

Benutzerhandbuch

 **DORICO SE₃**
Free Music Notation Software



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

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_3.1.10_de-DE_2020-11-11

Inhaltsverzeichnis

8	Neue Funktionen	352	Layout und Formatierung
13	Einleitung	352	Notensatz-Modus
13	Plattformunabhängige Dokumentation	352	Rahmen
13	Konventionen	352	Musterseiten
15	So können Sie uns erreichen	353	Partie-Überschriften
16	Erste Schritte	354	Seitenformatierung
16	Orientierung	380	Notenschriften-Dialog
25	Ein neues Projekt beginnen	381	Textobjekte vs. Text in Textrahmen
27	Noten schreiben	388	Notenabstand
32	Dorico-Konzepte	390	Notenzeilensparationierung
32	Design-Philosophie und übergeordnete Konzepte	394	Wiedergabe-Modus
40	Benutzeroberfläche	394	Projektfenster im Wiedergabe-Modus
40	Fenster	400	Event-Darstellung
53	Arbeitsumgebung einrichten	408	Spuren
60	Programmeinstellungen-Dialog	441	Abspielmarke
61	Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog	443	Noten wiedergeben
68	Projekt- und Dateiverwaltung	449	Swing-Wiedergabe
68	Hub	452	Mixer
72	Projekte aus anderen Dorico-Versionen	455	Transport-Fenster
73	Fehlende Schriften (Dialog)	457	Wiedergabevorlagen
74	Datei-Import und -Export	466	Endpunkte
91	Automatisch speichern	472	Expression-Maps
93	Projekt-Backups	483	Percussion-Maps
94	Einrichten-Modus	490	Gespielte vs. notierte Dauer
94	Projektfenster im Einrichten-Modus	493	Drucken-Modus
103	Projekt-Info (Dialog)	493	Projektfenster im Drucken-Modus
105	Layout-Optionen (Dialog)	498	Layouts drucken
108	Spieler, Layouts und Partien	501	Layouts als Grafikdateien exportieren
109	Spieler	506	Drucker
113	Ensembles	507	Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren
114	Instrumente	508	Doppelseitiger Druck
133	Spielergruppen	510	Seiten- und Papiergrößen
136	Partien	511	Grafikdateiformate
138	Layouts	512	Anmerkungen
143	Spieler-, Layout- und Instrumentennamen	514	Notationsreferenz
149	Partienamen und Partietitel	515	Einleitung
150	Videos	516	Vorzeichen
157	Schreiben-Modus	516	Vorzeichen löschen
157	Projektfenster im Schreiben-Modus	517	Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen
165	Eingeben vs. Bearbeiten	518	Vorzeichen stapeln
167	Rhythmisches Raster	519	Alterierte Primen
169	Noteneingabe	520	Mikrotonale Vorzeichen
209	MIDI-Aufnahme	520	Regeln für Vorzeichendauer
214	Notationselemente eingeben	522	Artikulationen
323	Bearbeiten und auswählen	522	Artikulationen kopieren
334	Navigation	523	Artikulationen ändern
338	Hinweise	523	Artikulationen löschen
339	Anordnungs-Werkzeuge	524	Positionen von Artikulationen
344	Partien trennen	526	Artikulationen bei der Wiedergabe
345	Kommentare	527	Takte
		527	Takte/Zählzeiten löschen
		529	Länge von Takten ändern

529	Takte aufteilen	589	Verschiedene Schlüssel auf klingende/ transponierte Notation einstellen
530	Takte verbinden	590	Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen
532	Taktstriche	590	Transponierende Schlüssel
533	Taktstriche löschen	592	Oktavzeichen
534	Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen	593	Oktavzeichen verlängern/kürzen
536	Taktzahlen	594	Positionen von Oktavzeichen
536	Taktzahlen ausblenden/anzeigen	596	Oktavzeichen löschen
537	Taktzahl-Einfassungen ausblenden/anzeigen	597	Cues
538	Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen	598	Dynamik
539	Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden	598	Arten von Dynamikanweisungen
539	Absatzstile für Taktzahlen ändern, die in Layouts verwendet werden	599	Positionen von Dynamikanweisungen
539	Positionen von Taktzahlen	603	Dynamikanweisungen in Klammern anzeigen
543	Taktzahländerungen	603	Dynamikanweisungen kopieren
545	Untergeordnete Taktzahlen	604	Dynamikanweisungen löschen
546	Taktzahlen und Wiederholungen	604	Stimmabhängige Dynamikanweisungen
547	Verbalkung	605	Niente-Gabeln
547	Balkengruppen	606	Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen
549	Noten manuell verbalken	608	Allmähliche Dynamikwechsel
550	Richtung von Teilbalken ändern	614	Gruppen von Dynamikanweisungen
550	Balkenplatzierung relativ zur Notenzeile	616	Verbundene Dynamikanweisungen
551	Balkenneigungen	618	VST-Expression-Maps für Lautstärkearten
552	Zentrierte Balken	619	Fingersätze
554	Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen	619	Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze
557	Balkenecken	620	Fingersätze zu Substitutions-Fingersätzen ändern
558	Sekundäre Balken	621	Vorhandene Fingersätze ändern
559	Triolen und N-tolen innerhalb von Balken	622	Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern
559	Halsstummel	623	Fingersätze anzeigen/ausblenden
560	Fächerbalken	623	Fingersätze löschen
561	Gruppieren von Noten und Pausen	624	Erinnerungs-Fingersätze
561	Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren	624	Fingersätze für Instrumente mit Bündeln
563	Klammern und Akkoladen	628	Fingersatz-Slides
564	Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern	629	Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen
566	Sekundäre Klammern	630	Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente einblenden/ausblenden
568	Verschachtelte Unterklammern	631	Aus MusicXML-Dateien importierte Fingersätze
569	Akkordsymbole	632	Saitenanzeigen
569	Akkordkomponenten	633	Saitenanzeigen verlängern/kürzen
570	Akkordsymbole transponieren	634	Saitenanzeigen löschen
571	Akkordsymbole ausblenden/anzeigen	635	Positionen von Saitenanzeigen
572	Grundton und Intervallart von Akkordsymbolen ausblenden/anzeigen	637	Titelei
572	Akkordsymbol-Regionen	637	Auf Standard-Musterseiten verwendete Projektangaben
575	Positionen von Akkordsymbolen	638	Vorschläge
576	Akkordsymbole umdeuten	638	Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge
578	Aus MusicXML importierte Akkordsymbole	640	Größe von Vorschlägen
579	Akkorddiagramme	640	Durchstreichung von Vorschlägen
579	Akkorddiagramm-Komponenten	641	Hälsen von Vorschlägen
580	Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen	641	Vorschlagsbalken
581	Akkorddiagramm-Form ändern	643	Fermaten und Pausen
583	Neue Akkorddiagramm-Formen erstellen	643	Arten von Fermaten und Pausen
586	Schlüssel	645	Positionen von Fermaten und Pausen
586	Allgemeine Platzierungskonventionen für Schlüssel		
587	Schlüssel rhythmisch verschieben		
588	Schlüssel löschen		
588	Schlüssel nach Vorschlägen anzeigen		

649	Tonarten	723	Gitarren-Bendings
649	Tonartanordnungen	726	Haltelinien für Gitarren-Bendings ausblenden/ anzeigen
650	Arten von Tonarten	726	Richtung von Gitarren-Pre-Bends ändern
651	Tonartangaben löschen	727	Gitarren-Bendings als Dive-and-Return anzeigen
652	Mehrere gleichzeitige Tonarten	728	Vorzeichen an Gitarren-Pre-Bends ausblenden/ anzeigen
652	Positionen von Tonartangaben	729	Jazz-Artikulationen
654	Tonarten zusammen mit einer Notenauswahl transponieren	730	Jazz-Ornamente
655	Enharmonisch äquivalente Tonarten	731	Positionen von Jazz-Artikulationen
656	Erinnerungs-Tonartangaben	731	Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern
656	Tonale Systeme	731	Linienstil von Jazz-Artikulationen (smooth) ändern
658	Liedtext	732	Jazz-Artikulationen löschen
658	Allgemeine Platzierungskonventionen für Liedtext	734	Seitenzahlen
659	Filter für Liedtext	734	Ziffernstil für Seitenzahlen ändern
660	Arten von Liedtext	735	Seitenzahlen ausblenden/anzeigen
662	Silbentypen in Liedtext	737	Harfen-Pedalangaben
663	Liedtextzeilen löschen	738	Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern
663	Liedtext kopieren/einfügen	739	Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/ anzeigen
665	Liedtextbearbeitung	740	Rahmen um Harfenpedal-Schaubilder ausblenden/anzeigen
667	Liedtext in Kursivschrift anzeigen	741	Positionen von Harfenpedal-Schaubildern
668	Positionen von Liedtext	742	Teilweise Harfen-Pedalangaben
669	Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien	744	Pedallinien
670	Liedtext-Zeilennummern	745	Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals
673	Strophennummern	746	Positionen von Pedallinien
674	Ostasiatische Elisionsbögen	748	Pedallinien verlängern/kürzen
675	Noten	751	Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien
675	Notenkopf-Sätze	753	Pedallinien-Zeichen in Textform
681	Größe von Noten ändern	755	Pedallinien bei der Wiedergabe
681	Noten rhythmisch verschieben	755	Aus MusicXML-Dateien importierte Pedallinien
682	Saite für einzelne Noten festlegen	756	Spielanweisungen
683	Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs anzeigen	757	Positionen von Spielanweisungen
684	Notenköpfe in Klammern	758	Text zu Spielanweisungen hinzufügen
690	Obertöne	759	Spielanweisungen ein-/ausblenden
691	Noten in Obertöne umwandeln	760	Spielanweisungen verlängern/kürzen
692	Harmonischen Teilton ändern	761	Fortsetzungslinien für Spielanweisungen
693	Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen	763	Gruppen von Spielanweisungen
694	Darstellungen/Stile von Obertönen	765	Wiedergabe-Spielanweisungen
698	Ornamente	767	Linien
698	Ornamentintervalle ändern	769	Linienkomponenten
699	Positionen von Ornamenten	770	Positionen von Linien
701	Triller	775	Länge von Linien
705	Trillerintervalle	777	Stil des Mittelteils von Linien ändern
709	Triller bei der Wiedergabe	778	Abschlüsse von Linien ändern
712	Arpeggio-Zeichen	778	Richtung von Linien ändern
712	Arten von Arpeggio-Zeichen	779	Text zu Linien hinzufügen
715	Länge von Arpeggio-Zeichen	782	Studierzeichen
715	Allgemeine Platzierungskonventionen für Arpeggio-Zeichen	782	Allgemeine Platzierungskonventionen für Studierzeichen
716	Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit ändern	783	Positionen von Studierzeichen
717	Wiedergabedauer von Arpeggios ändern	784	Studierzeichen löschen
718	Glissando-Linien	784	Abfolge von Studierzeichen ändern
718	Allgemeine Platzierungskonventionen für Glissando-Linien	785	Abfolgeart von Studierzeichen ändern
719	Glissando-Linien durch leere Takte		
719	Stil von Glissando-Linien ändern		
720	Glissando-Linien-Text ändern		
721	Glissando-Linien bei der Wiedergabe		

