzeuge 112, 1052, 1053
 Benennung 112
 Eingabemarke 191
 Einstellungen 112, 194
 exportieren 1054
 Festlegen von Kits als 116
 Halsrichtung 116
- Schlagzeuge (*Fortsetzung*)
 importieren 1054
 Instrumente filtern 112
 Noten eingeben 191
 Noteneingabe 194
 Stimmen 116, 1069
- Schlagzeugetitor 452, 1070
 Event-Darstellung, *siehe* Event-Darstellung
 Noten auswählen 444
 Noten eingeben 452
 Noten löschen 456
 Noten verschieben 453
 Spuren 458
 Zoom 457
- Schlüssel 662
 anzeigen 666
 Arten 275
 ausblenden 276, 277, 666
 Bereich 277
 Einblendfeld 275, 276
 eingeben 274–277
 Filter 366
 Haltebögen 1018
 Haltebogenketten 662
 Hinweise 375, 666
 Indische Trommel 277, 1072
 Instrumente 84
 Layouts 665, 666
 löschen 664
 Oktavangaben 666, 667
 Platzierung 662
 Position 662, 664
 Token 429
 Tonarten 747
 transponierende Instrumente 84
 Transposition 665–667
 verschieben 663, 664
 Vorschläge 664
- Schlüssel-Bereich 276, 277
 schmale Taktarten 1034
 schneiden 151
 aktivieren 151
 Haltebögen 1020
 Haltebogenketten 1020
 Regionen mit Strichnotation 938
 Schrägstriche 938
- Schnellvorlauf 492, 507
- Schnittmarken 579
 drucken 563
 exportieren 567
- Schnittstellen 459, 481, 486, 518
 Akkordspur 486
 ändern 524
 Einstellungen 518
 Expression-Maps 518, 525
 Instrumente 524
 Instrumentenspuren 459
 Mixer 505
 Percussion-Maps 518, 525
 Zeitspur 481
- Schnörkel
 Arpeggio-Zeichen 813

- Schrägstriche [933](#)
 - Dynamikanweisungen [682](#)
 - Noten, *siehe* Stimmen mit Strichnotation, *siehe auch* Tremolo-Striche
 - Notenhäse, *siehe* Tremolo-Striche
 - Notenköpfe [772](#), [775](#), [933](#), [1078](#)
 - Regionen, *siehe* Regionen mit Strichnotation
 - Stimmen, *siehe* Stimmen mit Strichnotation
 - Taktarten [1029](#), [1032](#)
 - Tremolos, *siehe* Tremolo-Striche
 - Vorschläge [733](#), [734](#), [736](#), [737](#)
- Schreiben-Modus [15](#), [150](#)
 - auswählen [359–361](#), [364](#), [365](#)
 - Bereiche [30](#), [150](#), [154](#), [155](#), [161](#)
 - Einblendfelder [18](#)
 - Eingabemarke [169](#)
 - eingeben und bearbeiten [161](#)
 - Hinweise [375](#)
 - Navigation, *siehe* Navigation
 - Notationen eingeben [223](#)
 - Noten auswählen [372](#)
 - Noten eingeben [165](#)
 - Systemspur [362](#)
 - Texteditor [330](#)
 - Transponieren-Dialog [216](#)
 - wechseln [150](#)
 - Werkzeugfelder [31](#), [150](#), [151](#), [159](#)
- Schreibung
 - Noten [199](#), [213](#)
 - Vorzeichen [199](#), [213](#)
- Schreibung von Vorzeichen [199](#)
 - ändern [213](#)
- Schriftart [Academico](#) [426](#)
- Schriftart [Bravura](#) [426](#)
- Schriftart [November](#) [426](#)
- Schriftart [Petaluma](#) [426](#)
- Schriftstile
 - fehlende Schriften [58](#)
 - Generalbass [707](#)
 - Glyphen [426](#)
 - Liedtext [755](#), [763](#)
 - Notationen [426](#)
 - Noten [426](#)
 - PDF-Dateien [578](#)
 - Rhythmusstriche [940](#), [941](#)
 - Spielanweisungen [876](#)
 - SVG-Dateien [578](#)
 - Taktarten [1023](#), [1034](#)
 - Taktwiederholungen [928](#), [930](#)
- schrittweise Eingabe, *siehe* Noteneingabe
- Schwarzweiß-Grafiken [578](#)
- Schwellenwert für Ausfüllung
 - horizontale Ausrichtung [411](#)
 - vertikale Ausrichtung [400](#), [439](#)
- Scoops
 - Einblendfeld [286](#), [287](#)
 - eingeben [296](#), [297](#), [304](#), [305](#)
 - Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
 - löschen [843](#)
 - Vibratohebel [836](#)
- Scrollansicht, *siehe* Fortlaufende Ansicht
- Sechzehntelnoten [154](#)
 - Metronomangaben [246](#)
 - Swing-Wiedergabe [246](#), [501](#), [502](#)
 - Triolen und N-tolen [210](#)
 - Zählzeiten [252](#)
- Segno [920](#)
 - Abschnitte [920](#)
 - eingeben [353](#), [354](#)
 - mehrere [921](#)
- Seiten
 - Anordnung [34](#)
 - Ansicht ändern [42](#)
 - Ansichtsoptionen [31](#)
 - ansteuern [373](#)
 - Ausfüllung [398](#), [400](#), [411](#)
 - Ausrichtung [395](#)
 - Bereiche [572](#)
 - drucken [572](#), [576](#)
 - Einstellungen [576](#)
 - exportieren [565](#), [567](#), [572](#)
 - Farbe [43](#)
 - formatieren [731](#)
 - Gesamtanzahl [431](#)
 - Größe, *siehe* Seitengröße
 - Hintergrundfarbe [44](#)
 - Layouts [390](#), [394](#), [414](#), [415](#)
 - mehrere Partien [405](#)
 - Musterseiten [390](#), [394](#)
 - Navigation [373](#)
 - Rahmen, *siehe* Rahmen
 - Ränder [394](#), [396](#), [410](#)
 - Rechtecke, *siehe* Rahmen
 - Text-Token [427](#)
 - Umbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
 - Vorlagen [390](#)
 - Wechsel, *siehe* Rahmenumbrüche
 - Zahlen, *siehe* Seitenzahlen
 - ziehen [374](#)
- Seitenanordnungen [33](#), [34](#)
- Seitenansicht [33](#)
 - Anordnung [34](#)
 - Partien [382](#)
 - wechseln zu [42](#)
- Seitenbereiche
 - auswählen [572](#)
 - drucken [565](#)
 - exportieren [565](#)
- Seitenformatierung [394](#)
 - divisi [986](#)
 - festlegen [414](#)
 - fixieren [414](#), [415](#), [422–425](#)
 - formatieren [391](#)
 - leere Notenzeilen [401](#), [404](#)
 - linke Seiten [405](#)
 - mehrere Partien [405](#)
 - Musterseiten [390](#), [391](#), [397](#)
 - Notenzeilen [402](#), [403](#)
 - Notenzeilengröße [411](#)
 - Notenzeilenspationierung [399](#), [438](#)
 - Partie-Überschriften [391](#), [394](#)
 - Seitengröße [395](#)
 - Systeme [399](#), [415](#)
 - Tacets [420](#)

Seitenformatierung (*Fortsetzung*)

Takte pro System [414](#)
 Text [426](#)
 Titel [390](#), [391](#)
 Verteilen [414](#)

Seitengröße [575](#), [576](#)

ändern [395](#)
 Layout-Optionen [92](#)
 MusicXML-Dateien [63](#)

Seitenränder [394](#)

ändern [396](#), [410](#)
 ausblenden [371](#)

Seitenumbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche

Seitenwechsel

erste Seite links [405](#)

Seitenzahlen [850](#)

anfänglich [405](#), [851](#)
 anzeigen [409](#)
 ausblenden [409](#), [851](#)
 Partie-Überschriften [409](#), [851](#)
 Partien [430](#)
 Summe [431](#)
 Token [430](#), [431](#)
 Zahlenstil [850](#)
 Zählzeit [431](#)

sekundäre Balken [629](#)

ändern [629](#)
 Linien [629](#)
 trennen [618](#)
 zurücksetzen [630](#)

sekundäre Klammern [638](#)

Akkoladen [640](#)
 anzeigen [639](#)
 ausblenden [639](#)
 Unterklammern [640](#), *siehe auch* Unterklammern
 verschachtelte Unterklammern [640](#)

Sends [506](#)

Mixer [505](#)

Septolen, *siehe* Triolen und N-tolen

Sets

Musterseiten, *siehe* Musterseiten-Sets
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge

Sextolen, *siehe* Triolen und N-tolensfz, *siehe* DynamikanweisungenShakes, *siehe* Jazz-OrnamenteShortcuts, *siehe* TastaturbefehleSidestick, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch*

Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe

Silben

Arten [757](#)
 Dynamikanweisungen [692](#)
 Liedtext [757](#)
 Position [763](#)
 Tempomarkierungen [1008](#)

simile

anzeigen [881](#)
 ausblenden [881](#)
 Dynamikanweisungen [260](#), [262](#), [687](#)
 Spielanweisungen [881](#)

Sinfonie, *siehe* PartienSkalen [751](#)

Dur [745](#)
 EDO [751](#)

Skalen (*Fortsetzung*)

Grad [643](#), [775](#)
 Moll [745](#)
 Teilungen der Oktave [751](#)
 Tonarten [744](#), [745](#)

Skalierung von Triolen und N-tolen aufheben [1043](#)

Skalierungsfaktor

Akkorddiagramme [656](#)
 Cues [437](#)
 drucken [563](#), [575](#), [576](#)
 Fingersätze [716](#)
 Noten [777](#)
 Notenabstand [437](#)
 Notenzeilen [411](#)–[413](#), [439](#)
 Taktstriche [600](#)
 Vorschläge [437](#), [733](#), [735](#)

Skordatur [120](#), [122](#)Slap-Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen

Slides

Fingersätze, *siehe* Fingersatz-Slides
 Tonhöhe, *siehe* Glissando-Linien, *siehe auch*
 Pitchbends

Smears, *siehe* Jazz-OrnamenteSMuFL [426](#)

Token [429](#)

Snaredrums

Wirbel, *siehe* Tremolos

sofortige Dynamikwechsel, *siehe*

Dynamikanweisungen

solo, *siehe* divisi, *siehe auch* TextobjekteSolo schalten [505](#)

deaktivieren [497](#), [505](#)

Instrumente [497](#)

Spuren [496](#)

Wiedergabe [495](#)

Solospieler [97](#)

hinzufügen [98](#)

leere Notenzeilen [401](#)

Notenzeilen [402](#), [403](#)

Notenzeilenbeschriftungen [969](#)

Notenzeilengröße [412](#)

Ossia-Notenzeilen [980](#)

zusätzliche Notenzeilen [979](#)

Sonate, *siehe* Partien

Sondertasten

suchen [49](#)

Tastaturbefehle [49](#)

Sordino, *siehe* Spielanweisungen

sortieren

Layouts [134](#)

Sostenuto-Pedal [861](#)

MIDI-Controller [873](#)

Sound-Bibliotheken [509](#), [545](#)

ändern [515](#)

Expression-Maps [527](#)

fehlende Sounds [515](#)

Percussion-Maps [549](#)

Sounds laden [448](#), [509](#), [515](#)

Triller [810](#)

Wiedergabe [526](#), [545](#)