786	Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen	831	Bindebögen
787	Marker	831	Allgemeine Platzierungskonventionen für Bindebögen
787	Marker ausblenden/anzeigen	835	Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen
788	Vertikale Position von Markern ändern	836	Eingebettete Bindebögen
789	Markertext bearbeiten	837	Bindebögen rhythmisch verschieben
789	Timecodes von Markern ändern	838	Bindebögen verlängern/kürzen
790	Marker rhythmisch verschieben	838	Verknüpfte Bindebögen
791	Marker als wichtig definieren	840	Krümmungsrichtung von Bindebögen
792	Timecodes	841	Bindebogenstile
793	Ursprünglichen Timecode-Wert ändern	843	Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen
793	Vertikale Position von Timecodes ändern	843	Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche
794	Timecode-Häufigkeit ändern	843	Bindebögen bei der Wiedergabe
796	Wiederholungsenden	845	Notenzeilenbeschriftungen
796	Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern	846	Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen
797	Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen	847	Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen
798	Positionen von Wiederholungsenden	848	Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen
799	Darstellung von einzelnen Abschnitten in Wiederholungsenden ändern	850	Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn von Partien ein-/ausblenden
799	Wiederholungsenden in MusicXML-Dateien	851	Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits
800	Wiederholungsmarker	852	Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen
801	Index für Wiederholungsmarker ändern	853	Notenzeilen
801	Wiederholungsmarker-Text bearbeiten	853	Layout-bezogene Optionen für Notenzeilen
802	Positionen von Wiederholungsmarkern	854	Zusätzliche Notenzeilen
803	Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen	855	Ossia-Notenzeilen
804	Anzahl von Durchläufen bei Wiederholungstaktstrichen ändern	855	Systemtrennzeichen
805	Taktwiederholungen	857	Systemobjekte
806	Länge der wiederholten Phrase in Regionen mit Taktwiederholungen ändern	858	Systemeinrückungen
807	Regionen mit Taktwiederholungen verschieben	860	Divisi
807	Regionen mit Taktwiederholungen verlängern/kürzen	861	Tabulatur
808	Hervorhebungen für Taktwiederholungs-Regionen ausblenden/anzeigen	862	Rhythmische Elemente in Tabulaturen
808	Zählzeiten von Taktwiederholungen	862	Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen
811	Gruppierung von Taktwiederholungen	863	Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern
813	Rhythmusstriche	864	Noten als Ghost-Notes anzeigen
813	Regionen mit Strichnotation	866	Notenhäse
815	Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten	866	Notenhalsrichtung
817	Regionen mit Strichnotation teilen	870	Halslänge
818	Regionen mit Strichnotation verschieben	871	Tempomarkierungen
819	Regionen mit Strichnotation verlängern/kürzen	872	Arten von Tempomarkierungen
819	Notenhäse in Regionen mit Strichnotation ausblenden/anzeigen	872	Positionen von Tempomarkierungen
820	Zählzeiten für Region mit Strichnotation	874	Tempotext ändern
823	Pausen	875	Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen
823	Allgemeine Platzierungskonventionen für Pausen	875	Tempomarkierungen löschen
824	Implizite und explizite Pausen	876	Komponenten von Tempomarkierungen
826	Pausenfarben ausblenden/anzeigen	878	Metronomangaben
827	Pausen löschen	880	Allmähliche Tempoänderungen
828	Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden	883	Tempogleichungen
828	Mehrtaktpausen	884	Haltebögen
830	Pausen vertikal verschieben	885	Allgemeine Platzierungskonventionen für Haltebögen
		886	Haltebögen und Bindebögen

- 887 Nicht standardmäßige Haltebögen
- 890 Haltebögen löschen
- 891 Haltebogenketten trennen
- 891 Haltebogenstile
- 893 Krümmungsrichtung von Haltebögen
- 895 Taktarten**
- 896 Allgemeine Konventionen für Taktarten
- 897 Taktarttypen
- 898 Auftakte
- 900 Große Taktartangaben
- 902 Stile für Taktartangaben
- 905 Positionen von Taktartangaben
- 906 Taktartangaben ausblenden/anzeigen
- 906 Taktartangaben löschen
- 907 Darstellung von Taktartangaben ändern
- 908 Tremolos**
- 909 Tremolos in Haltebogenketten
- 909 Allgemeine Platzierungskonventionen für Tremolos
- 910 Geschwindigkeit von Tremolos ändern
- 910 Tremolos löschen
- 911 Rhythmische Positionen von Noten mit Tremolos
- 912 Triolen und N-tolen**
- 912 Allgemeine Platzierungskonventionen für Triolen und N-tolen
- 913 Eingebettete Triolen/N-tolen
- 914 Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln
- 915 Triolen und N-tolen in normale Noten umwandeln
- 915 Ausdehnung von Triolen/N-tolen über Taktstriche hinaus erlauben/nicht erlauben
- 916 Triolen und N-tolen rhythmisch verschieben
- 917 Triolen/N-tolen löschen
- 918 Triolen-/N-tolen-Balken
- 918 Triolen-/N-tolen-Klammern
- 920 Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse
- 923 Ungestimmte Perkussion**
- 923 Perkussions-Kits und einzelne Perkussionsinstrumente
- 924 Perkussions-Kits und Schlagzeuge
- 926 Spielanweisungen von Noten in Perkussions-Kit-Notenzeilen ändern
- 926 Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben
- 927 Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits
- 929 Darstellungsarten für Perkussions-Kits
- 931 Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente
- 935 Perkussions-Legenden
- 938 Stimmen in Perkussions-Kits
- 940 Ungestimmte Perkussion im Wiedergabe-Modus
- 941 Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln)
- 942 Stimmen**
- 942 Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten
- 943 Stimmfarben ausblenden/anzeigen
- 944 Ungenutzte Stimmen
- 944 Reihenfolge von Stimmen umdrehen
- 945 Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden
- 946 Stimmen mit Strichnotation
- 949 Glossar**
- 962 Stichwortverzeichnis**

Neue Funktionen

Neue Funktionen in Version 3.1.0

Highlights

Dynamikspur

- Jede Instrumentenspur im Wiedergabe-Modus hat jetzt auch eine Dynamikspur, auf der die Profile von Dynamikanweisungen im zeitlichen Verlauf grafisch dargestellt werden, so dass Sie sie anzeigen und bearbeiten können. Siehe [Dynamikspuren](#).

Notenköpfe in Klammern

- Jetzt können Sie Klammern an jedem Notenkopf anzeigen; zuvor war dies auf ungestimmte Perkussionsinstrumente beschränkt. Es sind sowohl runde als auch eckige Klammern verfügbar. Siehe [Notenköpfe in Klammern](#).

Linien

- Dorico SE unterstützt jetzt vertikale, horizontale und Winkellinien zwischen Noten, für die verschiedene Stile und Merkmale verfügbar sind. Sie bieten zahlreiche Möglichkeiten bei der Notation, da Linien ganz unterschiedliche Bedeutungen haben können. Sie haben jedoch keine Auswirkungen auf die Wiedergabe. Siehe [Linien](#).

Weitere neue Funktionen

Stimmenanzeige in der Statuszeile

- Die Stimme einer einzelnen ausgewählten Note wird jetzt in der Statuszeile angezeigt, so dass es einfacher ist, Stimmen im Blick zu behalten. Siehe [Statuszeile](#).

XML-Export

- Der MusicXML-Export in Dorico SE wurde verbessert. Vorzeichen, Artikulationen, Akkordsymbole, Instrumenten-Transpositionen, Jazz-Artikulationen und Studierzeichen werden jetzt beim Exportieren von Projekten als MusicXML einbezogen. Siehe [MusicXML-Dateien exportieren](#).

Lokale Akkordsymbole

- Sie können jetzt Akkordsymbole eingeben, die sich nur auf ein einzelnes Instrument beziehen. So können Sie unterschiedliche Akkordsymbole für verschiedene Spieler an denselben rhythmischen Positionen anzeigen. Siehe [Akkordsymbole eingeben](#).

Klammergruppierungs-Einstellungen für unterschiedliche Layouts

- Die vorhandenen Arten von Ensembles für die Klammergruppierung wurden aus den **Notensatz-Optionen** in die **Layout-Optionen** verschoben, so dass Sie die Methode zur Klammergruppierung in jedem einzelnen Layout ändern können. Siehe [Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern](#).

Wiedergabe von Obertönen

- Sowohl natürliche als auch künstliche Obertöne werden jetzt in der richtigen Tonhöhe wiedergegeben. Wenn Ihr Wiedergabegerät über spezielle Klänge für Obertöne verfügt, werden diese jetzt auch automatisch verwendet. Siehe [Obertöne](#).

Gitarren-Bending-Läufe

- Ununterbrochene Abfolgen von Gitarren-Bendings werden jetzt als Gitarren-Bending-Läufe in der Tabulatur notiert. Siehe [Gitarren-Bendings](#).

Optionen für Timecode-Positionen

- Sie können den Timecode am Anfang jedes Systems anzeigen, ohne eine separate Timecode-Notenzeile anzuzeigen. Der Timecode kann über oder unter der Notenzeile angezeigt werden. Siehe [Vertikale Position von Timecodes ändern](#).

Zu guter Letzt

Namen automatisch gespeicherter Dateien

- Dorico SE fügt jetzt automatisch »[AutoSave]« am Ende der Dateinamen von automatisch gespeicherten Projektdateien ein, damit Sie sie erkennen können, wenn Sie zum Beispiel ein Projekt aus dem Papierkorb auf Ihrem Computer wiederherstellen müssen. Siehe [Automatisch speichern](#).

Doppelte/Dreifache Vorzeichen beim Transponieren vermeiden

- Sie können jetzt beim Transponieren einer Notenauswahl in tonalen Systemen, die mit 12-EDO kompatibel sind, doppelte und dreifache Vorzeichen vermeiden. Siehe [Transponieren-Dialog](#).

Automation kopieren

- Sie können jetzt Automationspunkte kopieren, um sie zum Beispiel in anderen Automationsspuren einzufügen. Siehe [Automationspunkte kopieren und einfügen](#).

Instrumentennamen im Endpunkteinrichtung-Dialog

- In der Spalte **Zugewiesene Instrumente** im **Endpunkteinrichtung**-Dialog wird jetzt der Instrumentenname angezeigt, der für jedes Instrument im Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** eingestellt ist. Siehe [Endpunkteinrichtung-Dialog](#).

Eckige Klammern für Vorzeichen

- Sie können jetzt anstelle von runden Klammern auch eckige Klammern um einzelne Vorzeichen anzeigen. Siehe [Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#).
- Dies ist auch für Obertonvorzeichen möglich. Siehe [Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#).

Taktstrich Kurz (oben)

- Dorico SE hat jetzt einen kurzen Taktstrich (oben), der dem vorhandenen kurzen Taktstrich ähnelt, aber durch die oberen zwei Fünftel von fünfzeiligen Notenzeilen verläuft. Siehe [Taktstriche](#).

Neue Funktionen in Version 3.0.10

Tabulatureingabe

- Sie können jetzt einen Ziffernblock verwenden, um die Bundnummern von Noten in Tabulaturen einzugeben. Siehe [Noten in Tabulaturen eingeben](#).

Filter für Harfen-Pedalangaben

- Es gibt jetzt einen Filter, mit dem Sie Harfenpedal-Schaubilder innerhalb einer größeren Auswahl auswählen bzw. aus der Auswahl entfernen können. Siehe [Filter](#).

Neue Funktionen in Version 3.0.0

Highlights

In mehrere Notenzeilen eingeben

- Sie können die Eingabemarke jetzt auf mehrere Notenzeilen erweitern und Noten und Notationselemente einschließlich Dynamik- und Spielanweisungen gleichzeitig in alle von ihnen eingeben. Wenn Sie ein MIDI-Keyboard nutzen, können Sie auf diese Weise auch die

einzelnen Noten in Akkorden bei der Eingabe automatisch auf mehrere Notenzeilen verteilen. Siehe [Noten und Notationselemente in mehrere Notenzeilen eingeben](#).

Kommentare

- Mit dieser Version wurde die Möglichkeit eingeführt, Kommentare als Anmerkungen hinzuzufügen, um Hinweise oder Anweisungen zu hinterlassen, ohne dass sich dies auf die Noten auswirkt. Siehe [Kommentare](#).

Wiedergabevorlagen

- Es ist jetzt möglich, benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen zu erstellen und vorhandene zu bearbeiten. Sie können vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen und Endpunktfigurationen verwenden und sie in der Reihenfolge Ihrer Wahl in einer einzelnen benutzerdefinierten Wiedergabevorlage auflisten. Siehe [Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#).

Akkorddiagramme

- In Dorico SE können Sie Akkorddiagramme jetzt neben Akkordsymbolen anzeigen. Sie können die geeigneten Akkorddiagramme für Gitarren mit unterschiedlichen Stimmungen sowie für alle anderen Bundinstrumente in der Bibliothek anzeigen und Ihre eigenen Akkorddiagramm-Formen erzeugen. Siehe [Akkorddiagramme](#).

Fingersätze für Gitarren und Instrumente mit Bündlen

- Dorico SE bietet jetzt umfassende Unterstützung für die komplexen Fingersätze, die für Noten für Gitarren und andere Instrumente mit Bündlen benötigt werden. Dies beinhaltet auch die automatische Positionierung von Fingersätzen für die rechte und linke Hand. Siehe [Fingersätze für Instrumente mit Bündlen](#).

Saitenanzeigen

- Dorico SE unterstützt jetzt Saitenanzeigen sowohl innerhalb als auch außerhalb der Notenzeile. Wenn sie innerhalb der Notenzeile stehen, wird der Hintergrund um sie herum automatisch gelöscht. Außerdem können gleichzeitig Fingersätze für die linke Hand für dieselben Noten verwendet werden. Siehe [Saitenanzeigen](#).

Obertöne

- Dorico SE unterstützt jetzt verschiedene Konventionen für die Notation von Obertönen auf Saiten- und Bundinstrumenten, die sowohl natürliche als auch künstliche Obertöne mit einschließen. Dorico SE kann außerdem die zu notierende Tonhöhe für die zweiten bis sechsten harmonischen Teiltöne berechnen. Siehe [Obertöne](#).

Gitarren-Bendings

- Dorico SE unterstützt jetzt die Notation von Gitarren-Bendings einschließlich Pre-Bends sowie Halten und Loslassen des Bendings. Diese Spielanweisungen können sowohl in Notenzeilen als auch in Tabulaturen angezeigt werden. Siehe [Gitarren-Bendings](#).

Harfen-Pedalangaben

- Dorico SE bietet jetzt Funktionen zur idiomatischen Notation für Harfe. Dazu zählen Harfenpedal-Schaubilder, die Sie als Diagramm oder als Notennamen anzeigen können, ein Tool zur Berechnung der Pedalpositionen, die erforderlich sind, um eine bestimmte Musikpassage zu spielen, sowie die Möglichkeit, Noten hervorzuheben, die mit den aktuellen Pedalpositionen unspielbar sind. Siehe [Harfen-Pedalangaben](#).

Fortsetzungslinien für Spielanweisungen

- Sie können Sie jetzt Fortsetzungslinien für Spielanweisungen anzeigen und dabei wählen, ob die Linien nur die Dauer anzeigen oder einen allmählichen Übergang zwischen Spielanweisungen angeben sollen. Siehe [Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#).

Tabulatur

- Dorico SE bietet jetzt Tabulaturen für Gitarre und andere Instrumente mit Bündlen. Dabei werden unter anderem eine Reihe von spezifischen idiomatischen Notationen für Gitarre, benutzerdefinierte Saitenstimmungen, unterschiedliche Konventionen für die Darstellung von rhythmischen Elementen in Tabulaturen und mehr unterstützt. Noten können

gleichzeitig oder separat in einer regulären Notenzeile und als Tabulatur angezeigt werden. Die beiden Darstellungsarten sind miteinander verbunden, so dass Änderungen an einer Art sich automatisch auf die andere auswirken. Siehe [Tabulatur](#).

Weitere neue Funktionen

Projekt-Info-Dialog

- In dieser neuen Version wurde der Dialog **Projekt-Info** umfassend überarbeitet. Er kann nun während Ihrer Arbeit geöffnet bleiben, verfügt über eine Liste von Partien, so dass Sie Informationen für mehrere Partien gleichzeitig auswählen und ändern können, und ermöglicht Ihnen das direkte Hinzufügen und Löschen von Partien aus dem Dialog heraus, was vorher nur über den **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus möglich war. Außerdem hat er einen neuen Standard-Tastaturbefehl, um schnelleren Zugriff zu ermöglichen. Siehe [Projekt-Info \(Dialog\)](#).

Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen

- Sie können nun alle Abweichungen, die Sie an Endpunktkonfigurationen vorgenommen haben, als benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern, einschließlich Änderungen an den Expression-Maps oder Instrumenten, die bestimmten Endpunkten zugeordnet sind. Danach können Sie diese Konfigurationen in anderen Projekten wiederverwenden und in benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen übernehmen. Siehe [Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#).

Taktzahlen an mehreren Positionen

- Sie können Taktzahlen jetzt an mehreren vertikalen Positionen innerhalb desselben Systems anzeigen. Diese Methode kommt häufig in großen Orchesterpartituren zum Einsatz, damit Dirigenten nicht erst lang nach der Taktzahl suchen müssen. Siehe [Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen](#).

Akkordsymbol-Regionen

- Es ist jetzt möglich, Akkordsymbole nur in Regionen mit Strichnotation oder in den neuen Akkordsymbol-Regionen anzuzeigen. So ist es einfacher, bestimmte Abschnitte festzulegen, in denen Akkordsymbole für Spieler hilfreich oder notwendig sind, die sie sonst nicht benötigen. Siehe [Akkordsymbol-Regionen](#).

Schlüssel gemäß Layout-Transposition

- Sie können jetzt auswählen, dass einzelne Schlüssel nur in Layouts mit transponierter bzw. klingender Notation angezeigt werden. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn einige Instrumente in der Gesamtpartitur Schlüsselwechsel erfordern, nicht aber in ihren Einzelstimmen. Auf diese Weise ausgeblendete Schlüssel haben keine Auswirkung auf den Notenabstand. Siehe [Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#).

Gekrümmte Arpeggio-Zeichen

- Dorico SE verfügt jetzt über ein gekrümmtes Arpeggio-Zeichen, das einige Komponisten nutzen, um eine leichte oder teilweise Arpeggierung anzugeben. Siehe [Arten von Arpeggio-Zeichen](#).

Glissando-Wiedergabe

- Glissando-Linien wirken sich jetzt auf die Wiedergabe aus. Bei Harfen ändern sich die für Glissando-Linien wiedergegebenen Tonhöhen automatisch entsprechend der aktuellen Harfen-Pedaleinstellung. Siehe [Glissando-Linien bei der Wiedergabe](#).

Zu guter Letzt

MIDI-Aktivitätsanzeige

- Dorico SE zeigt jetzt in der Statuszeile kurz ein grünes Licht an, wenn es MIDI-Daten von einem verbundenen Gerät empfängt. Siehe [Statuszeile](#).

Fehlende Schriften (Dialog)

- Dieser neue Dialog informiert Sie darüber, ob ein geöffnetes Projekt Schriften enthält, die nicht auf Ihrem Computer installiert sind, und ermöglicht es Ihnen, Ersatzschriften auszuwählen. Siehe [Fehlende Schriften \(Dialog\)](#).

Swing-Wiedergabe für Sechzehntelnoten

- In Dorico SE können Sie jetzt Sechzehntelnoten als Einheit für die Swing-Wiedergabe verwenden. Siehe [Swing-Wiedergabe](#).

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 und Markup-Elemente, um Informationen zu strukturieren.

Typographische Elemente

Diese typographischen Elemente weisen auf die folgenden Verwendungszwecke hin.

Voraussetzungen

Weist Sie darauf hin, dass Sie 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 SE](#) auf Seite 63

[Nach Tastaturbefehlen von Funktionen suchen](#) auf Seite 64

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 65

So können Sie uns erreichen

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

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

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

Erste Schritte

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

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

Die folgenden Abschnitte bieten Informationen zu folgenden Themen:

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

Orientierung

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

Eine Vorlage öffnen

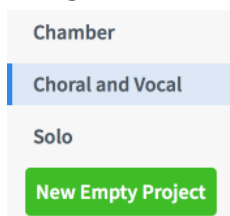
Bevor Sie Ihr eigenes Projekt beginnen, sollten Sie sich mit der Benutzeroberfläche von Dorico SE vertraut machen. Öffnen Sie zu diesem Zweck eine der Vorlagen, die mit dem Programm bereitgestellt werden.

VORAUSSETZUNGEN

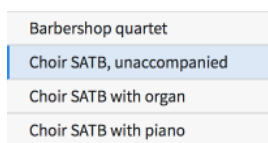
Sie haben Dorico SE gestartet. Der **Hub** ist geöffnet.

VORGEHENSWEISE

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



2. Wählen Sie eine der aufgelisteten Vorlagen aus.



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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

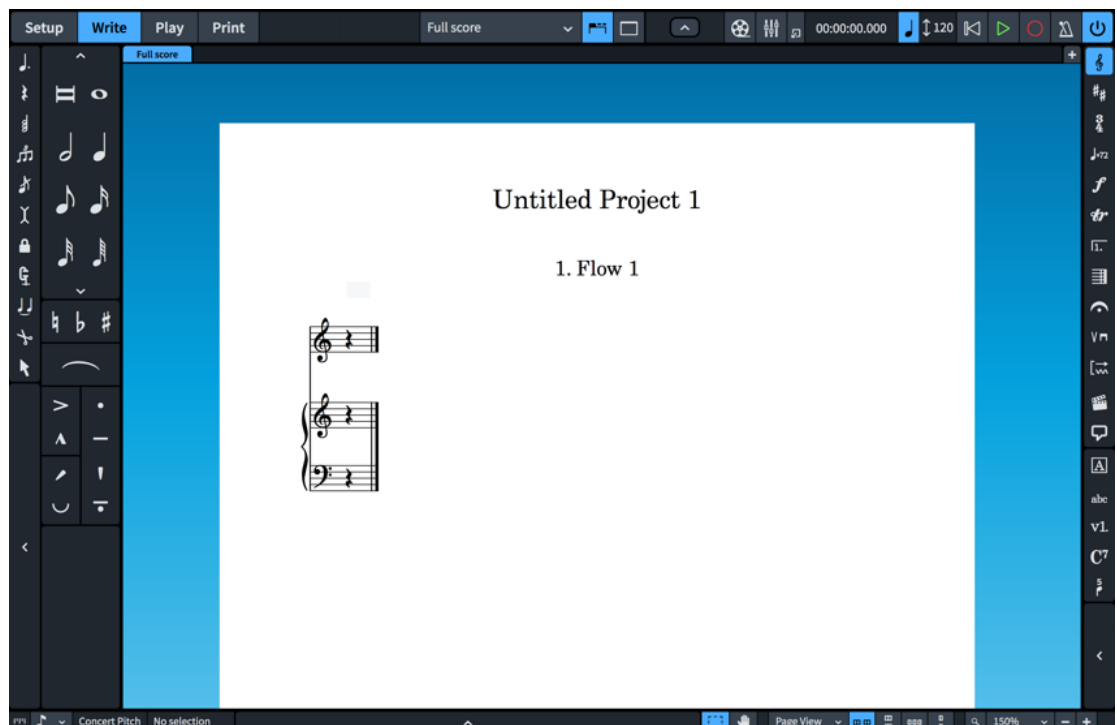
[Hub](#) auf Seite 68

Überblick über die Benutzeroberfläche

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

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

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



Das Projektfenster beim Öffnen einer Vorlage

Das Projektfenster umfasst die folgenden Bereiche:

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile befindet sich am oberen Rand des Projektfensters.