Sounds, *siehe* Wiedergabe

- Spalten
 Generalbass 701
 Linien 890
 Stimmen 1074, 1075
 Vorzeichen 585, 586
- Spationierung
 allmähliche Dynamikwechsel 694
 Arpeggio-Zeichen 816
 Bünde 120
 Cues 437
 Fortlaufende Ansicht 33
 Layout-Optionen 92
 Liedtext 437, 763, 764
 Noten, *siehe* Notenabstand
 Notenhäse 626
 Notenzeilen 399, 411, 438
 Notenzeilen-übergreifende Balken 626
 Perkussions-Kits 119
 Stimmspalten 1075, 1076
 Studierzeichen 902
 Systeme 411
 Tacets 421
 Vorschläge 437
 Vorzeichen 586
 Zäsuren 284
 zusammenführen 422
- Spatiumsgröße 398, 411, 412
- speichern
 Endpunkte 522
 Endpunktkonfigurationen 521
- Speichern 53, 77
 Akkorddiagramm-Formen 659
 Audio 70, 75
 automatisches Speichern, *siehe* automatisches Speichern
 Backups 80
 Expression-Maps 545
 gespielte Noten 219
 Grafikdateien 567, 569
 Instrumentennamen als Standard 138
 Kommentare 388
 Layout-Optionen als Standardeinstellung 92
 MIDI-Dateien 70
 MusicXML-Dateien 64
 Ordner-Speicherort 80
 Percussion-Maps 551
 Perkussions-Kits 1054
 PlugIn-Instanzen 521
 Wiedergabevorlagen 517
- Speicherorte
 Backup-Ordner 80
- sperrern
 Dauer, *siehe* Notenwert folgen
- Spielanweisungen 874
 ändern 368, 1063
 anzeigen 876
 Arten 312, 874
 ausblenden 876
 auswählen 360
 Bereich 315, 318
 Dauer 878, 880, 881, 883
 Dialog 554
 divisi 986
- Spielanweisungen (*Fortsetzung*)
 duplizieren 881
 Einblendfeld 312, 316
 eingeben 311, 312, 316, 318
 Endpunktkonfigurationen 521
 erstellen 1064
 Expression-Maps 526, 527, 553
 Filter 366
 Fortsetzungslinien 879, 882, 883
 Gitarre, *siehe* Gitarrentechniken, *siehe auch* Vibratohebel
 Griffe 880
 Gruppierung 879, 882, 883
 Gruppierung aufheben 884
 Hinweise 375, 876
 Kombinationen 538, 542, 552
 Länge 878
 Linien, *siehe* Spielanweisungs-Linien
 löschen 377
 Notenköpfe 552, 1059, 1060, 1062, 1064, 1065
 notenzeilenabhängige Positionierung 369
 Obertöne, *siehe* Obertöne
 Perkussion 552, 1056, 1059, 1060, 1062
 Platzierung 876
 Position 876
 Schrift 874
 Spuren, *siehe* Spielanweisungsspuren
 Stimmen 316, 318, 495
 stummschalten 498
 Text 874, 875
 Text hinzufügen 875
 Unterspuren, *siehe* Spielanweisungsspuren
 verschieben 877
 Wiedergabe 495, 526, 527, 553, 554
 wiederholen 881
- Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente (Dialog) 1060
- Spielanweisungen-Bereich 318, 320
- Spielanweisungs-Kombinationen (Dialog) 538
- Spielanweisungs-Linien 879, 882
 ändern 884
 anzeigen 881, 883
 ausblenden 881
 Darstellung 881
 Dauer 878, 880, 881
 Standardeinstellungen 879
- Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe 874, 1059, 1060, 1062
 Artikulationen 552
 Darstellung 1065
 erstellen 1064
 Wiedergabe 552
- Spielanweisungsspuren 479
 anzeigen 480
 ausblenden 480
- Spieler 16, 95, 97
 Akkordsymbole 271, 644
 anzeigen 128, 130
 Audio exportieren 75
 aus Gruppen entfernen 126
 aus Partien entfernen 128
 ausblenden 128, 130
 Benennung 134–137

Spieler (*Fortsetzung*)

- Bereich [81, 82](#)
 - Beschriftungen für Instrumentenwechsel [974](#)
 - divisi [986](#)
 - duplizieren [99](#)
 - Einzelstimmen-Layouts, *siehe* [Layouts](#)
 - Ensembles [82, 101](#)
 - Generalbass [336, 702](#)
 - Gruppen, *siehe* [Spielergruppen](#)
 - hinzufügen [102, 108, 125](#)
 - importieren [59, 60](#)
 - Instrumente [17, 42, 102, 108, 110](#)
 - Karten [82](#)
 - kopieren [99](#)
 - Layouts [95, 130, 136](#)
 - leere Notenzeilen [401](#)
 - Listen [427](#)
 - löschen [101, 111, 125](#)
 - maximale Anzahl [97](#)
 - mehrere Instrumente [42, 108, 135](#)
 - MIDI exportieren [70](#)
 - Namen der Spieler [135](#)
 - Notenzeilen [402, 403](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [970](#)
 - Notenzeilengröße [412](#)
 - Nummerierung der Instrumente [103](#)
 - Ossia-Notenzeilen [980](#)
 - Partien [95, 128](#)
 - Perkussions-Kits [109](#)
 - Position in der Partitur [99, 100](#)
 - Reihenfolge der Instrumente [111](#)
 - Satzspieler [82, 97, 98](#)
 - Schlüssel [665, 666](#)
 - Solo schalten [497](#)
 - Solospieler [82, 97, 98](#)
 - stummschalten [497](#)
 - Swing-Wiedergabe [503, 504](#)
 - Tabulatur [987, 988](#)
 - Text-Token [427](#)
 - Tonhöhe [107](#)
 - Transposition [107](#)
 - Transposition ändern [110](#)
 - verschieben [99, 100](#)
 - verschieben von Instrumenten zwischen [111](#)
 - zu Partien hinzufügen [128](#)
 - zusammenführen [59, 60, 63, 66, 422](#)
 - zusätzliche Notenzeilen [979](#)
 - zwischen Gruppen verschieben [126](#)
- Spieler-Bereich [81, 82](#)
 - anzeigen [82](#)
 - ausblenden [82](#)
 - Spieler-Beschriftungen
 - Notenzeilenbeschriftungen [977](#)
 - Spielergruppen [82, 124](#)
 - Benennung [125](#)
 - erstellen [124](#)
 - Klammergruppierung [603](#)
 - löschen [125](#)
 - Spieler entfernen [126](#)
 - Spieler hinzufügen [125](#)
 - Spieler verschieben [126](#)
 - Spielerkarten [82](#)
 - Ein-/Ausblenden-Pfeile [35](#)

Sprachen

- Instrumente [106, 137, 138, 140](#)
 - Tastaturbefehle [49, 51](#)
- Sprechblasen
 - Kommentare, *siehe* [Kommentare](#)
 - Sprünge
 - eingeben [353, 354](#)
 - Wiedergabe [500](#)
 - Wiederholung [920](#)
 - Spuren [458](#)
 - Akkorde, *siehe* [Akkordspur](#)
 - Anschlagstärke, *siehe* [Anschlagstärkespuren](#)
 - anzeigen [490, 491](#)
 - Arten [458](#)
 - ausblenden [490, 491](#)
 - Automation, *siehe* [Automationsspuren](#)
 - Dynamikanweisungen, *siehe* [Dynamikspuren](#)
 - erweitern [490](#)
 - Höhe [490](#)
 - Instrumente, *siehe* [Instrumentenspuren](#)
 - Marker [488, 489](#)
 - Pianorollen-Editor [451](#)
 - Solo schalten [496](#)
 - Spielanweisungen, *siehe* [Spielanweisungsspuren](#)
 - Stimmen [495](#)
 - stummschalten [496](#)
 - System, *siehe* [Systemspur](#)
 - Tempo, *siehe* [Tempospuren](#)
 - unabhängige Stimmwiedergabe [495, 524](#)
 - Video [489](#)
 - Zeit, *siehe* [Zeitspur](#)
 - zuklappen [490](#)
 - Squeezes, *siehe* [Jazz-Ornamente](#)
 - Staccato, *siehe* [Artikulationen](#), *siehe auch* [Wiedergabe-Anweisungen](#)
 - Standard-Musterseiten [391](#)
 - Komponist [731](#)
 - Textdichter [731](#)
 - Titel [731](#)
 - Token [731](#)
 - Standard-Partie-Überschriften [391](#)
 - Standard-Wiedergabevorlagen [510](#)
 - Standardeinstellungen [45, 92](#)
 - Artikulationen [178](#)
 - Auswahl-Werkzeug [32](#)
 - Auswahlwerkzeuge (Übersicht) [32](#)
 - Balkengruppierung [619](#)
 - Bindebögen [368](#)
 - Dateinamen [570](#)
 - Dynamikanweisungen [368](#)
 - Hand-Werkzeug [32](#)
 - Instrumentennamen [137, 138, 140](#)
 - Layouts [134](#)
 - Mauseingabe [162, 163](#)
 - Notenabstand [437](#)
 - Noteneingabe-Optionen [178](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [137, 138, 140](#)
 - Notenzeilengruppen [637](#)
 - Notenzeilenspationierung [399, 439](#)
 - Partie-Überschriften [391](#)
 - Punktierungen [178](#)
 - Spielanweisungen [879](#)
 - Tabulatur Saiten [170, 174](#)

Standardeinstellungen (*Fortsetzung*)

Tastaturbefehle [13](#), [47](#), [50](#)
Vorzeichen [178](#)
Wiedergabevorlage [515](#)

Stapelreihenfolge

Linien [890](#)
Vorzeichen [585](#), [586](#)

Stärke

Artikulationen [589](#)
Durchstreichung von Vorschlägen [736](#)
Dynamikanweisungen [675](#)
Generalbass-Darstellung [708](#), [709](#)
Haltebögen [1015](#)
horizontal [1049](#)
Klammern [638](#)
Taktarten [1034](#)
Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [722](#)

starker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe

Startbereich [27](#)

Statusanzeige [31](#)

Statuszeile [31](#)

Ansichtstypen [33](#)
Auswahlwerkzeuge [32](#)

Steinberg Hub [53](#)

Projekte beginnen [54](#), [55](#)
Projekte öffnen [56](#), [57](#)
Video-Tutorials [53](#)

Stickings [1056](#)

Stile

Atemzeichen [739](#)
Bindebögen [958](#), [959](#)
Darstellung [370](#)
Fermaten [738](#)
Glissando-Linien [820](#), [821](#)
Haltebögen [1013](#), [1014](#)
Jazz-Artikulationen [848](#)
Niente-Gabeln [686](#)
Ränder [394](#)
Taktarten [1029](#), [1031](#)
Tempomarkierungen [998](#), [1007](#)
Zäsuren [740](#)
zurücksetzen [370](#)

Stille

Elemente stummschalten [498](#)
fehlende Sounds [515](#)
Gabeln, *siehe* Niente-Gabeln
Noten [840](#)
Wiedergabevorlage [509](#), [510](#), [515](#)

Stimmen [1073](#)

Akkorde [204](#)
ändern [380](#), [381](#), [1078](#)
anzeigen [936](#)
Artikulationen [591](#)
ausblenden [936](#)
Ausrichtung [1074](#)
auswählen [360](#)
Automation [472](#)
Bindebögen [956](#), [960](#), [962](#)
Cues [674](#)
Dynamikanweisungen [262](#), [264](#), [461](#), [685](#)
Einfügen-Modus [189](#), [190](#)
Eingabemarke [165](#), [184](#)
eingeben [184](#), [204](#), [452](#)

Stimmen (*Fortsetzung*)

Einzelstimmen, *siehe* Layouts
Endpunkte [524](#)
Farben [1073](#)
Fermaten [740](#), [743](#)
Filter [366](#)
Glissando-Linien [294](#), [295](#)
Halsrichtung [992](#), [995](#), [1069](#), [1070](#), [1073](#), [1077](#)
Haltebögen [201](#), [1016](#), [1018](#)
hinzufügen [184](#)
identifizieren [31](#), [1073](#)
Inhalt tauschen [381](#)
löschen [1077](#)
MIDI-Aufnahme [220](#)
neu erstellen [184](#)
Noten verschieben [379](#)
Oktavzeichen [278](#)
Partien [524](#)
Pausen [944](#), [946](#), [951](#)
Perkussions-Kits [112](#), [1069](#), [1070](#)
Pianorollen-Editor [451](#)
Platzierung [1074](#)
Position [1074](#)
Regionen mit Strichnotation [936](#)
Reihenfolge [1075](#), [1076](#)
Reihenfolge umdrehen [1076](#)
Rhythmusstriche [186](#), [935](#)
Richtung [935](#)
Schlagzeuge [116](#)
Schrägstriche [186](#), [380](#), [935](#), [1078](#)
Spaltenindex [1075](#)
Spielanweisungen [316](#), [318](#)
Stapelreihenfolge für Vorzeichen [585](#)
Statuszeile [31](#)
Striche [1078](#)
Taktpausen [200](#)
überlappend [1075](#)
Verbalkung [994](#)
Vorschläge [734](#)
wechseln [184](#)
Wiedergabe [495](#), [524](#)
Wiedergabe von Akkordsymbolen [488](#)

Stimmen mit Strichnotation [1036](#), [1078](#)

ändern [380](#), [1078](#)
Einblendfeld [348](#)
Eingabemarke [165](#), [186](#)
eingeben [186](#)
halslos [165](#), [186](#)
Halsrichtung [995](#)
mehrstimmige Kontexte [935](#)
Notenzeilenposition [936](#)
Perkussions-Kits [112](#), [191](#), [1079](#)
Regionen [348](#), [933](#)
verschieben [936](#)
vertikale Position [936](#)
Wiedergabe [1078](#)

Stimmen-übergreifende Bindebögen [225](#), [962](#)

Länge [962](#), [965](#)
verschieben [962](#), [965](#)

Stimmen-übergreifende Haltebögen [201](#), [1018](#)

Stimmfarben

anzeigen [1073](#)
ausblenden [371](#), [1073](#)

- Stimmfarben (*Fortsetzung*)
 drucken 579
 exportieren 579
- Stimmspaltenindex 1074, 1075
 Reihenfolge 1076
- Stimmung
 Akkorddiagramme 656–659
 ändern 84, 120, 122
 benutzerdefiniert 120, 122, 123, 654, 656
 Dialog 120
 exportieren 123
 Gitarre 84, 107, 120
 importieren 123
 Instrumente mit Bündlen 84, 107, 120
 offene Tonhöhen 122
 Saiten 122
 Systeme, *siehe* tonale Systeme
- streichen, *siehe* Spielanweisungen
- Striche
 Bindebögen 958
 halslos 1078
 Haltebögen 1013
 Tremolos 1036–1038
- Strichnotation 933
- Strophennummern 769
 anzeigen 769
 ausblenden 769
 Liedtext-Zeilennummern 765
- Studierzeichen 902
 Abfolgen 904, 905
 Arten 905
 auswählen 359, 362, 364, 365
 Einfassungen 902
 eingeben 340
 Filter 366
 Index 904
 löschen 904
 mehrere Positionen 902, 982, 983
 notenzeilenabhängige Positionierung 902
 Platzierung 902
 Position 902
 Präfixe 905
 Reihenfolge 904
 Suffixe 905
 Taktstriche 902
 Tempomarkierungen 902
 verschieben 903
 vertikale Positionen 982
- Stufen
 Akkordsymbole 266
 Nashville-Zahlen 267
 Notenköpfe 775
- stumme Notenköpfe 775
- stummschalten
 deaktivieren 497, 505
 Elemente 498
 Instrumente 497
 Noten 367, 498
 Spuren 496, 505
 Strichnotation 380, 1078
- subito, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Substitutions-Fingersätze 711
 Griffe 712
 Position 712
- suchen 45
 Eigenschaften 155
 Ensembles 84
 Instrumente 84
 Layout-Optionen 92
 Programmeinstellungen 45
 Tastaturbefehle 47, 49, 50
- Suffixe
 Dynamikanweisungen 687, 688
 Instrumentenwechsel 106
 Spielanweisungen 875
 Studierzeichen 905
 Timecodes 912
- Sul ponticello, *siehe* Spielanweisungen
- Sul tasto, *siehe* Spielanweisungen
- SVG-Dateien 577
 exportieren 567, 568
 Farbe 578
 Layout-Nummern 134
 Layouts 567, 568
 Schriften 578
- Swing-Wiedergabe 501, 502
 aktivieren 246, 503
 deaktivieren 504
 Einblendfeld 246
 Triolen 502
 Verhältnisse 502
- Switch 539
 erstellen 542
- Switches 530
 erstellen 541
- Symbole
 Akkorde, *siehe* Akkordsymbole, *siehe auch*
 Akkorddiagramme
 Eingabemarke 165
 Ornamente 796
 Pedallinien 868
 Spielanweisungen 874
 Sprechblasen, *siehe* Kommentare
 Taktpausen 951
 Taktwiederholungen 924, 930, 931
 Vibratohebel 836
- synchronisieren
 Videos zur Musik 146
- Synkopierung
 Halsstummel 631
 Zählzeitgruppierung 633
- System-Spationierung 399, 438
 ändern 399
 Ausrichtung 400, 439
 Standardeinstellungen 399, 439
- Systeme
 Abschnitte 920
 Abstand 920
 Akkordsymbole 649
 auswählen 360, 361
 Breite 411
 Coda-Lücke 922
 divisi 986
 Einrückungen 972, 979, 984, 985

Systeme (Fortsetzung)

- Einrückungen ändern 985
- fixieren 414, 415
- Notenzeilenbeschriftungen 971, 977, 985
- Spationierung, *siehe* System-Spationierung
- Spur, *siehe* Systemspur
- Studierzeichen 902
- Taktzahlen 605, 610, 611
- Text, *siehe* Systemtext
- Timecodes 913, 914
- Tonalität 751
- trennen 920
- Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
- Trillerzeichen 800
- Umbrüche, *siehe* Systemumbrüche
- Verteilen 414, 415
- vertikale Position, *siehe* System-Spationierung
- zusammengeführte Notenzeilen, *siehe* zusammenführen
- Systemformatierung 422
 - in andere Layouts kopieren 424
- Systemobjekte 982
 - auswählen 359, 362, 364, 365
 - Größe 398, 412, 979
 - Layouts 982
 - Linien 327
 - Positionen 983
 - Studierzeichen 902
 - Taktarten 1028
 - Tempomarkierungen 997, 1001
 - Text 330
 - Wiederholungsenden 916, 918
 - Wiederholungsmarker 922
- Systemspur 362
 - ausblenden 363, 371
 - Noten auswählen 364, 365
 - Noten löschen 596
 - Takte eingeben 256
 - Zählzeiten eingeben 256
- Systemtaktstriche
 - Akkoladen 635
 - Klammern 635
 - sekundäre Klammern 638, 640
 - Textausrichtung 434
 - Unterklammern 638, 640
 - verschachtelte Unterklammern 640
- Systemtext 427, 982
 - anzeigen 436
 - ausblenden 436
 - Ausrichtung 434
 - auswählen 359, 362, 364, 365
 - eingeben 330
 - formatieren 330, 332
 - Hinweise 375
 - mehrere Positionen 983
 - notenzeilenabhängige Positionierung 369
 - Noenzeilenpositionen 982
 - Rahmen 434
 - verschieben 434
- Systemtrennzeichen 981
 - anzeigen 981
 - ausblenden 981
 - Breite 982

Systemumbrüche 394, 417

- automatisch 414
- Bindebögen 957
- divisi 986
- einfügen 418
- Haltebögen 1017
- Hinweise 375, 417, 418
- in andere Layouts kopieren 422–424
- Linien 887
- löschen 419
- Notenzeilen ausblenden 402
- Notenzeilen-Sichtbarkeit 402
- Notenzeilenspationierung 399
- Taktwiederholungen 414, 418

T

Tabellen

- Kommentare 388

Tabla-Notation 1072

Tabulatur 987

- Akkorde 174, 196
- anzeigen 988
- ausblenden 988
- Bending-Intervalle 831
- Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
- Bünde 120
- Bundnummern in Klammern 825, 830
- Dives 830
- Eingabemarke 165
- Fragezeichen 212, 987
- Ghost-Notes 840
- Gitarren-Bendings 825, 988
- grüne Noten 987, 990
- Haltebögen 1010
- Haltelinien 825, 832
- Intervalle 831
- Noten außerhalb des Bereichs 212, 780, 987, 990
- Noteneingabe 174, 196
- Notenhäse 988
- Notenköpfe in Klammern 781, 782, 825, 830
- Obertöne 788, 791
- offene Tonhöhen 122
- Post-Bends, *siehe* Gitarren-Post-Bends
- Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
- rhythmische Elemente 988
- Saite für Noten ändern 990
- Saiten 120, 122, 170, 174
- Saiten zurücksetzen 990
- Schlüssel 662
- Standardnotation 170, 174
- Stimmung 107, 120, 123
- Triller 799
- Verbalkung 988
- Tacets 16, 419
 - Absatzstil 419
 - anzeigen 420
 - ausblenden 420
 - formatieren 419
 - Ränder 421
 - Spieler aus Partien entfernen 128
 - Text 421

- Taktarten 1022, 1024
additiv 1024
alternierend 1024
ändern 190, 368, 597
anzeigen 1033
Arten 235, 1024
Aufakte 237, 241, 242, 1024, 1026
ausblenden 1033
austauschbar 1024
auswählen 359, 362, 364, 365
Balkengruppierung 20, 617, 633
benutzerdefiniert 1024
Bereich 237
Darstellung 1023, 1034
Design 1034
Einblendfeld 235
einfach 1024
Einfügen-Modus 190
eingeben 235, 239, 240
Filter 366
groß 1027
Größe 1028
Haltebögen 1010, 1018
Hinweise 375, 597, 1029, 1031, 1033
Höhe 1023
Klammern 235, 239, 1029, 1032
Klick 218
löschen 1035
mehrere Positionen 982, 983
MIDI-Aufnahme 218
Nenner 1022, 1029, 1031
Notengruppierung 20, 617, 633
Notenköpfe 1031
offen 1024, 1029, 1031
ohne Zweierpotenz 1024
Pausengruppierung 617, 633
Platzierung 1023
Polymeter 239–242, 1022
Position 239, 240, 1028, 1032
Schrift 1023
Schriftstile 1034
Stile 1029, 1032
Systemobjekte 1028
Taktstriche 600, 604
Taktzahlen 612
Trennzeichen 1029, 1032
über Notenzeile 1028
unregelmäßig 1024
verbunden 1024
verklammerte Gruppen 1027
verschieben 1033
vertikale Position 982, 983, 1027, 1028
Zähler 1022, 1029, 1030
Zählzeitgruppen 20, 1030
zusammengesetzt 1024
- Taktarten ohne Zweierpotenz, *siehe* Taktarten
Taktbezeichnungen-Abschnitt 237
Takete 595
Akkordsymbole 646
ansteuern 374
Anzahl festlegen 414, 415
Anzeige 507, 509
Aufakte 1026
- Takete (*Fortsetzung*)
auswählen 364
Balkengruppierung 20
Bereich 254, 255
Breite 411
Dauer 595
Einblendfeld 252, 254
eingeben 251, 252, 254–256
Glissando-Linien 821
Gruppierung 930, 931
Inhalt löschen 597
Länge 595
löschen 252, 595, 596
Mehrtaktpausen 950, 951
Navigation 374
Notengruppierung 20
Pausen, *siehe* Taktpausen
Taktpausen, *siehe* Taktpausen
Teilungen 597
Timecodes 914
trennen 597
Triolen und N-tolen 1044
verbinden 598
verschieben 416
Wiederholungssymbole 924
Zahlen 605
- Taktpausen 949
anzeigen 949
ausblenden 949
eingeben 200, 252
löschen 948
Mehrtaktpausen 951
verschieben 951
Zähler 951
- Taktstriche 600
ändern 257, 258
Arten 253, 600
benutzerdefinierte Verbindungen, *siehe*
Taktstrichverbindungen
Bereich 254, 258
doppelte 600
Dynamikanweisungen 678–680
Einblendfeld 252, 253, 257, 258
eingeben 251, 253, 254, 257, 258, 597
einzelne 600
Fermaten 743
gestrichelt 600
Hinweise 375, 602
in Akkoladen notierte Instrumente 602
kopieren 128
kurz 600
letzte 600
löschen 602
Notenzeilen 602, 604
Notenzeilengruppen 603, 637
Skalierungsfaktor 600
Stärke 600
Studierzeichen 902
Taktarten 604
Tick 600
Tonarten 747
Triole 253
Triolen und N-tolen 1044