Werkzeugzeile

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

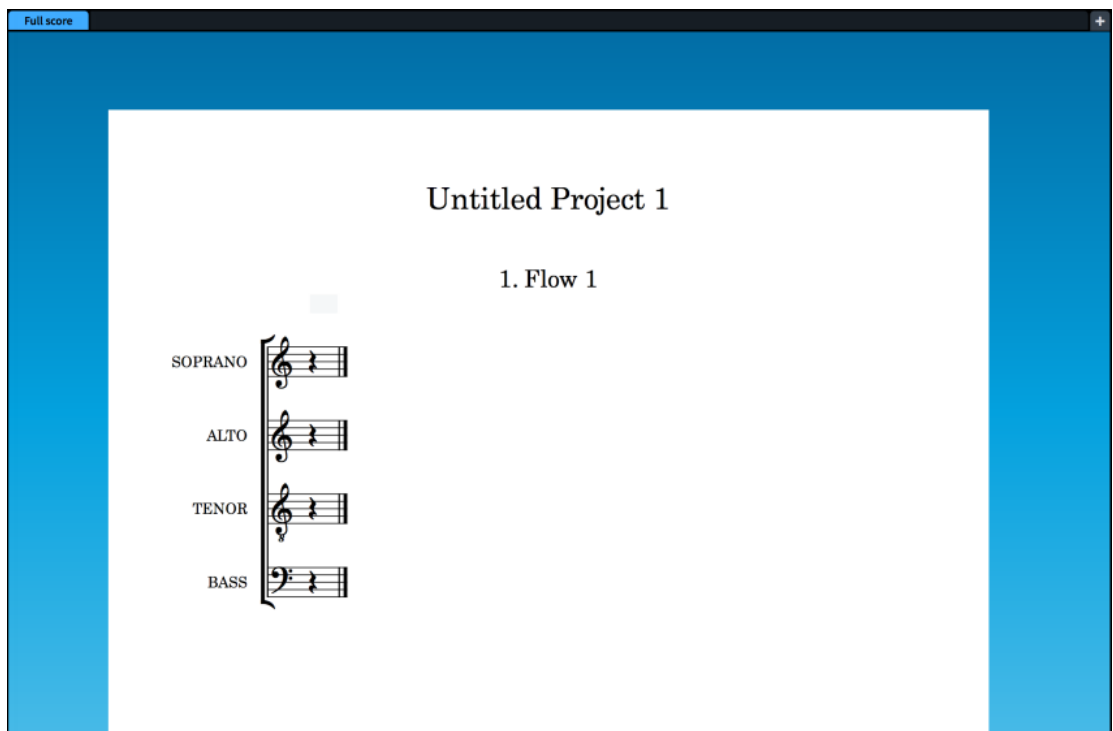
Auf der rechten Seite der Werkzeugzeile können Sie einen **Mixer** öffnen und eine einfache Transportsteuerung aktivieren, die Ihnen unter anderem die Wiedergabe und das Aufnehmen Ihrer Musik ermöglicht.



Schalter **Mixer anzeigen**

Notenbereich

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

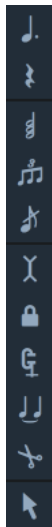


Der Notenbereich im Schreiben-Modus, nachdem auf Grundlage einer Choralvorlage ein neues Projekt gestartet wurde

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

Werkzeugfelder

Die Werkzeugfelder werden als Spalten am linken und rechten Rand des Projektfensters angezeigt. 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.



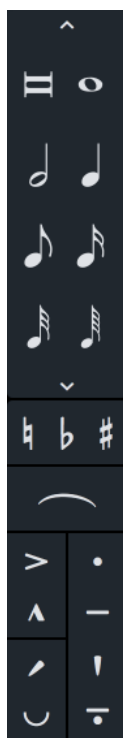
Noten-Werkzeugfeld im Schreiben-Modus



Notations-Werkzeugfeld im Schreiben-Modus

Bereiche

Dorico SE bietet in allen Modi Bereiche mit unterschiedlichen Funktionen. Wenn Sie die Vorlage öffnen, sehen Sie einen Bereich auf der linken Seite des Notenbereichs. Dies ist der Noten-Bereich im Schreiben-Modus. Es enthält alle gängigen Notenwerte, Vorzeichen, Bindebögen und Artikulationen für die Noteneingabe.



Noten-Bereich im Schreiben-Modus

Statuszeile

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



Statuszeile

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Benutzeroberfläche](#) auf Seite 40

[Mixer](#) auf Seite 452

[Transport-Fenster](#) auf Seite 455

Funktionen der Modi

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

Einrichten-Modus

Im Einrichten-Modus können Sie 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.

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

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

Schreiben-Modus

Im Schreiben-Modus können Sie Ihre 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 verschieben. Grafische Anpassungen sind nur im Notensatz-Modus in Dorico Pro möglich.

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

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

Wiedergabe-Modus

Im Wiedergabe-Modus können Sie 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.

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

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

Drucken-Modus

Im Drucken-Modus können Sie Ihre Layouts drucken oder als Grafikdateien exportieren. 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.

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einrichten-Modus](#) auf Seite 94

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 157

[Notensatz-Modus](#) auf Seite 352

[Drucken-Modus](#) auf Seite 493

[Wiedergabe-Modus](#) auf Seite 394

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

Mit Registerkarten und Fenstern arbeiten

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

[Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 53

Neue Registerkarten öffnen


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

Jede Registerkarte kann ein separates Layout oder eine andere Ansicht eines Layouts enthalten, das bereits auf einer anderen Registerkarte oder in einem anderen Fenster geöffnet ist. Wenn Sie eine neue Registerkarte 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**.

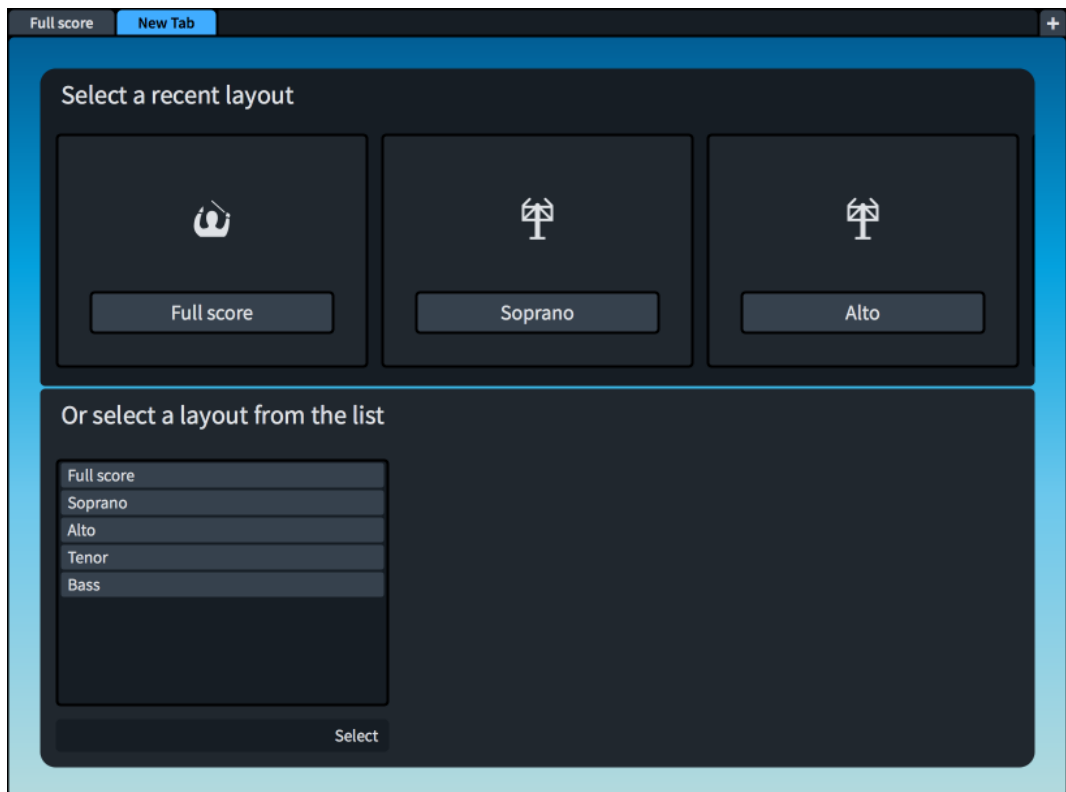


VORGEHENSWEISE

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

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

ERGEBNIS

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



Im Notenbereich verfügbare Optionen, wenn Sie eine neue Registerkarte öffnen

WEITERE SCHRITTE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Registerkartenzeile](#) auf Seite 44

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 41

Ein neues Fenster öffnen

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 58

Ein neues Projekt beginnen

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

VORAUSSETZUNGEN

HINWEIS

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

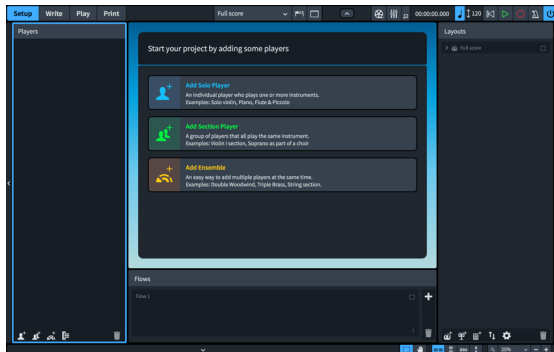
Schließen Sie die Vorlage, ohne sie zu speichern, um den **Hub** erneut zu öffnen.

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Ein neues Projektfenster wird geöffnet.



Standardmäßig beginnen neue Projekte im Einrichten-Modus. So können Sie direkt Spieler festlegen und ihnen Instrumente zuweisen. Im Bereich in der Mitte des Fensters, Projekt-Startbereich genannt, können Sie verschiedene Arten von Spielern für Ihr Projekt auswählen. Später, nachdem Sie mindestens einen Spieler hinzugefügt haben, wird dieser Bereich zum Notenbereich.

Rechts im **Layouts**-Bereich wird eine Layout-Karte für eine **Partitur** angezeigt. Dieses Layout wird automatisch in jedem neuen Projekt erstellt.

Am unteren Rand des Fensters befindet sich der **Partie**-Bereich, wo Sie separate musikalische Einheiten für Ihr Projekt einrichten können.

WEITERE SCHRITTE

Beginnen Sie Ihr Projekt, indem Sie einen Spieler hinzufügen und diesem ein Instrument zuweisen. Sie können jedes beliebige Instrument auswählen. In den folgenden Beispielen wird ein einzelner Klavierspieler verwendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fenster](#) auf Seite 40

Einen Solospieler hinzufügen

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

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

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



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

ERGEBNIS

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

WEITERE SCHRITTE

Speichern Sie Ihr Projekt. Sie können jederzeit speichern.

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten schreiben](#) auf Seite 27

Eine Partie erstellen

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

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

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



ERGEBNIS

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.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien](#) auf Seite 136

[Partien umbenennen](#) auf Seite 150

Layouts erstellen

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

VORAUSSETZUNGEN

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

In Ensembles mit mehreren Spielern werden häufig mehrere Layouts verwendet, da jeder Spieler eventuell ein Layout seiner Einzelstimme benötigt. Dorico SE erstellt automatisch ein Gesamtpartitur-Layout, das alle Spieler und alle Partien sowie Einzelstimmen-Layouts enthält, die jeweils einen Spieler und alle Partien enthalten. Wenn Sie eine andere Kombination von Spielern und Partien benötigen, zum Beispiel eine Einzelstimme mit Noten für zwei Spieler, können Sie mit der folgenden Methode auch Ihre eigenen Layouts erstellen:

VORGEHENSWEISE

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



ERGEBNIS

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

WEITERE SCHRITTE

Sie können auf die leere Einzelstimmen-Karte doppelklicken, wenn Sie sie umbenennen möchten. Sie können dem Layout auch Partien zuordnen, indem Sie ihre Kontrollkästchen im **Partien**-Bereich aktivieren, und Spieler dem Layout zuordnen, indem Sie ihre Kontrollkästchen im **Spieler**-Bereich aktivieren.

Noten schreiben

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

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

TIPP

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

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

Ihre ersten Noten eingeben

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

VORAUSSETZUNGEN

- Sie haben Ihr MIDI-Keyboard eingerichtet.

HINWEIS

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

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

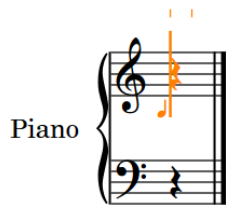
VORGEHENSWEISE

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



2. Beginnen Sie die Noteneingabe auf eine der folgenden Arten:
 - Drücken Sie die **Umschalttaste-N** oder **Eingabetaste**.
 - Doppelklicken Sie auf die Pause.

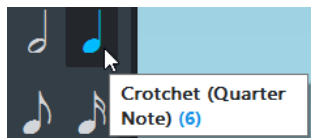
Die Eingabemarke wird aktiviert und erscheint auf der Notenzeile.



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

HINWEIS

Standardmäßig wählt Dorico SE eine Viertelnote für Sie aus.



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

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

- 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)**.

HINWEIS

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

ERGEBNIS

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

BEISPIEL



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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schreiben-Modus](#) auf Seite 157

[Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 176

Eine Taktart hinzufügen

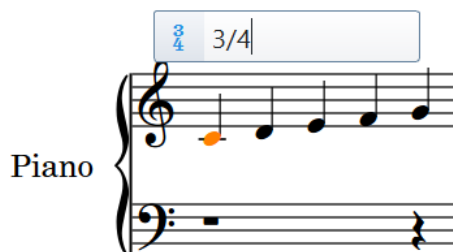
In diesem Abschnitt erfahren Sie, wie Sie eine Taktart am Anfang der Notenzeile hinzufügen. Sie können eine Taktart vor oder nach Eingabe einer Melodie hinzufügen.

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

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



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

ERGEBNIS



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

Eine Tonart hinzufügen

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

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

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

VORGEHENSWEISE

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



4. Drücken Sie **Eingabetaste**.

ERGEBNIS



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

Ihren ersten Akkord eingeben

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

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

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

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



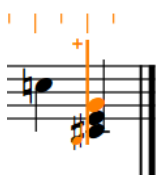
Am oberen Rand der Eingabemarke wird ein Plus-Zeichen angezeigt.



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

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

Das Beispiel zeigt ein mögliches Ergebnis.



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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 176

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 Filmcues 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 Noteninhalt zu erstellen. So können Sie zum Beispiel im selben Projekt eine Dirigentenpartitur, in der so viele Instrumente wie möglich in einer geringeren Anzahl von Notenzeilen zusammengeführt sind, eine Gesamtpartitur mit den Noten jedes Spielers in separaten Notenzeilen, ein benutzerdefiniertes Partitur-Layout mit ausschließlich Klavier- und Gesangsnotenzeilen für Chorproben und eine Einzelstimme für jeden einzelnen Spieler erstellen, die nur dessen Noten enthält.

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 34

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 38

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

[Funktionen der Modi](#) auf Seite 20

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

[Partien](#) auf Seite 136

[Tacets](#) auf Seite 373

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 109

[Spielergruppen](#) auf Seite 133

[Divisi](#) auf Seite 860

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 565

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 114

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 116

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 117

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 Dynamikanweisungen-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 dem Symbol, das auf ihrer linken Seite angezeigt wird. 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 169

[Noteneingabe](#) auf Seite 169

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 214

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 675
- [Haltebögen](#) auf Seite 884
- [Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 824
- [Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 561
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 547
- [Eingabemarke](#) auf Seite 169
- [Noten eingeben](#) auf Seite 174
- [Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 179
- [Haltebögen eingeben](#) auf Seite 195

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 561

[Balkengruppen](#) auf Seite 547

[Taktarten](#) auf Seite 895

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 186

[Noten](#) auf Seite 675

[Eingabemarke](#) auf Seite 169

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 167

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. Ein Streichquartett in drei Sätzen enthält zum Beispiel vier einzelne Spieler – zwei Violinen, eine Viola und ein Cello – sowie drei Partien, eine für jeden Satz. Für ein solches Projekt könnten fünf Layouts erforderlich sein:

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

Jedes Layout ermöglicht die unabhängige Einstellung praktisch aller Aspekte der Notenanzeige, einschließlich Notenzeilenlänge, Notenspationierung 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts](#) auf Seite 138

[Seitenformatierung](#) auf Seite 354

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 Projekttitel, und die laufende Kopfzeile auf folgenden Seiten nutzt die Partie-Überschrift für die oberste Partie auf dieser Seite.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Musterseiten](#) auf Seite 352

[Rahmen](#) auf Seite 352

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 103

Benutzeroberfläche

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

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

Fenster

Dorico SE beinhaltet ein Projektfenster und schwebende Fenster.

Projektfenster

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



Projektfenster

1 Werkzeugzeile

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

2 Registerkartenzeile

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

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

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

4 Bereiche

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

5 Werkzeugfeld

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

6 Statuszeile

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

Schwebende Fenster

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

Anzeigen Mixer



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

Transportleiste anzeigen



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

Video anzeigen



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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Projektfenster öffnen](#) auf Seite 58

Werkzeugzeile

Die Werkzeugzeile gibt Ihnen Zugriff auf die Modi und Optionen der Arbeitsumgebung sowie auf den **Mixer** und die wichtigsten Transportoptionen. Sie ist in allen Modi und unabhängig vom verwendeten Werkzeug 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.

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



Öffnet das **Transport**-Fenster.

Zeitanzeige

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

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

1.1.1.000

Zeitanzeige mit Takten und Zählzeiten

00:00:00.000

Zeitanzeige mit Anzeige der abgelaufenen Zeit

00:00:00:00

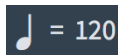
Zeitanzeige mit Anzeige des Timecode

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.



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



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 455

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 443

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 442

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 448

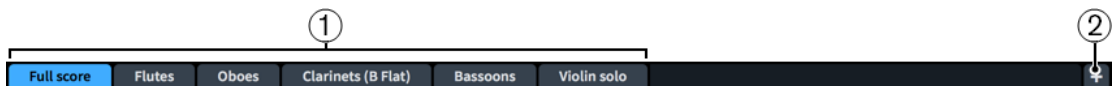
[Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 456

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.

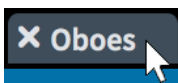


Die Registerkartenzeile enthält Folgendes:

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.

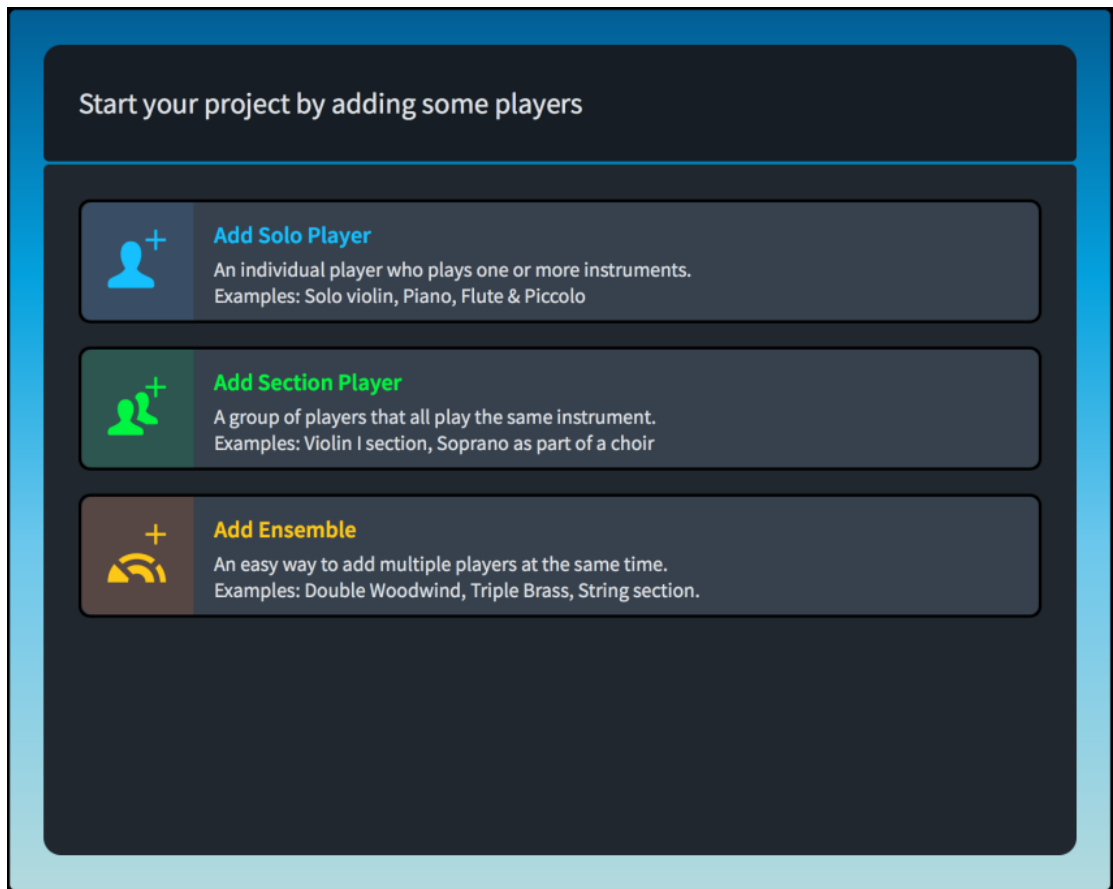


2 Neue Registerkarte

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

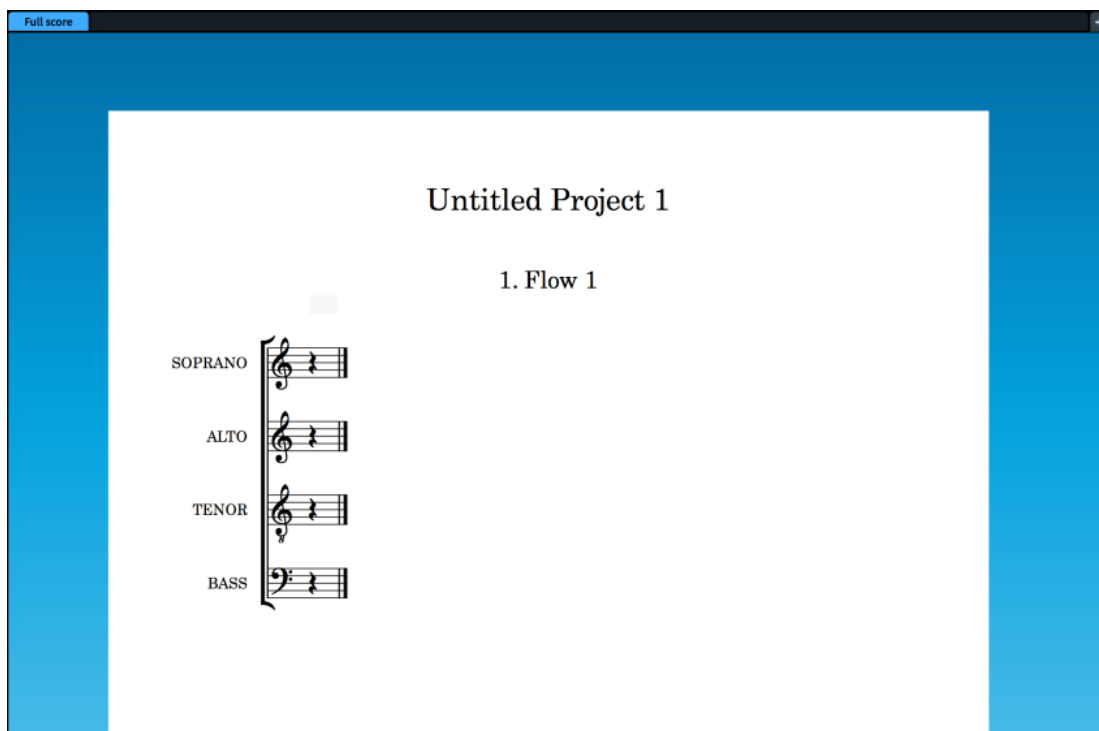
Fügt einen Spieler hinzu, der für mehrere Spieler steht, die alle dasselbe Instrument spielen.