- Taktstriche (*Fortsetzung*)
über Notenzeilen hinaus [602](#), [604](#)
Verbindungen, *siehe* Taktstrichverbindungen
verschieben [602](#)
Vorschläge [735](#)
Wiederholung [500](#), [600](#)
Zäsuren [284](#)
- Taktstrichen zugeordnete Linien, *siehe* Linien
- Taktstrichverbindungen [602](#), [603](#), [637](#)
- Taktwiederholungen [924](#)
ändern [368](#), [925](#)
Anzahl ändern [928](#)
Anzeigeoptionen [927](#)
Arten [348](#)
Bereich [348](#)
Dynamikanweisungen [925](#)
Einblendfeld [348](#)
eingeben [348](#), [358](#)
Filter [366](#)
Griffe [926](#)
Gruppierung [930](#), [931](#)
Häufigkeit [929](#)
Hervorhebungen [924](#), [927](#)
Klammern [930](#)
Länge [926](#)
Länge der Phrase [368](#), [925](#)
löschen [377](#)
Mehrtaktpausen [951](#)
Rahmenumbrüche [416](#)
Regionen [924](#)
Schriftstil [928](#)
Symbole [930](#)
Systemumbrüche [418](#)
Taktzahlen [607](#)
verbinden [951](#)
verschieben [926](#)
Verteilen [414](#)
Wiedergabe [368](#), [925](#)
Zähler [928](#)
Zählzeiten ausblenden [930](#)
- Taktzahlen [605](#)
Absatzstile [608](#)
alternativ [616](#)
ändern [613](#)
Änderungen der Abfolge [613](#)
anzeigen [605](#), [608](#)
Aufakte [1026](#)
ausblenden [605](#), [608](#), [612](#)
Bereiche [607](#)
Darstellung [605](#)
Einfassungen [606](#)
folgende Wiederholungen [616](#)
Fortlaufende Ansicht [33](#)
gelöschte Hintergründe [606](#)
Häufigkeit [605](#)
Hilfstaktzahlen [608](#)
Hinweise [375](#)
Kommentare [383–385](#)
Layout-Optionen [605](#)
löschen [614](#)
mehrere Positionen [610](#)
Mehrtaktpausen [607](#)
notenzeilenabhängige Positionierung [610](#), [942](#)
- Taktzahlen (*Fortsetzung*)
Platzierung [942](#)
Position [609](#), [610](#)
Rhythmusstriche [941](#)
Schrift [608](#)
Standardeinstellungen [605](#)
Studierzeichen [905](#)
systemabhängige Positionierung [611](#)
Taktarten [612](#)
untergeordnet [614](#)
verschieben [609](#), [610](#)
Wiederholungsabschnitte [616](#)
zur primären Abfolge zurückkehren [615](#)
- Tamburin, *siehe* ungestimmte Perkussion, *siehe auch*
Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe
tanto, *siehe* Tempomarkierungen
- Tapping [716](#), [837](#)
Einblendfeld [287](#)
eingeben [310](#)
löschen [843](#)
notenzeilenabhängige Positionierung [841](#)
verschieben [841](#)
- Tastaturbefehle [13](#), [47](#)
Artikulationen [224](#)
entfernen [52](#)
festlegen [45](#)
finden [50](#)
Fortlaufende Ansicht [42](#)
Maps [49](#)
Mauseingabe [151](#)
MIDI [51](#)
Navigation [28](#), [373](#), [374](#)
Notenkopf-Sätze [776](#)
Seitenansicht [42](#)
Solo schalten [497](#)
Sprachen [51](#)
stummschalten [497](#)
suchen [49](#), [50](#)
Tastatur-Layouts [51](#)
Text formatieren [330](#)
Wiedergabe [493](#)
zurücksetzen [52](#)
zuweisen [50](#)
- Tastenkombinationen, *siehe* Tastaturbefehle
tauschen
Noten [380](#)
Notenreihenfolge [1076](#)
Notenzeilen [380](#)
Stimmen [381](#)
- Techniken
Ausschlussgruppen [536](#)
Endpunktkonfigurationen [521](#)
Expression-Maps [527](#)
Gitarre [836](#)
Kombinationen [538](#), [542](#)
Perkussion [1060](#)
Wiedergabe [538](#), [542](#), [554](#)
- Teilbalken [620](#)
Teiltöne [787](#)
ändern [789](#)

- Teilungen der Oktave 751
 EDO 751
 tonale Systeme 752
 transponieren 215, 216
- teilweise Harfen-Pedalangaben 858
 anzeigen 859
 ausblenden 859
- Tempo 997
 ändern 485
 Änderungen löschen 486
 aufnehmen 498
 bearbeiten 481
 Bereich 1005
 bpm 1004
 eingeben 483
 festes Tempo 498, 507
 finden 343, 911
 Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen
 Metronomangaben 1004
 MIDI-Aufnahme 498
 Spuren, *siehe* Tempospuren
 Standard 997, 1004
 Stummschalten bei der Wiedergabe 498
 Tempo folgen 498, 507
 Wiedergabe-Modus 481
 Zeichen, *siehe* Tempomarkierungen
 zeichnen 481
- Tempo finden (Dialog) 343
 wichtige Marker 911
- Tempo vorgeben 247
- Tempo-Bereich 247
- Tempoänderungen, *siehe* Tempomarkierungen
- Tempogleichungen 1009
 Bereich 247
 Einblendfeld 246
 eingeben 246, 247
- Tempomarkierungen 481, 997, 1007
 abgekürzt 1002
 absolute Tempoänderungen 247, 998
 allmähliche Tempoänderungen 247, 998, 1006, 1007
 ändern 368, 1000, 1002, 1005
 anzeigen 1003
 Arten 244, 247, 998
 ausblenden 1003
 Ausrichtung 1001
 auswählen 359, 360, 362, 364, 365
 Bereich 247
 Bindestriche 1008
 Darstellung 1000
 Dezimalstellen 249, 250, 1005
 Einblendfeld 244
 eingeben 244, 247, 249, 250
 Filter 366
 finden 343, 911
 formatieren 1008
 Fortsetzungslinien 997, 1007, 1008
 Ganzzahlen 249, 250
 Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen
 Griffe 1007
 Hinweise 375, 1000, 1003, 1004
 Klammern 999, 1000
 Komponenten 999, 1000
- Tempomarkierungen (*Fortsetzung*)
 Länge 1007
 löschen 1004
 mehrere Positionen 982, 983, 1001
 Metronomangaben, *siehe* Metronomangaben
 Platzierung 1001
 poco a poco 1000
 Position 1001
 relative Tempoänderungen 247, 998, 1006
 Stil 1008
 Studierzeichen 902
 Stummschalten bei der Wiedergabe 498
 Tempo zurücksetzen 247, 998
 Text 368, 1002
 verschieben 484, 1001
 vertikale Positionen 982
 Wiedergabe 499, 997, 1004–1006
 Wiederholungen 499
 Zählzeiteinheiten 246, 368, 1005
- Tempospur exportieren (Dialog) 74
 Tempospur importieren (Dialog) 72
- Tempospuren 71–74
 Dialog 72, 74
 exportieren 73, 74
 importieren 71, 72
 Wiedergabe-Modus 481, *siehe auch* Zeitspur
- Tenorschlüssel, *siehe* Schlüssel
- Tenuto, *siehe* Artikulationen
- Text 427
 abgekürzter Tempotext 1002
 Absatzstile 435
 anzeigen 436
 Arten 427
 ausblenden 436
 Ausrichtung 330, 434
 bearbeiten 332, 427
 Dynamikanweisungen 687, 688, 692
 Editor, *siehe* Texteditor
 eingeben 330, 898
 Elemente 887
 expressiv 675, 687
 fehlende Schriften 58
 Filter 366
 formatieren 330, 435
 Glissando-Linien 822
 Hinweise 375, 436
 horizontal 901
 horizontale Ausrichtung 434
 Kommentare 383, 387
 Liedtext 757, 760, 761
 Linien 887, 898–901
 Marker 341, 343, 907, 909
 mehrere Positionen 982, 983
 Notenschriften 426
 notenzeilenabhängige Positionierung 369
 Pedallinien 871, 872
 Rahmen 434
 Spielanweisungen 874, 875
 Standardeinstellungen 330
 Studierzeichen 902
 Systemtext 330, 982
 Tacets 421
 Tempomarkierungen 368, 1002

Text (*Fortsetzung*)

- Titel der Partien 142
- Token, *siehe* Token
- verschieben 434
- Wiederholungsmarker 921

Text durchstreichen 330

Text überstreichen 330

Textdichter 90, 429

- Standard-Musterseiten 731
- Text-Token 427

Texteditor 330, 332

- Kommentare 384
- Liedtext 761
- Schreiben-Modus 330

Textobjekte 427, 986

- bearbeiten 332
- identifizieren 427

Textrahmen

- identifizieren 427
- laufende Überschriften 409
- Partie-Überschriften 409

Thema

- ändern 43

Theorbe, *siehe* Instrumente mit Bündlen

thru

- MIDI 217

Tick

- Atemzeichen 739

Tiefe

- eingebettete Triolen/N-tolen 1041

tiefe Noten

- Triller 811

TIFF-Dateien 577

- Auflösung 577
- exportieren 567, 568
- Farbe 578
- Layout-Nummern 134
- Layouts 567, 568

Timecodes 912

- ändern 144, 910, 913
- Bereich 343
- Dialog 144
- Drop-Frame 912
- eingeben 341
- Häufigkeit 914
- kein Drop-Frame 912
- Marker 342, 343
- Notenzeile 908, 913
- Notenzeilenspationierung 399, 439
- Partien 89
- Startwerte 913
- Tempo 343
- Transport-Fenster 507, 509
- Versatz 913
- vertikale Position 913

Timecodes ohne Drop-Frame 912

Titel

- ändern 90, 142, 427
- anzeigen 407, 409
- ausblenden 407, 409
- hinzufügen 90, 427
- laufende Überschriften 409
- Partie-Überschriften 409

Titel (*Fortsetzung*)