Ensemble hinzufügen

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

Notenbereich

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



Notenbereich mit einer Beispielpartitur

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

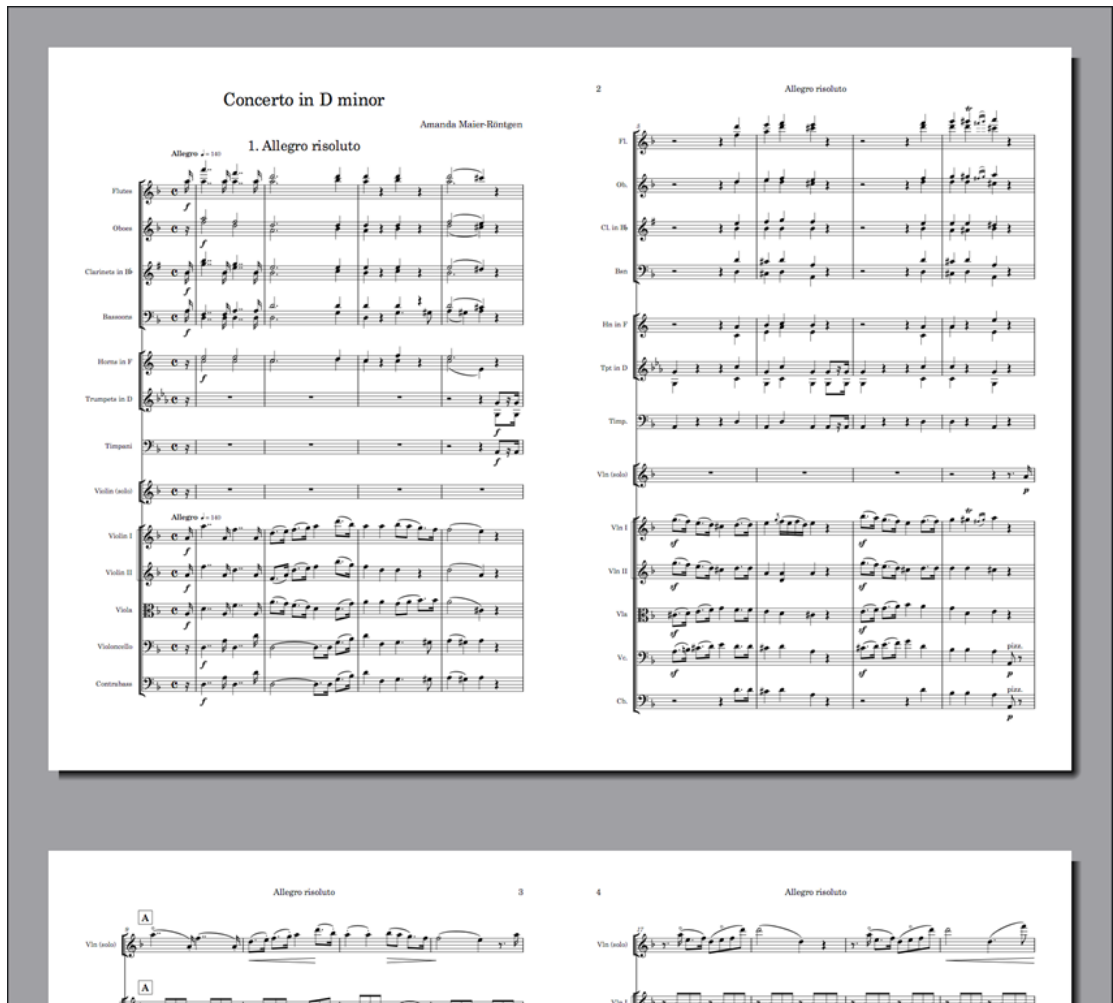
Wenn die Bereiche rechts, links und unten im Fenster geöffnet sind, kann die Größe des Notenbereichs reduziert werden. Sie können bei Bedarf Bereiche ein- und ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 22

Druckvorschaubereich

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



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

Im Druckvorschaubereich können Sie durch die angezeigten Seiten scrollen, aber keine Änderungen an Ihren Layouts vornehmen. Wenn Sie Änderungen vornehmen 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.

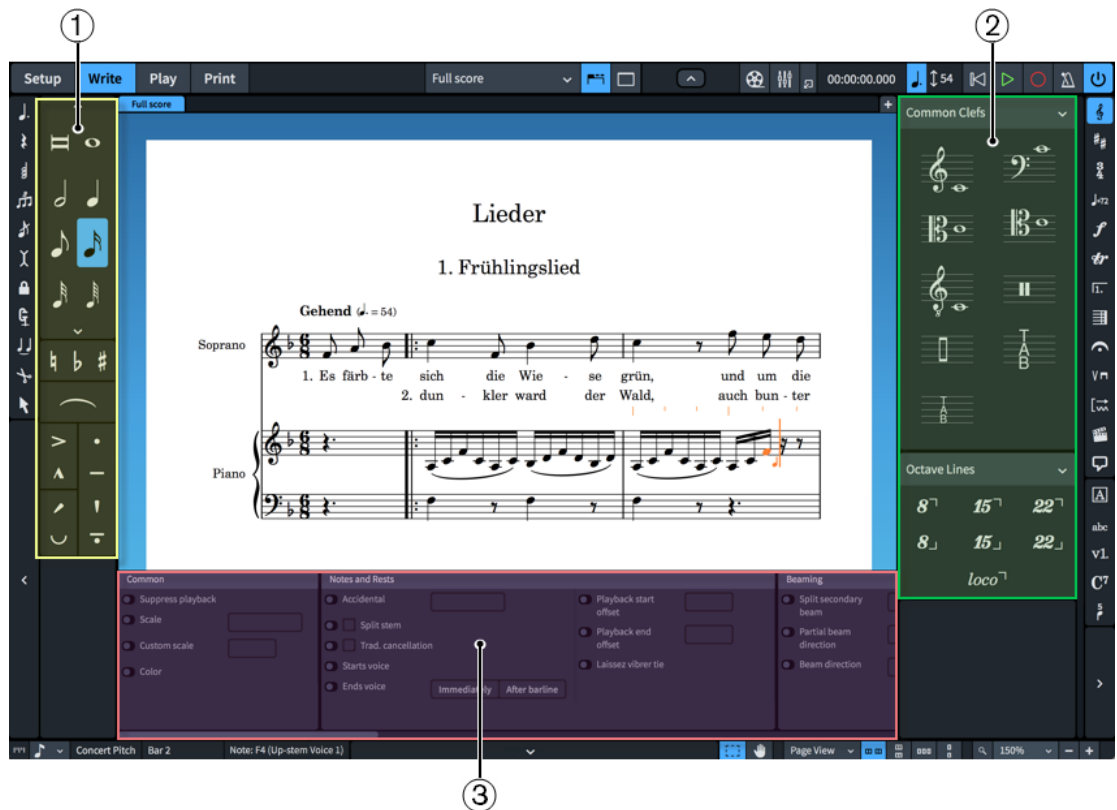
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 493

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

Bereiche

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



Bereiche im Schreiben-Modus

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

Die Bereiche haben in jedem Modus 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 33](#)

[Bereiche ein-/ausblenden auf Seite 22](#)

[Projektfenster im Einrichten-Modus auf Seite 94](#)

[Projektfenster im Schreiben-Modus auf Seite 157](#)

[Projektfenster im Wiedergabe-Modus auf Seite 394](#)

[Projektfenster im Drucken-Modus](#) auf Seite 493

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 22

[Spieler-Bereich](#) auf Seite 95

[Instrumente](#) auf Seite 114

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 Fensters
- Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters

Wiedergabe-Modus

- Wiedergabe-Werkzeugfeld auf der linken Seite des Fensters

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 158

[Notations-Werkzeugfeld](#) auf Seite 163

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 395

Statuszeile

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

HINWEIS

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



Statuszeile im Schreiben-Modus

1 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 167

[Ansichtstypen](#) auf Seite 51

[Seitenanordnungen für die Seitenansicht](#) auf Seite 52

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 53

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 209

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 443

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 324

[Seiten im Notenbereich ziehen](#) auf Seite 337

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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 60

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 58

[Seitenformatierung](#) auf Seite 354

[Spieler](#) auf Seite 109

[Instrumente](#) auf Seite 114

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 58

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 60

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 337

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 22

[Navigation](#) auf Seite 334

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.

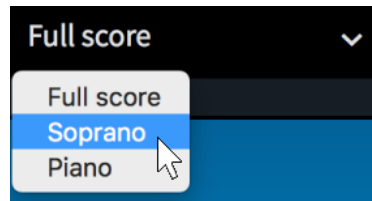
VORGEHENSWEISE

- 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 138

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 824

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

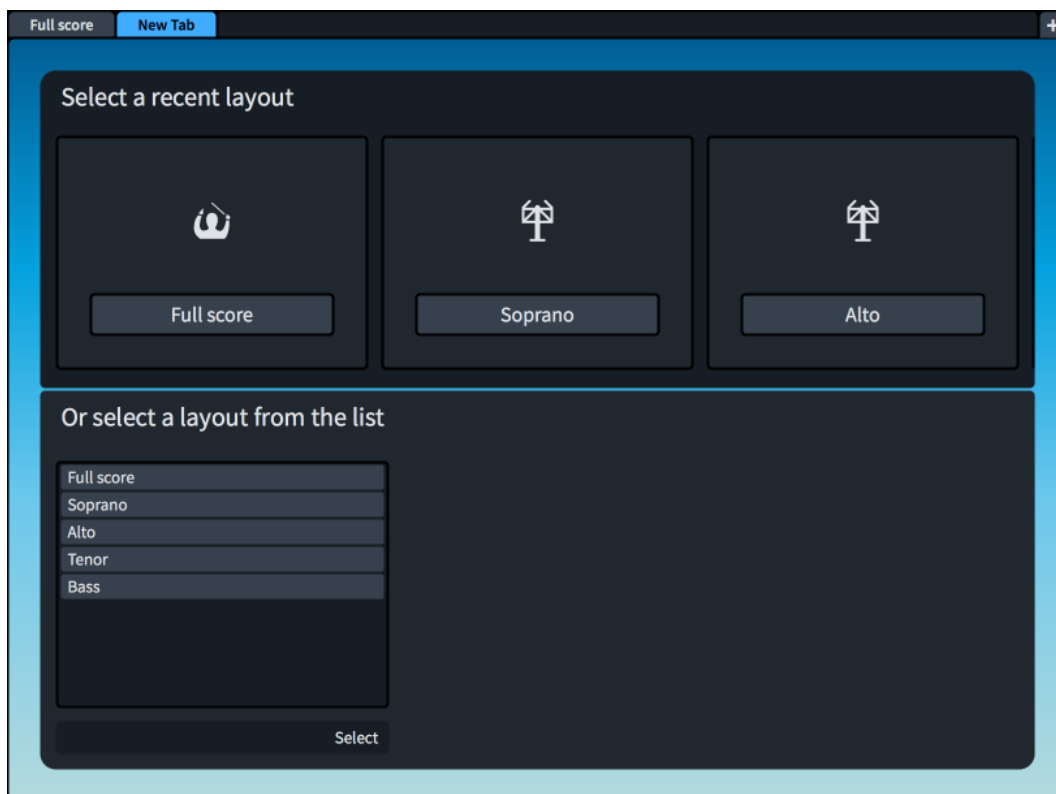
1. Öffnen Sie eine neue Registerkarte auf eine der folgenden Arten:

- 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 44

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 41

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

Reihenfolge von Registerkarten ändern

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

VORGEHENSWEISE

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

Mehrere Registerkarten im selben Projektfenster anzeigen

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

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

Registerkarten in eine andere Registerkartengruppe verschieben

Sie können Registerkarten in andere Registerkartengruppen verschieben.

VORAUSSETZUNGEN

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

VORGEHENSWEISE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 54

Registerkarten in andere Fenster verschieben

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

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

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

Mehrere Projektfenster öffnen

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

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abspielmarke](#) auf Seite 441

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 22

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 337

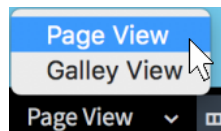
Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln

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

VORGEHENSWEISE

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

- Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Alt/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. Der Notenabstand wird jedoch nicht ausgerichtet und es besteht keine automatische vertikale Kollisionsvermeidung, so dass sich Noten und Elemente überschneiden können.

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ansichtstypen](#) auf Seite 51

[Seitenanordnungen für die Seitenansicht](#) auf Seite 52

[Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 393

[Zoomstufe des Notenbereichs ändern](#) auf Seite 337

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-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Seitenliste auf **Allgemein**.
3. Wählen Sie im **Fenster**-Abschnitt eine der folgenden Optionen aus dem **Thema**-Menü aus:
 - **Dunkel**

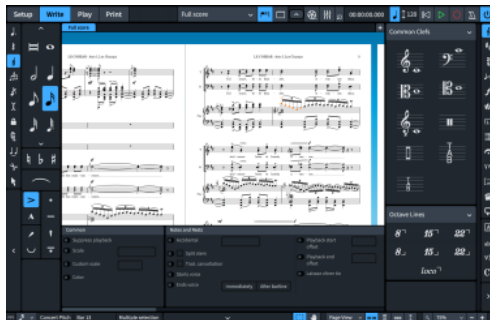
- **Hell**

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

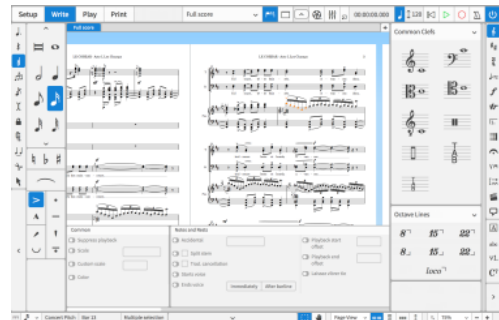
ERGEBNIS

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

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-,** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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**.
-

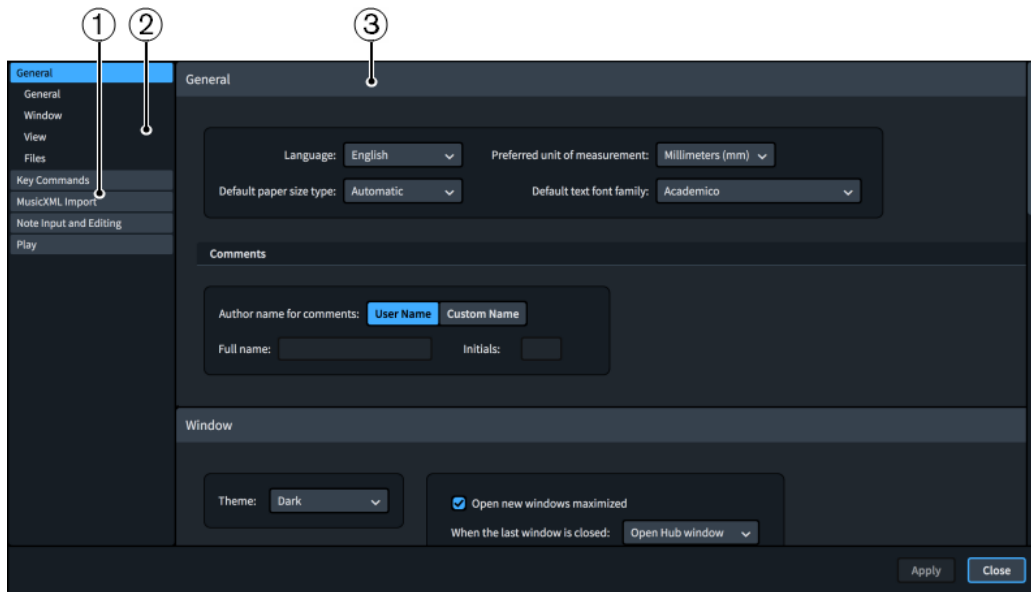
Programmeinstellungen-Dialog

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-,** (Komma).
- Wählen Sie **Dorico > Einstellungen** (macOS).

- Wählen Sie **Bearbeiten > Programmeinstellungen** (Windows).



Programmeinstellungen

Der **Programmeinstellungen**-Dialog umfasst Folgendes:

1 Seitenliste

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

2 Abschnittsüberschriften

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

3 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ansichtstypen](#) auf Seite 51

[Zoom-Optionen](#) auf Seite 53

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 51

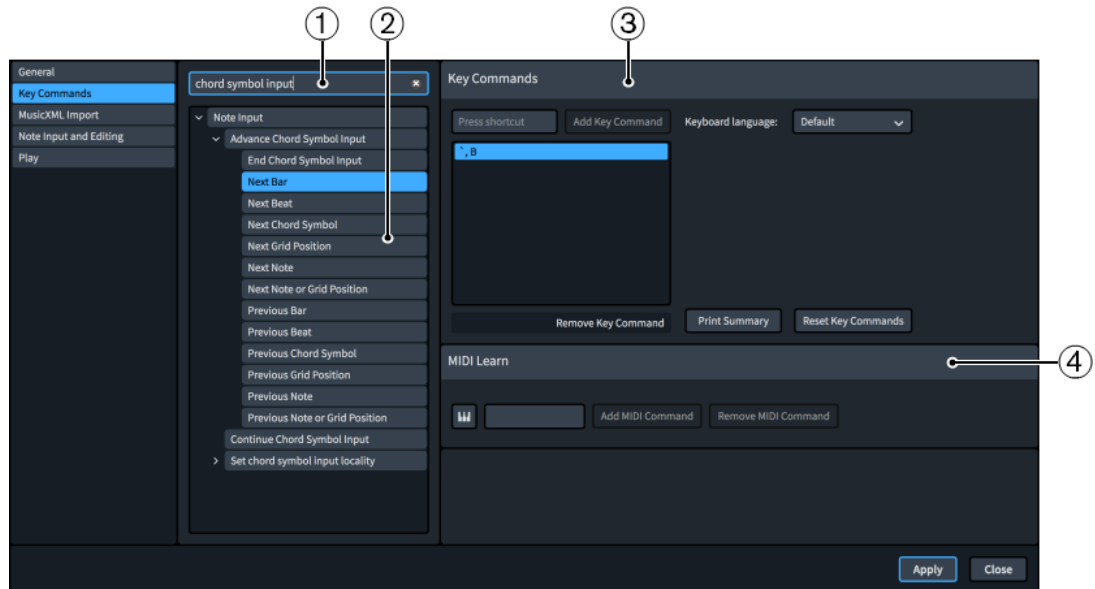
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 105

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 Seitenliste auf **Tastaturbefehle** klicken.



Tastaturbefehle-Seite in Programmeinstellungen

Die Seite **Tastaturbefehle** umfasst Folgendes:

1 Suchen-Feld

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

2 Menüelemente und Funktionen

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

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

3 Tastaturbefehle-Abschnitt

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

Sie können mehrere Tastenbefehle 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 65

[MIDI-Befehle zuweisen](#) auf Seite 65

Interaktive Anzeige der Tastaturbefehle in Dorico SE

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

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

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



Die interaktive Anzeige der Tastaturbefehle bei Auswahl von English US

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbelegung ändern](#) auf Seite 66

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-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Seitenliste 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-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Seitenliste 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 67

MIDI-Befehle zuweisen

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

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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 64

Tastaturbefehle zurücksetzen

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

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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

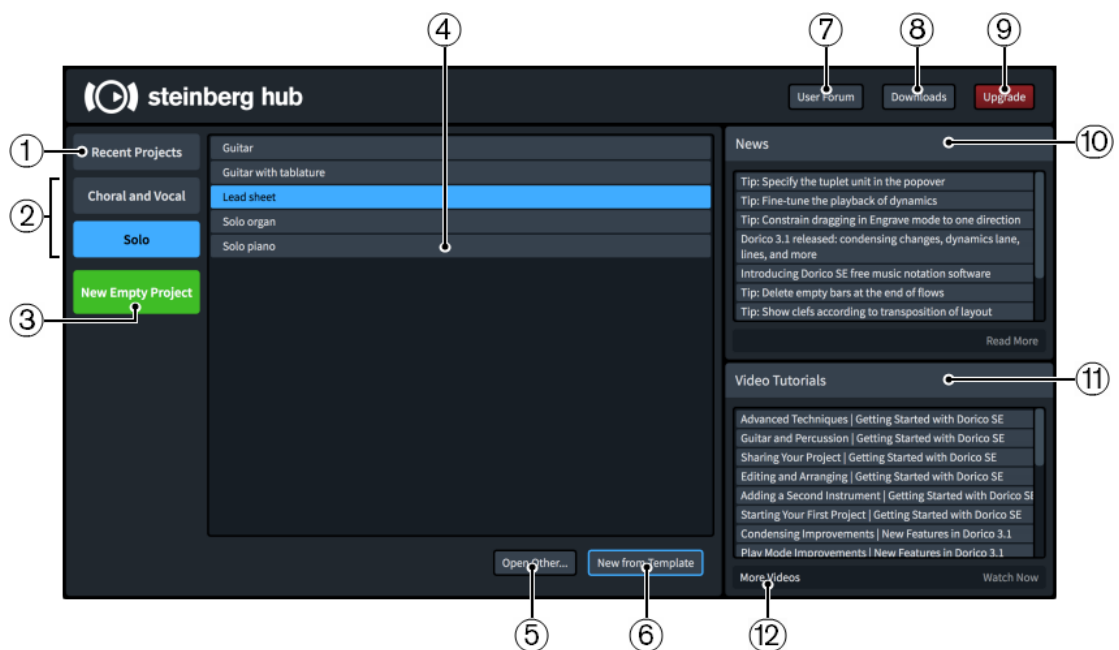
[Datei-Import und -Export](#) auf Seite 74

[Automatisch speichern](#) auf Seite 91

[Projekt-Backups](#) auf Seite 93

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

[Projektvorlage-Kategorien](#) auf Seite 70

Neue Projekte beginnen

Dorico SE bietet mehrere Möglichkeiten, neue Projekte zu beginnen.

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Ein neues Projektfenster wird geöffnet.

Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen

Dorico 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 565

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 110

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 118

[Spieler löschen](#) auf Seite 112

[Instrumente löschen](#) auf Seite 121

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 565
[Systemobjekte](#) auf Seite 857

Projekte/Dateien öffnen

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

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie den Explorer/macOS Finder auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie im Hub auf **Anderes öffnen**.
 - Wählen Sie **Datei > Öffnen** aus.
 - Wählen Sie **Datei > Letzte Projekte öffnen > [Projektdateiname]**.
2. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder die Dateien, die Sie öffnen möchten, und wählen Sie sie aus.
3. Klicken Sie auf **Öffnen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dorico-Projekte werden geöffnet.

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

Wenn MusicXML-Dateien Einstellungen für Seitengröße, Seitenränder und Notenzeilenlänge 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 68

[MusicXML-Dateien importieren](#) auf Seite 78

[MIDI importieren](#) auf Seite 81

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.

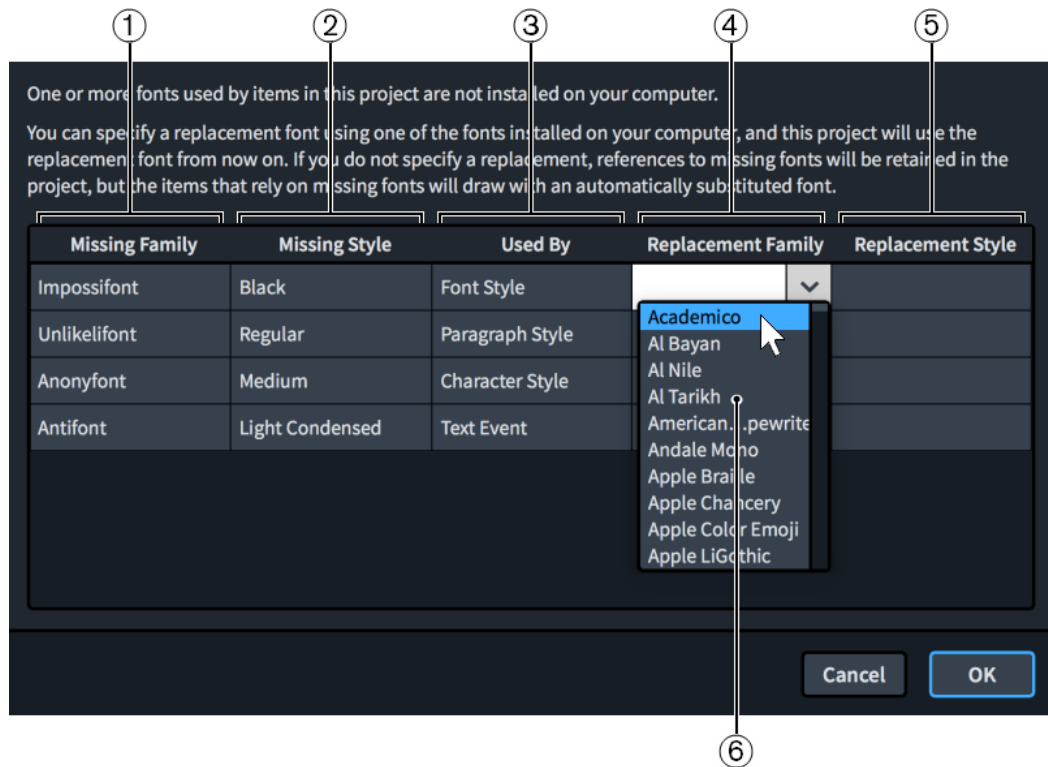
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Fehlende Schriften (Dialog)

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

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



Dialog **Fehlende Schriften**

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

1 Spalte für fehlende Schriftfamilien

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

2 Spalte für fehlende Stile

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

3 Verwendet-von-Spalte

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

4 Spalte für Ersatz-Schriftfamilien

Hier können Sie Ersatz-Schriftfamilien auswählen. Nachdem Sie sie ausgewählt haben, werden ihre Namen im entsprechenden Eintrag angezeigt.