- Partien 141, 142, 391
- Projekte 141
- Sätze 391
- Standard-Musterseiten 731
- Text-Token 427
- Vorlagen 391
- Vorzeichen 429

Titelr 731

- Projektinformationen 731
- Spielerliste 427

Titelseiten

- Text-Token 427

Token 427

- Dateinamen 428, 570
- Datum 431
- eingeben 427
- Musiksymbole 429
- Musterseiten 731
- Notenzeilenbeschriftungen 428
- Nummern der Partie 391
- Partie-Überschriften 391
- Partien 141, 429, 430
- Projektinformationen 90, 141, 429
- römische Ziffern 430
- Schlüssel 429
- Seitenzahlen 431
- SMuFL 429
- Titel 141
- Vorzeichen 429
- Zeit 431

tonale Systeme 751

- benutzerdefiniert, *siehe* benutzerdefinierte tonale Systeme
- Bereich 234
- Teilungen der Oktave 751

Tonarten 744

- ändern 368
- Änderungen 744, 747
- Angaben, *siehe* Tonarten
- Arten 230, 745
- atonal 745
- ausblenden 84, 746
- auswählen 359, 362, 364, 365
- benutzerdefiniert 752
- Bereich 231, 234
- Dur 745
- Einblendfeld 230, 232
- eingeben 230–232, 234
- enharmonisch äquivalent 750
- Erinnerung 751
- Filter 366
- Hinweise 375, 746
- Instrumente ohne 746, 750
- keine 746
- löschen 746
- mehrere 747
- Moll 745
- offen 745
- Platzierung 747
- Polytonalität 232, 234, 744
- Position 232, 747
- Schlüssel 747

- Tonarten (*Fortsetzung*)
 Skalen 745
 Taktstriche 747
 Teilungen der Oktave 751
 tonale Systeme 751, 752
 transponieren 215, 216, 749
 transponierende Instrumente 133, 750
 verschieben 748
 Vorzeichen 583, 744
- Töne
 Mikrotöne, *siehe* Mikrotöne, *siehe auch* Vierteltöne
- Tonhöhe
 Akkorddiagramme 659
 ändern 122, 212, 214–216
 Bendings, *siehe* Pitchbends
 Bereiche 780
 Dips 841
 Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen 211
 eingeben 177
 Expression-Maps 527, 541
 Filter 366
 Gitarrensaiten 122
 Gitarrentechniken 841
 Instrumente 107, 110
 Jazz-Artikulationen 845
 klingend 133
 mikrotonal 588, 751
 Noten 214
 Noteneingabe 173, 197
 Notenköpfe 771, 775
 Obertöne 787–789
 offene Saiten 120, 122
 Oktavzeichen 278, 279, 669
 Ornamente 796
 Saite ändern 990
 Saiten 120, 122, 659
 Saiten von Bundinstrumenten 122
 Schlüssel 276, 277, 662
 Teiltöne 787, 789
 Tonarten 744
 transponiert 107, 133
 Triller 803, 805, 806, 808, 810, 811
 Vorzeichen 197, 583
- Tonhöhe eingeben
 ändern 177
- Tonhöhe von Noten verändern 215
- Tonhöhe vor Notenwert 174
 aktivieren 151
 Artikulationen 178
 Punktierungen 178
 Vorzeichen 178
- transponieren 216
 Akkordsymbole 132, 215, 216, 643
 Auswahl 215
 Dialog 216
 Einblendfeld 211
 Expression-Maps 526
 Generalbass 214, 215
 Instrumente, *siehe* transponierende Instrumente
 Layouts 129, 133, 136
 Noten 211, 212, 214–216, 455
 Notenzeilenbeschriftungen 973
- transponieren (*Fortsetzung*)
 Oktaven 212
 Schlüssel 84, 667
 Tonarten 215, 216, 747, 749
 Tonhöhe, *siehe* transponierte Notation
 Vorzeichen 216
- Transponieren-Dialog 215, 216
- transponierend
 Expression-Maps 528, 530, 534
- transponierende Instrumente 107, 132, 969
 Akkordsymbole 650, 651
 Instrumenten-Transposition 973, 974
 klingende Notation 132, 133
 Layoutnamen 136
 Layouts 132, 133
 Notenzeilenbeschriftungen 969, 973, 974
 Schlüssel 84, 665, 666
 Tonarten 133, 745, 747, 750
 transponierte Notation 132, 133
- transponierte Notation 133
 Akkordsymbole 132, 650, 651
 Anzeige 132
 anzeigen 132
 Einzelstimmen-Layouts 129, 132
 Instrumenten-Transposition 973
 Layouts 132
 Noteneingabe 177
 Notenzeilenbeschriftungen 969, 973
 Schlüssel 665, 666
 Statusanzeige 31
 Tonhöhe eingeben 177
- Transport 507
 Abspielmarke 492
 anzeigen 507
 ausblenden 507
 Basisoptionen 23, 24
 Fenster 507
 Position der Abspielmarke 507, 509
 Wiederholungen 499
- tre corde 861
- Tremblements 796
- Tremolo-Striche 1036, 1038, 1078
 Anzahl ändern 1038
- Tremolos 1036
 Arten 347, 1036
 Artikulationen 552
 Bereich 348, 356
 Einblendfeld 347, 355
 eingeben 347, 348, 355, 356
 Einzelnoten 347, 1036
 freie 1036
 Geschwindigkeit 1038
 Haltebogenketten 1037
 löschen 1038
 mit mehreren Noten 347, 1036
 Platzierung 1037
 Position 1037, 1039
 Striche, *siehe* Tremolo-Striche
 Triolen und N-tolen 1036
 vorgegebene 1036
 Wiedergabe 495, 552–554
 Winkel 1037
- Tremolos mit mehreren Noten, *siehe* Tremolos

- trennen
- Balken 618
 - Haltebögen 633, 1020
 - Klammern 785
 - Mehrtaktpausen 950
 - Notenkopfklammern 785
 - Notenzeilen 353, 354, 920
 - Partien 382
 - Pedallinien 867
 - Projektfenster 39
 - Regionen mit Strichnotation 938
 - Takte 597
 - Triolen und N-tolen 1044
- Trennpunkt
- MIDI-Import 67
- Trennzeichen
- Dynamikanweisungen 682
 - Fingersätze 721
 - Systeme, *siehe* Systemtrennzeichen
 - Taktarten 1029, 1032
 - Timecodes 912
- Triller 796, 799, 810
- Anfangsposition 799
 - Anfangstonhöhe 811
 - Ausrichtung 799
 - Bereich 289, 291
 - Darstellung 808
 - Einblendfeld 286
 - eingeben 286, 290, 291
 - Erweiterungslinien, *siehe* Trillerlinien
 - erzeugt 811
 - Filter 366
 - gesampelt 811
 - Geschwindigkeit 800, 810, 811
 - Griffe 802
 - Hilfsnoten 808
 - Hinweise 375, 803–806
 - Hollywood-Stil 808
 - Intervalle 286, 803–805, 808, 809
 - Intervalle löschen 807
 - Länge 802
 - Linien, *siehe* Trillerlinien
 - löschen 377
 - notenzeilenabhängige Positionierung 369
 - Platzierung 797
 - Position 797, 799
 - Tabulatur 799
 - Tonhöhe 805, 806, 811
 - verschieben 797, 798
 - Vorschläge 810
 - Vorzeichen 808, 809
 - Wiedergabe 553, 554, 810, 811
 - Zeichen ausblenden 800
 - zurücksetzen 807
- Triller im Hollywood-Stil 808
- anzeigen 808
 - Intervalle 809
 - Position 809
- Trillerintervalle 803, 804, 809
- ändern 805, 806
 - anzeigen 804
 - Anzeigen 803
 - ausblenden 804
- Trillerintervalle (*Fortsetzung*)
- Darstellung 808
 - eingeben 290
 - Hilfsnoten 808
 - Hinweise 375, 804
 - Hollywood-Stil 808
 - löschen 807
 - mikrotonal 804
 - Position 809
 - Vorzeichen 808
 - zurücksetzen 807
- Trillerlinien 800, 802
- anzeigen 802
 - ausblenden 802
 - Geschwindigkeit 800, 801
 - Länge 802
- Triolen 1040
- eingeben 151, 207, 208
 - Swing-Wiedergabe 501, 502
- Triolen und N-tolen 1040
- anzeigen 1050
 - Arten 208, 1040
 - Artikulationen 223, 591
 - ausblenden 1050
 - Balken 630, 1046
 - Bindebögen 225
 - Darstellung 1047, 1049, 1050
 - Einblendfeld 207, 208
 - eingeben 207, 1041, 1042
 - eingebettete Triolen/N-tolen 1041
 - Endposition 1048
 - Filter 366
 - formatieren 1050
 - Griffe 1046
 - Haken 1046
 - Hinweise 375, 1047, 1050
 - horizontale Klammern 1049
 - in normale Noten umwandeln 1043
 - invertieren 1048
 - Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-Klammern
 - löschen 1043, 1045
 - Noten 1042
 - notenzeilenabhängige Positionierung 1048
 - Perkussions-Kits 1056
 - Platzierung 1040
 - Position 1040
 - Quantisierung 69
 - Skalierung aufheben 1043
 - Swing-Wiedergabe 501, 502
 - Taktstriche 1044
 - Tremolos 1036
 - Umwandeln von Noten in 1042
 - Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 - verschieben 379, 1044, 1051
 - Vorzeichen 197
 - Zahlen, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 - Zählzeiteinheiten 210
- Triolen-/N-tolen-Klammern 1046
- anzeigen 1047
 - ausblenden 1047
 - Endposition 1048
 - Griffe 1046
 - Haken 1046

- Triolen-/N-tolen-Klammern (*Fortsetzung*)
 horizontal 1049
 Position 1040
- Triolen-/N-tolen-Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
- Triolen-/N-tolen-Zahlen 1049, 1050
 ausblenden 1050
 Darstellung 1050
 horizontale Position 1051
- Trommelwirbel, *siehe* Tremolos
- troppo, *siehe* Tempomarkierungen
- türkische Musik
 Teilungen der Oktave 751
- Tutorials 53
- tutti 986
- ## U
- Übereinstimmungen
 Optionen-Suche 45, 92
- Übergangslinien 879, 885
 anzeigen 883
 Automation 476
 Dauer 880
 Dynamikanweisungen 465
 eingeben 312, 316, 318
 Spielanweisungen 882
- überlappend
 Artikulationen 592
 Bindebögen 957
 Haltebögen 1011
 Noten 179, 1075
 Regionen mit Strichnotation 935
 Stimmen 1075
 Vorzeichen 585, 586
- übermäßig 211
 Akkordsymbole 268, 643
 Intervalle 211, 286, 588, 805, 806
 Triller 286, 805, 806
 Vorzeichen 588
- Übersetzungs-Liedtext 755
 Einblendfeld 334
 Liedtext ändern in 756
 Zeilen ändern in 766
- übertragen
 Eigenschaften 425
 Einzelstimmenformatierung 422, 424
- Ukulele, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- umbenennen
 Endpunkte 523
 Gruppen 117
 Instrumente 137
 Layouts 136
 Partien 141
 Perkussions-Kits 112, 117
 Schlagzeuge 112
 Spieler 135
 Spielergruppen 125
 Titel 141
- Umbrüche
 Rahmen 416
 Seite 416
 System 417
- umdeuten
 Akkordsymbole 650, 651
 Noten 213
 Vorzeichen 213
- umdrehen 369, 961
 drucken 573, 574
 Linien 897
- Umkehrungen
 Generalbass 336, 338, 701
- Una-Corda-Pedal 861
 Darstellung 872
 MIDI-Controller 873
 Text 872
- unabhängige Stimmwiedergabe 495
 Endpunkte ändern 524
 Noten eingeben 452
 Pianorollen-Editor 451
 Spielanweisungen 316, 318
- ungedämpft, *siehe* Spielanweisungen, *siehe auch* Laissez-Vibrer-Haltebögen
- ungestimmte Perkussion 1052, 1060
 Anweisungen, *siehe* Spielanweisungen
 Artikulationen 552, 1055
 Darstellungsarten 112, 1052, 1057, 1059
 Dynamikanweisungen in Kits 1057
 einzelne Instrumente 1052
 Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Gruppen 116
 Gruppen benennen 117
 Halsrichtung 112, 195, 1069, 1070
 Kits, *siehe* Perkussions-Kits
 Kits exportieren 1054
 Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Kratzen, *siehe* Spielanweisungen
 Legenden 1065–1067
 MIDI-Dateien 1071
 MusicXML-Dateien 1071
 Notation für indische Trommeln 1072
 Notationen 1055
 Noten verschieben 1055
 Noteneingabe 191, 194, 195, 452
 Notenköpfe 1059, 1060, 1064
 Notenzeilen 112, 1057, 1059
 Notenzeilenbeschriftungen 975
 Notenzeilenposition 1059, 1060, 1063, 1064
 Percussion-Maps 525, 545, 546
 Raster-Kit-Darstellung 116–119
 Reihenfolge der Instrumente 118
 Rhythmusstriche 112, 1079
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spielanweisungen 552, 1056, 1059, 1060, 1062, 1063
 Stickings 1056
 Stimmen in Kits 1069
 Tremolos 552
 Triolen und N-tolen 1056
 Wiedergabe 525, 545, 546, 552, 1059
 Wiedergabe-Modus 452, 1070
- Unisoni 986
 alteriert, *siehe* alterierte Primen
 Stimmen 1075
- Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln) 1072

unkomprimierte MusicXML [64](#), [65](#)
 unregelmäßig
 Taktarten [1024](#)
 Takete als Auftakte [1026](#)
 unterer Bereich [30](#)
 untergeordnete Taktzahlen [614](#)
 hinzufügen [614](#)
 Unterklammern [638](#), [640](#)
 anzeigen [639](#)
 ausblenden [639](#)
 Unterschneidung
 Generalbass [705](#)
 Vorzeichen [586](#)
 Unterspuren
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärkespuren
 Automation, *siehe* Automationsspuren
 Dynamikanweisungen, *siehe*
 Anschlagstärkespuren
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungsspuren
 Unterstriche
 Text [330](#)
 Untertitel [90](#), [391](#), *siehe auch* Partie-Überschriften

V

Variablen [570](#)
 Ventile
 Fingersätze [721](#)
 Verbalkung [617](#), [619](#), [631](#)
 Ecken [628](#)
 gefächert [631](#)
 Griffe [623](#)
 große Tonhöhenbereiche [737](#)
 Gruppierung [617](#), [619](#), [633](#), *siehe auch*
 Zählzeitgruppen
 Halbtakt [633](#)
 Halsrichtung [621](#), [627](#)
 Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 Haltebögen [201](#)
 invertieren [621](#)
 mehrere Notenzeilen [627](#)
 Metrum [633](#)
 Neigungen [622](#), [623](#), [737](#)
 Noten [619](#)
 Notenzeilen-übergreifend [625](#), [627](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [621](#)
 optische Notenzeilen-übergreifende
 Spationierung [626](#)
 Pausen [631](#)
 Platzierung [621](#), [625](#)
 primäre Balken [629](#)
 Richtung [620](#)–[623](#)
 sekundäre Balken [629](#), [630](#)
 Spationierung [626](#)
 Tabulatur [988](#)
 Taktarten [617](#), [633](#)
 Teilton [620](#)
 trennen [618](#)
 Triolen und N-tolen [630](#)
 Verbalkung aufheben [620](#)
 Vorschläge [736](#), [737](#)
 zentrierte Balken [623](#), [624](#)
 zurücksetzen [619](#), [622](#), [625](#)

verbinden
 Bindebögen [368](#), [966](#), [967](#)
 Dynamikanweisungen [368](#), [698](#), [699](#)
 Gruppen von Dynamikanweisungen [696](#)
 Namen der Partien [141](#)
 Percussion-Maps mit VST/MIDI [525](#)
 Titel der Partien [141](#)
 Verbindung [598](#)
 Notenzeilen, *siehe* zusammenführen
 Notenzeilenbeschriftungen [977](#)
 Pausen [946](#), [950](#), [951](#)
 Spieler [124](#)
 Takete [598](#)
 Taktwiederholungen [951](#)
 Verbindung aufheben
 Bindebögen [967](#)
 Dynamikanweisungen [699](#)
 Verbindungen
 Balken [625](#)
 Notenhäse [625](#)
 Notenzeilen mit Taktstrichen [604](#)
 Pedallinien [867](#)
 Taktstriche [602](#), [637](#)
 Verbindungslinien [20](#)
 ausblenden [371](#)
 Dynamikanweisungen [695](#)
 Spielanweisungen [880](#)
 Text [427](#)
 Zäsuren [284](#)
 verbundene Taktarten [235](#), [1024](#)
 eingeben [235](#), [237](#), [239](#), [240](#)
 gestrichelte Taktstriche [235](#), [1024](#)
 verdoppeln [158](#)
 Werte [158](#)
 Verhältnisse
 Notenabstand [437](#)
 Swing-Wiedergabe [502](#)
 Triolen und N-tolen [1049](#)–[1051](#)
 Vorschläge [735](#)
 Verkettungen
 Rahmen [393](#)
 verkleinern, *siehe* Größe
 Vermeidung von Zusammenstößen
 Artikulationen [592](#)
 Bindebögen [957](#), [962](#)
 Dynamikanweisungen [678](#)
 Fortlaufende Ansicht [441](#)
 Haltebögen [1011](#)
 Notenzeilen [399](#), [400](#), [439](#), [441](#)
 vermindert, *siehe* übermäßig
 Vermischung
 Vorzeichen [585](#)
 Versätze
 Bundnummern [659](#)
 Stimmspalten [1075](#), [1076](#)
 Timecodes [144](#), [913](#)
 Videos [144](#)
 zurücksetzen [370](#)
 verschachtelte Unterklammern, *siehe* Unterklammern
 verschieben
 Abspielmarke [374](#), [492](#)
 Akkordsymbole [647](#), [650](#)
 Akkordsymbole-Einblendfeld [270](#)

verschieben (*Fortsetzung*)

Ansicht 373, 374
 Arpeggio-Zeichen 816
 Artikulationen 592, 593
 Atemzeichen 741, 742
 Auswahl, *siehe* Navigation
 Automationspunkte 478
 Bindebögen 962, 965
 Dynamikanweisungen 467, 678, 688, 694
 Eingabemarke 170, 207
 Fermaten 740, 742, 743
 Generalbass 706
 Hammer-Ons 841
 Harfenpedal-Schaubilder 858
 Instrumente 111, 126
 Jazz-Artikulationen 847
 Liedtext 764, 766–769
 Liedtext-Einblendfeld 335
 Linien 889, 890, 892
 Marker 910
 MIDI-Daten 478
 navigieren, *siehe* Navigation
 Noten 212, 436, 453, 778
 Noten in andere Notenzeilen 379, 625, 1055
 Notenzeilen 99, 100, 399, 410
 Oktavzeichen 671
 Ornamente 797, 798
 Partie-Überschriften 408
 Pausen 436, 742, 951
 Pedallinien 864
 Positionszeiger 226, 270, 335
 Pull-Offs 841
 Regionen mit Strichnotation 938
 Registerkarten 40
 Rhythmusstriche 936
 Saitenanzeigen 728, 729
 Schlüssel 663, 664
 Seiten 374
 Spielanweisungen 877
 Spieler 99, 100, 126
 Studierzeichen 903
 subito 688
 Taktarten 1033
 Takte 416
 Taktpausen 951
 Taktstriche 602
 Taktwiederholungen 926
 Taktzahlen 609, 610
 Tapping 841
 Tempomarkierungen 484, 1001
 Text 434
 Text an Linien 899, 900
 Tonarten 748
 Tremolos 1039
 Triolen und N-tolen 379, 1044, 1051
 Vorschläge 735, 778
 Wiederholungsenden 918
 Wiederholungsmarker 922
 Zäsuren 741, 742
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 722
 Richtung 723, 779
 Stärke 722
 Winkel 722

Versionen

Dateien 57
 verteilen 169, 188
 Noteneingabe 169, 188
 Verteilen 414
 in andere Layouts kopieren 422, 424
 Notenzeilenspationierung 439
 Systeme pro Rahmen 415
 Takte pro System 414
 Verteilung
 Notenzeilen pro Rahmen 400
 Systeme pro Rahmen 415
 Takte pro System 414
 vertikale Abstände
 Akkorddiagramme 656
 Notenköpfe in Klammern 782, 785
 Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenspationierung
 Ossia-Notenzeilen 980
 Perkussions-Kits 119
 Systeme, *siehe* System-Spationierung
 Tacets 421
 vertikale Ausrichtung
 Dynamikanweisungen 696, 698
 Linien 882
 Notenzeilen 400, 439
 Spielanweisungen 882
 Systeme 400, 439
 vertikale Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Arpeggio-Zeichen
 vertikale Position
 Akkordsymbole 648, 649
 ändern 369
 Artikulationen 591–593
 Atemzeichen 741
 Bindebögen 957, 960
 Dynamikanweisungen 676, 689
 Elemente umkehren 369
 Fermaten 740
 Fingersätze 711, 717–719
 Generalbass 702, 705
 Haltebögen 1011
 Harfenpedal-Schaubilder 857
 Instrumente 99, 100
 Layouts 133
 Liedtext 753, 755, 763, 765–769
 Linien 888, 891, 895
 Marker 908
 Notenzeilen 99, 100, 399, 400, 439
 Ornamente 797
 Partie-Überschriften 391, 408, 409
 Pausen 740, 944
 Pedallinien 863
 poco a poco 689
 Rhythmusstriche 936
 Spielanweisungen 369, 876
 Spieler 99, 100
 Studierzeichen 902, 982, 983
 Systeme 399, 400, 439
 Systemobjekte 983
 Systemtext 983
 Tacets 421
 Taktarten 982, 1027, 1028, 1032
 Taktzahlen 610, 611

- vertikale Position (*Fortsetzung*)
 - Tempomarkierungen [982](#), [983](#), [1001](#)
 - Text [369](#), [982](#)
 - Timecodes [908](#), [913](#)
 - Tremolos [1037](#)
 - Triller [797](#)
 - Triolen und N-tolen [1040](#)
 - Vortragsbezeichnungen [689](#)
 - Wiederholungsenden [918](#), [982](#), [983](#)
 - Wiederholungsmarker [922](#), [923](#), [983](#)
 - Zäsuren [741](#)
- Verzögern
 - Wiedergabe von Glissando-Linien [824](#)
- Vibrato, *siehe* Spielanweisungen
- Vibratohebel [825](#), [830](#), [836](#)
 - Akkorde [830](#)
 - Dauer [842](#)
 - Dips [306](#), [307](#), [836](#), [841](#)
 - Dives [830](#), [836](#)
 - eingeben [300–303](#), [307](#), [308](#)
 - Intervalle [831](#), [841](#)
 - Länge [842](#)
 - Linien [307](#), [308](#), [836](#), [842](#)
 - löschen [377](#), [843](#)
 - Pre-Dives, *siehe* Gitarren-Pre-Bends
 - Returns [830](#), [836](#)
 - Scoops [836](#)
 - Wiedergabe [830](#)
- Videoeigenschaften-Dialog [144](#)
- Videos [53](#), [143](#)
 - Anfangsposition [146](#)
 - Audio [147](#), [505](#)
 - ausblenden [146](#)
 - Bereich [343](#)
 - Bildfrequenz [148](#)
 - Dialog [144](#)
 - entfernen [147](#)
 - erneut laden [145](#)
 - Fenster [146](#), [147](#)
 - finden [145](#)
 - Formate [143](#)
 - Größe [147](#)
 - hinzufügen [145](#)
 - Lautstärke [147](#)
 - Marker [488](#), [907](#)
 - Mixer [505](#)
 - Partien [89](#)
 - Spur [489](#)
 - synchronisieren [146](#)
 - Timecodes [912](#), [913](#)
 - Tutorials [53](#)
- Viertelnoten [154](#)
 - Metronomangaben [246](#)
 - Swing-Wiedergabe [501](#), [502](#)
 - Tempogleichungen [1009](#)
 - Triolen und N-tolen [210](#)
 - Zählzeiten [252](#)
- Vierteltöne [588](#), [752](#)
 - Gitarren-Bendings [300](#), [829](#), [831](#)
 - transponieren [211](#)
 - Vorzeichen [588](#)
- Viervierteltakt [744](#), [1024](#)
- Viervierteltakt kappen [744](#)
- Violinschlüssel, *siehe* Schlüssel
- Vivace, *siehe* Tempomarkierungen
- Vokalpartituren, *siehe* Layouts
- Vollbildmodus [41](#)
- Voltenklammern, *siehe* Wiederholungsenden
- vorgegebene Tremolos, *siehe* Tremolos
- Vorhalte
 - Akkordsymbole [268](#)
 - Generalbass [336](#), [338](#), [703](#)
- vorherige Versionen [57](#)
- vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen [510](#)
- Vorlagen [55](#)
 - Ensembles [84](#), [101](#)
 - Kategorien [55](#)
 - Klammern [55](#)
 - Musterseiten [390](#)
 - neue Projekte [53](#)
 - Notenzeilen [55](#), [637](#)
 - Notenzeilengruppen [55](#), [637](#)
 - Partie-Überschriften [391](#)
 - Seiten [21](#), [390](#)
 - Spieler [84](#), [101](#)
 - Titel [391](#)
 - Wiedergabe [446](#), [509](#), [510](#), [515](#), [518](#)
- Vorschläge [733](#)
 - Arpeggio-Zeichen [817](#)
 - Arten [736](#)
 - Balken [737](#)
 - Bindebögen [225](#), [734](#), [954](#), [955](#)
 - Darstellung [736](#)
 - Dauer [203](#), [737](#)
 - Eingabemarke [165](#), [203](#)
 - eingeben [151](#), [203](#)
 - Geschwindigkeit [737](#)
 - Gitarren-Bendings [298](#), [299](#)
 - Glissando-Linien [294](#), [295](#)
 - Größe [735](#), [777](#)
 - Haltebögen [201](#), [1018](#)
 - invertieren [734](#)
 - Linien [890](#)
 - löschen [377](#)
 - Notenhäse [734](#), [736](#)
 - Pedallinien [865](#)
 - Platzierung [734](#)
 - Position [734](#), [735](#)
 - Register [212](#)
 - Schlüssel [664](#)
 - Schrägstriche [734](#), [736](#)
 - Spationierung [437](#)
 - Standardeinstellungen [734](#)
 - Stimmen [734](#)
 - Taktstriche [735](#)
 - Tonhöhe [212](#)
 - transponieren [215](#)
 - Triller [810](#)
 - verschieben [735](#), [778](#)
 - Wiedergabe [737](#)
- Vortragsbezeichnungen [675](#), [687](#), [997](#)
 - anzeigen [682](#)
 - Darstellung [688](#)
 - eingeben [260](#), [262](#), [264](#), [688](#)
 - Gabeln [689](#)
 - poco a poco [693](#)

Vortragsbezeichnungen (*Fortsetzung*)

- subito [688](#)
- zentriert [689](#)
- Vorzeichen [583](#)
- Akkorde [586](#)
- Akkordsymbole [650](#), [651](#)
- alterierte Primen, *siehe* alterierte Primen
- ändern [197](#)
- anzeigen [583](#), [584](#), [790](#), [804](#)
- Aufhebung [588](#)
- ausblenden [583](#), [584](#), [790](#), [804](#)
- Bereich [154](#), [234](#)
- Darstellung [584](#)
- eingeben [178](#), [197](#)
- enharmonische Gegenstücke [213](#)
- Erinnerung [588](#)
- erneut angeben [588](#)
- Generalbass [340](#)
- Gitarren-Pre-Bends [834](#)
- Haltebögen über Umbrüche [584](#), [1017](#)
- Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
- Hinweise [375](#)
- Klammern [584](#), [790](#)
- Layoutnamen [136](#)
- Linien [895](#)
- löschen [583](#)
- MIDI-Eingabe [199](#)
- mikrotonal [588](#)
- Namen der Einzelstimmen [136](#)
- Obertöne [790](#)
- Ornamente [796](#), [809](#)
- Regeln für Dauer, *siehe* Regeln für Vorzeichendauer
- Spationierung [586](#)
- Stapelreihenfolge [585](#), [586](#)
- Teilungen der Oktave [751](#)
- Titel [429](#)
- Token [429](#)
- tonale Systeme [752](#)
- Tonarten [583](#), [744](#), [750](#)
- Tonhöhe vor Notenwert [178](#)
- transponieren [216](#)
- Triller [803](#), [804](#), [808](#), [809](#)
- umdeuten [213](#)
- Unterschneidung [586](#)
- Vermeidung von Zusammenstößen [585](#), [586](#)
- Vierteltöne [588](#)
- VST-Instrumente [446](#)
- bearbeiten [446](#)
- blockieren [449](#)
- Endpunkte [518](#), [521](#)
- erlauben [449](#)
- Expression-Maps [527](#)
- Instanzen [446](#)
- laden [448](#), [449](#)
- Namen [518](#)
- Nummerierung [446](#)
- Percussion-Maps [525](#)
- Schnittstellen [518](#)
- Wiedergabe [509](#), [510](#), [518](#), [526](#), [545](#)

W

- Walker-Notenköpfe [775](#), [776](#)
- wannenförmige Notenköpfe [775](#), [776](#)
- Warnhinweise
 - andere Dorico-Versionen [57](#)
 - Audio-Engine [31](#)
 - fehlende Schriften [58](#)
 - MIDI-Eingabe [31](#)
 - Spieler löschen [82](#), [101](#)
- Wasserzeichen [579](#)
 - drucken [563](#)
 - exportieren [567](#)
- WAV-Dateien
 - exportieren [75](#), [76](#)
- Wechsel [796](#)
 - Intervalle [796](#)
 - Jazz, *siehe* Jazz-Ornamente
 - Seiten, *siehe* Rahmenumbrüche
- wechseln
 - Layouts [23](#), [35](#)
 - Noten zu Perkussionsinstrumenten [1055](#)
 - Partien [373](#), [374](#)
 - Registerkarten [39](#)
- weiße Notenköpfe [771](#), [772](#), [776](#)
- Wellenlinien, *siehe* gewellte Linien, *siehe auch* Linien
- Werkzeuge [31](#)
 - anordnen, *siehe* anordnen
 - auswählen [31](#), [32](#)
 - Timecodes [912](#)
- Werkzeugfelder [31](#)
 - Notationselemente [150](#), [159](#)
 - Noten [150](#), [151](#)
 - Wiedergabe [443](#), [444](#)
- Werkzeugzeile [23](#)
 - ausblenden [23](#)
 - Optionen der Arbeitsumgebung [23](#), [24](#)
 - Transportoptionen [23](#), [24](#)
- Werte
 - ändern [158](#)
 - Bildfrequenz [144](#)
 - Latenz-Kompensation [221](#)
 - Metronomangaben [368](#), [1005](#)
 - Noten, *siehe* Notenwerte
 - rhythmisches Raster [31](#), [164](#)
 - Timecodes [144](#), [913](#)
- Wertfelder [158](#)
- Wertelinie
 - Automation [472](#), [476](#)
 - Dynamikanweisungen [461](#), [465](#)
 - Tempo [481](#)
- westliche Tonartssysteme
 - Teilungen der Oktave [751](#)
 - Tonarten [744](#)
- wichtige Marker [343](#), [911](#)
- Widmungen [90](#), [731](#)
 - Text-Token [427](#)
- Wiedergabe [493](#), [553](#)
 - Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke
 - Abweichungen [557](#)
 - Akkorde [368](#)
 - Akkordsymbole [486](#), [488](#)
 - Anschlagstärke [470](#)

Wiedergabe (*Fortsetzung*)

Anzahl der Durchläufe 500
 Arpeggio-Zeichen 817, 818
 Artikulationen 495, 527, 594
 Audio exportieren 75, 76
 Audio-Puffergröße 221, 222
 Auswahl 493
 Automation 472
 beginnen 493
 Bindebögen 225, 495, 968
 Durchläufe 500
 Dynamikanweisungen 367, 461, 495, 534, 685
 Elemente ausschließen 498
 Endpunkte 518, 521, 524, 525
 Expression-Maps 526, 527
 Fader 505
 festes Tempo 498
 gegenseitige Ausschlussgruppen 544
 Ghost-Notes 782, 840
 Gitarren-Bendings 825
 Glissando-Linien 823, 824, 853
 Instrumente 495, 526, 545
 Jazz-Artikulationen 553, 845
 Kanalzüge 506
 Klick 481, 493, 507
 Lautstärke 367, 498, 505
 Lautstärke zurücksetzen 498
 Linie 491
 mehrere Fenster 41
 Metronom 507
 Mixer 505, 506
 Noten 367, 368, 495
 Noten aufnehmen 219
 Noten ausblenden 936
 Noten-Anschlagstärke 470
 Notenköpfe in Klammern 782
 Notenwerte 555
 Obertöne 787–789
 Ossia-Notenzeilen 980
 Partien 524
 Patches 518
 Pausen 738
 Pedallinien 873
 Perkussion 525, 545, 546, 1059, 1060, 1062, 1063
 PlugIns 505
 Programmeinstellungen 45
 Rücklauf 492
 Schnellvorlauf 492
 Schrägstriche 380, 936, 1078
 Silence-Wiedergabevorlage 509, 510
 Solo schalten 496, 497
 Sound-Bibliotheken ändern 515
 Spielanweisungen 495, 542, 553, 554
 Standardeinstellungen 515
 Standardtempo 997, 1004
 Stimmen 495, 524
 stummschalten 496–498
 Swing 501, 503, 504
 Taktwiederholungen 925
 Tempo 481, 507, 1005, 1006
 Tempo folgen 498
 Tempogleichungen 1009
 Timecode 507, 509

Wiedergabe (*Fortsetzung*)

Transport 507, 509
 Tremolos 495, 552
 Triller 810, 811
 verstrichene Zeit 507, 509
 Vibratohebel-Dive-and>Returns 830
 Vorlagen, *siehe* Wiedergabevorlagen
 Vorschläge 737
 Wiederholungen 499, 500
 Wiedergabe unterdrücken 498
 Wiedergabe-Anweisungen 518, 542, 553, 554, 589, 874
 bearbeiten 554
 Eigenschaft 554
 Endpunkte 518
 erstellen 554
 Expression-Maps 526, 527
 gegenseitige Ausschlussgruppen 544
 Kombinationen 538, 542
 löschen 544, 554
 Richtung 554
 Rückgriff 554
 Wiedergabevorlagen 509
 zurücksetzen 554
 Wiedergabe-Anweisungen Eigenschaften 554
 Wiedergabe-Modus 15, 443
 Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke
 Abweichungen 557
 Bereiche 30, 443, 445
 Endpunkteinrichtung-Dialog 518
 Event-Darstellung 450
 Expression-Maps 526, 538
 Expression-Maps exportieren 545
 Fensterelemente 443
 Kanalzüge 506
 MIDI-Instrumente 447, 448
 Mixer 505, 506
 Noten eingeben 452
 Noten löschen 456
 Noten verschieben 453
 Notenwerte 454, 555, 556
 Percussion-Maps 545
 Pianorollen-Editor 451
 Schlagzeugeditor 452
 Sounds laden 448, 449
 Spuren 458, 490
 Transport 24, 507
 ungestimmte Perkussion 1070
 VST-Instrumente 446, 448, 449
 wechseln 443
 Werkzeugfelder 443, 444
 Wiedergabe 493
 zoomen 457
 Wiedergabe-Spielanweisungen
 Percussion-Maps 546
 Perkussion 552
 Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten (Dialog)
 554
 Wiedergabe-Werkzeugfeld 444
 Wiedergabevorlagen 509, 510
 ändern 515
 benutzerdefiniert 509, 512, 515
 Dateiformat 509
 Dialog 510, 512

Wiedergabevorlagen (*Fortsetzung*)

- Endpunktkonfigurationen 446, 518, 521
- erstellen 515
- exportieren 517
- importieren 517
- Rückgriff 512
- übergehen 509
- vorinstallierte Standards 510
- zurücksetzen 515

Wiederherstellen 219, 377

- Backups 80
- Dateien 77–80
- Noten 219

Wiederherstellungstext 872

wiederholen, *siehe* kopieren, *siehe auch*

Wiederholungen

Wiederholungen

- Dynamikanweisungen 499
- Enden, *siehe* Wiederholungsenden
- exportieren 499
- Gruppierung 930, 931
- Häufigkeit 929
- Länge 368, 925
- Marker, *siehe* Wiederholungsmarker
- optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Spielanweisungen 881
- Takte 924
- Taktstriche, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
- Tempomarkierungen 499
- Wiedergabe 499, 500
- Zähler 928

Wiederholungen-Einblendfeld 346

Wiederholungs-Taktstriche 600

- Anzahl der Durchläufe 500
- Durchläufe 500
- Einblendfeld 253, 257, 258
- eingeben 253, 257, 258
- exportieren 499
- MIDI-Aufnahme 220
- Wiedergabe 499

Wiederholungs-Taktstriche beenden 253, 600

- Durchläufe 500
- eingeben 257, 258

Wiederholungs-Taktstriche beginnen 253, 600

- eingeben 257, 258

Wiederholungsabschnitte, *siehe* Wiederholungsmarker

Wiederholungsenden 916

- Abschnitte 916, 918
- Anzahl der Durchläufe 916
- Arten 346
- Ausrichtung 918
- auswählen 359, 362, 364, 365
- Bereich 348, 351, 352
- Darstellung 919
- Durchläufe 916
- Einblendfeld 346, 349, 350
- eingeben 346, 348–352
- exportieren 499
- Griffe 917
- Länge 917
- letzte Abschnitte 919
- löschen 377
- mehrere Positionen 918, 982, 983

Wiederholungsenden (*Fortsetzung*)

- MIDI-Aufnahme 220
- MusicXML-Dateien 919
- optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Position 918
- Taktzahlen 616
- verschieben 918
- vertikale Positionen 982
- Wiedergabe 499
- zusätzliche Enden 350, 352

Wiederholungsmarker 920

- ändern 368
- Anzahl der Durchläufe 500
- Arten 346
- Bereich 348, 354
- Einblendfeld 346, 353
- eingeben 346, 348, 353, 354
- exportieren 499
- Index 921
- löschen 377
- mehrere 921
- mehrere Positionen 922, 982, 983
- MIDI-Aufnahme 220
- notenzeilenabhängige Positionierung 923
- optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Position 922
- Reihenfolge 921
- Taktzahlen 616
- Text 921
- verschieben 922
- vertikale Positionen 982
- Wiedergabe 499, 500

Wiederholungssprünge, *siehe* Wiederholungsmarker

Wiederholungszeichen-Bereich 348

Winkel

- Balken 623, 631
- Bindebögen 957
- Fächerbalken 631
- Fingersatz-Slides 720
- Glissando-Linien 820
- Linien 327, 885, 891
- Tremolos 1037
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 722

Wirbel, *siehe* Tremolos**X**

- X-Notenköpfe 773, 776
- Ghost-Notes 840

Z

Zahlen

- Backups 80
- Balkenlinien 629
- Generalbass, *siehe* Generalbass
- Instrumente 103
- Layouts 134
- Liedtextzeilen 765–767
- Notenzeilen 401, 979, 980
- Notenzeilenbeschriftungen 977
- Notenzeilenlinien 404, 1057, 1059
- PlugIn-Instanzen 446, 447

- Zahlen (*Fortsetzung*)
 Rhythmusstriche 940
 Saiten, *siehe* Saitenanzeigen
 Seiten 850
 Strophen 769
 Studierzeichen 905
 Taktarten 1030
 Takte 605, 613
 Taktwiederholungen 928
 Triolen und N-tolen 1049
 Wertfelder 158
 Zählzeiten für Region mit Strichnotation 940
- Zähler
 Auftakte 1026
 Liedtext 761
 Mehrtaktpausen 951
 Rahmen 912
 Rhythmusstriche 940, 941
 Seitenzahlen 431
 Stile 1029, 1030
 Taktarten 1022
 Taktwiederholungen 928–930
 Taktzahlen 616, 1026
 Timecodes 912
 Wiederholungsabschnitte 616
 Wiederholungsenden 916
- Zählzeiteinheiten 1004
 einstellen 247
 Metronomangaben 368, 1005
 Tempomarkierungen 246
 Triolen und N-tolen 210
 Zählzeiten eingeben 252
 Zählzeiten löschen 252
- Zählzeiten
 abhängige Position 370
 Anzeige 507, 509
 Aufnahmelatenz 221
 Auftakt, *siehe* Auftakte
 auswählen 365
 Einblendfeld 252
 eingeben 252, 254, 256
 löschen 252, 595
 pro Minute 1004
- Zählzeitgruppen 19, 617, 633
 angeben 235
 festlegen 633
 Haltebögen 1010
 Taktarten 1029, 1030
 Zähler 1029
- Zäsuren 738, 740
 Arten 368, 740
 Darstellung 368
 eingeben 280, 282–284
 löschen 377
 mehrere an derselben Position 741
 Platzierung 741
 Position 284, 741
 verschieben 742
- Zeichen
 Studierzeichen, *siehe* Studierzeichen
 Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
 Triller 796, 797, 799, 800, 809
- Zeichenstile
 fehlende Schriften 58
- zeichnen 32, 374, 444
 Anschlagstärke 471
 Automation 475
 Dynamikanweisungen 464
 Noten 452, *siehe auch* Noteneingabe
 Tempo 481
- Zeilen
 Akkorddiagramme 656
 Generalbass 705
- Zeilenabstand, *siehe* Notenzeilengröße, *siehe auch*
 Notenzeilenspationierung
- Zeit
 Angaben, *siehe* Taktarten
 Anzeige 507, 509
 einfügen 254–256
 Latenz 217, 221
 Marker 907
 rhythmische Position 20
 Spur, *siehe* Zeitspur
 Transport-Fenster 507, 509
 Videos 146
- Zeitleisten, *siehe* Wiederholungsenden
- Zeitspur 481
 erweitern 490
 Tempo ändern 485
 Tempoänderungen eingeben 483
 Tempoänderungen löschen 486
 Tempoänderungen verschieben 484
 zuklappen 490
- Zentimeter
 Maßeinheit 45
- zentrierte Balken 623
 entfernen 625
 erstellen 624
- zentrierter Text
 Gabeln 689
- Zickzack-Anordnung
 Vorzeichen 586
- ziehen 32, 374, *siehe auch* zeichnen
- Ziel
 Dateien exportieren 569
 Instrumente 674
 Noten 720
- Zoll
 Maßeinheit 45
- Zoom 31
 Akkordsymbole 648
 ändern 374
 Event-Darstellung 457
 Liedtext 761
 Optionen 31, 34, 374
 Pianorollen-Editor 457
 Regionen mit Strichnotation 934
 Schlagzeugetitor 457
 Taktwiederholungen 927
 zuklappen, *siehe* erweitern
 Zungenschnalzen, *siehe* Spielanweisungen
 Zuordnungspunkte
 Linien 327, 329, 885, 888
 zurücknehmen, *siehe* zurücksetzen

- zurücksetzen 377
 - Abweichungen bei der Wiedergabe 557
 - Akkorddiagramme 659
 - Akkordsymbole 651
 - Anschlagstärke 472
 - Balken 630
 - Darstellung 370
 - Dynamikanweisungen 469
 - Einzelstimmen-Layouts 134
 - Elemente 370
 - Expression-Maps 537
 - Fingersätze 718
 - Generalbass 709
 - Hintergrundfarbe 44
 - Instrumentennamen 138, 140
 - Lautstärke 498
 - Layoutnamen 136
 - Layouts 134
 - Namen der Spieler 135
 - Noten-Anschlagstärke 472
 - Notenhäse 996
 - Notenzeilen 402, 403
 - Notenzeilenbeschriftungen 140
 - Percussion-Maps 546
 - Position 370
 - Seitenfarbe 43
 - sekundäre Balken 630
 - Solo-Schalter 497
 - Stummschalten-Schalter 497
 - Taktzahlen 614, 615
 - Tastaturbefehle 52
 - Tempo 998
 - Trillerintervalle 807
 - Verbalkung 619, 622, 625
 - Vorzeichen 583
 - Wiedergabe-Anweisungen 554
 - Wiedergabevorlagen 515
- zusammenführen 399–401, 422
 - Absatzstile 977
 - divisi 977
 - Hinweise 375
 - Notenzeilenbeschriftungen 977
 - Ossia-Notenzeilen 980
 - Pedallinien 867
 - Spieler 59, 60, 63, 66
 - zusätzliche Notenzeilen 979
- zusammengesetzte Generalbass-Intervalle 336, 338, 707
- zusammengesetzte Taktarten 1024
 - eingeben 235, 237, 239, 240
- zusätzliche
 - Enden 350, 352, 916
 - Stimmen 184, 1073
- zusätzliche Notenzeilen 979
 - anzeigen 401–403
 - ausblenden 401–403
 - divisi, *siehe* divisi
 - Haltebögen 201
 - Hinweise 375, 979
 - Ossia-Notenzeilen, *siehe* Ossia-Notenzeilen
 - zusammenführen 979
- zusätzliche Switches 530, 539
- zuweisen
 - Expression-Maps zu Endpunkten 525
 - Instrumente zu Endpunkten 524
 - MIDI-Befehle 51
 - Musterseiten 397
 - Partien zu Layouts 95, 131
 - Percussion-Maps zu Endpunkten 525
 - Spieler zu Layouts 95, 130
 - Spieler zu Partien 95, 128
 - Stimmen zu Endpunkten 524
 - Tastaturbefehle 50
- zweite Stimmen
 - hinzufügen 184
 - Taktpausen 200
- Zweizweiteltakt, *siehe* Taktarten