5 Spalte für Ersatzstile

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 Menü mit verfügbaren 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 60

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 321

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.

Partien importieren

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

VORGEHENSWEISE

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

- 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.

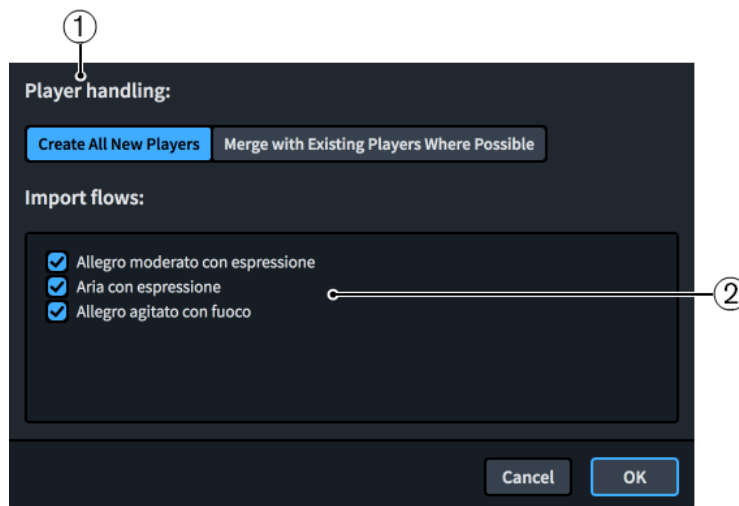
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 71

Importoptionen für Partien (Dialog)

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

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



Dialog **Importoptionen für Partien**

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

1 Handhabung von Spielern

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

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

2 Partien importieren

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


Partien exportieren

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

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Export > Partien**, um den Dialog **Partien exportieren** zu öffnen.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Dialog **Partien exportieren** die Option **Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren**.
 3. Aktivieren Sie in der Liste **Zu exportierende Partien auswählen** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **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 im Explorer/macOS Finder 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

[MusicXML-Dateien exportieren](#) auf Seite 78

[MIDI exportieren](#) auf Seite 84

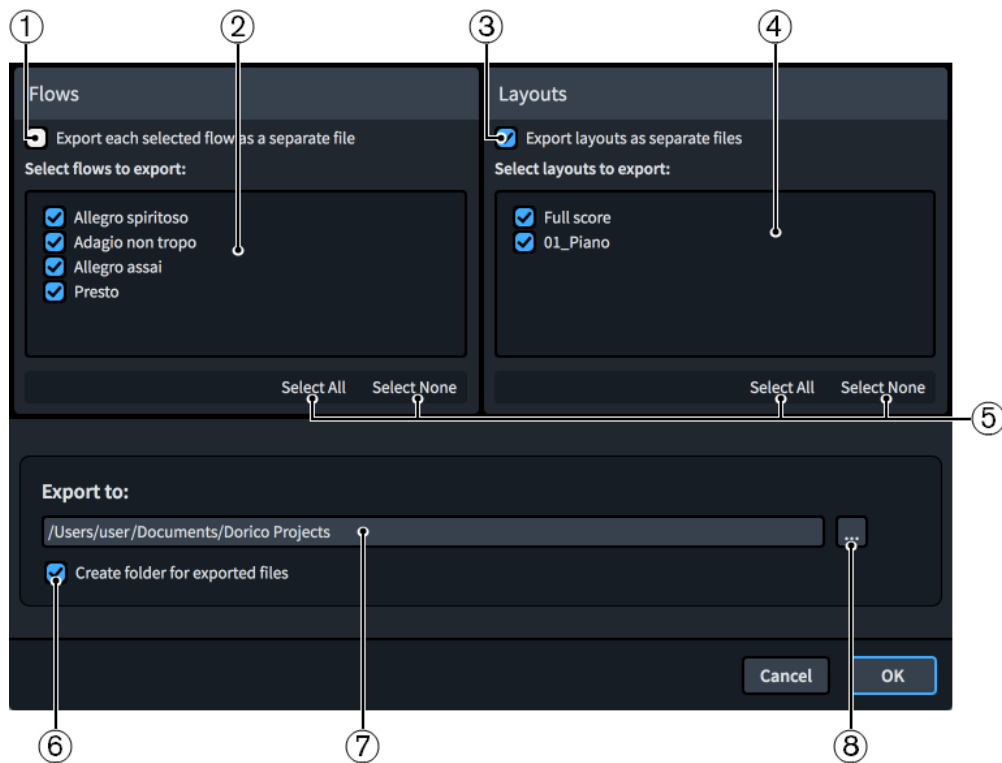
[Tempospuren exportieren](#) auf Seite 87

[Audio exportieren](#) auf Seite 89

Partien exportieren (Dialog)

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

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



Dialog **Partien exportieren**

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

1 Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren

Ermöglicht es Ihnen, jede Partie als separate Datei statt alle ausgewählten 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

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 im Explorer/macOS Finder 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 75

[Projekte/Dateien öffnen](#) auf Seite 71

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.

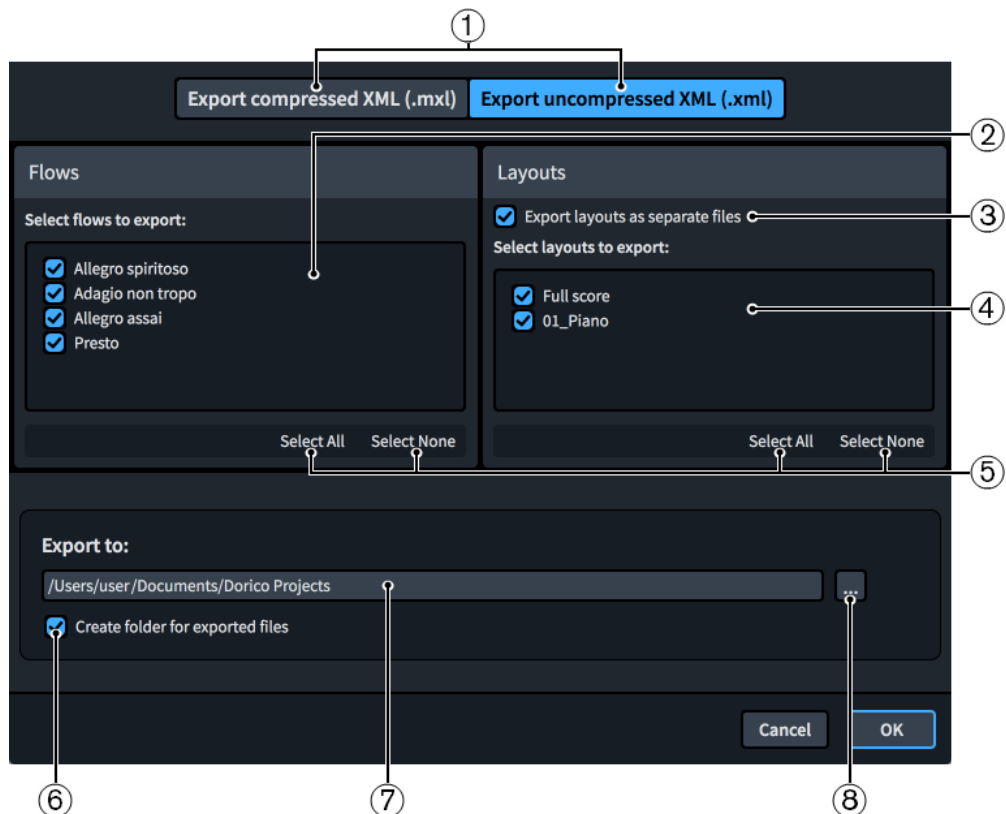
VORGEHENSWEISE

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 im Explorer/macOS Finder 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.



Dialog **MusicXML exportieren**

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

1 Dateiformat-Optionen

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

2 Zu exportierende Partien auswählen

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

3 Layouts als separate Dateien exportieren

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

4 Zu exportierende Layouts auswählen

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

5 Auswahl-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, alle 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 im Explorer/macOS Finder die MIDI-Dateien aus, die Sie importieren wollen.
 3. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den Dialog **MIDI-Importoptionen** für die erste ausgewählte MIDI-Datei zu öffnen.
 4. Nehmen Sie die erforderlichen Änderungen der Einstellungen im Dialog **MIDI-Importoptionen** vor.
 5. Optional: Zum Anpassen der Quantisierungseinstellungen klicken Sie auf **Quantisierungsoptionen** und ändern Sie die Einstellungen im Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen**.
 6. Optional: Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Quantisierungseinstellungen zu speichern und zum Dialog **MIDI-Importoptionen** zurückzukehren.
 7. Klicken Sie auf **OK**, um den Dialog **MIDI-Importoptionen** zu schließen, der automatisch den Dialog **Importoptionen für 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 71

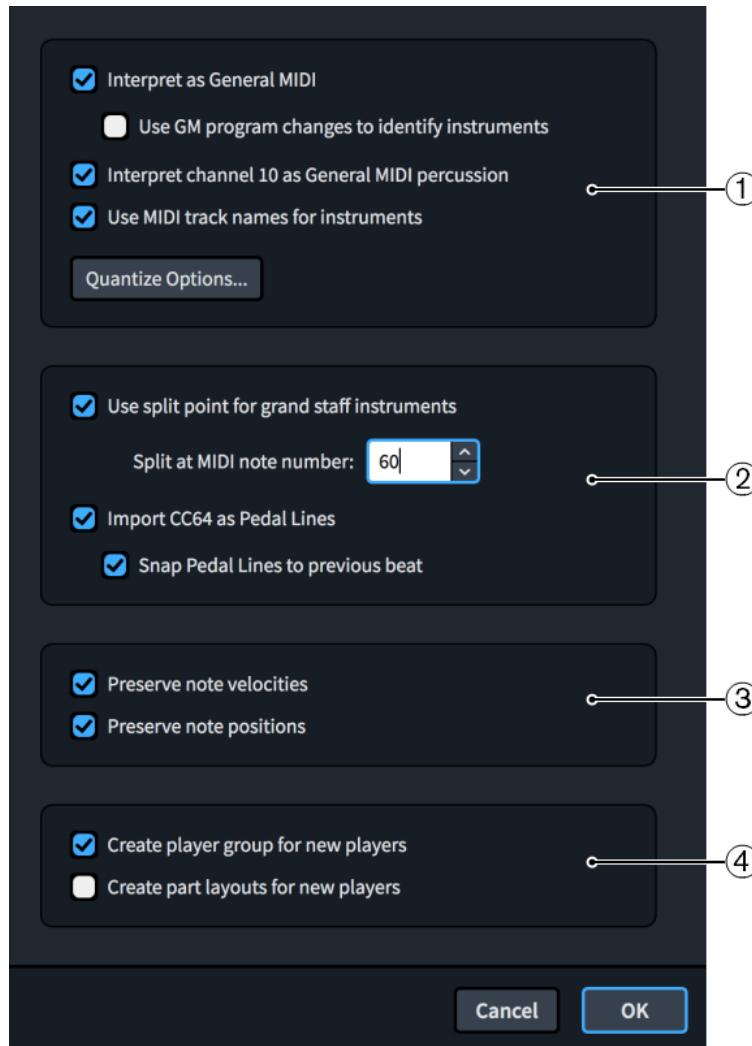
[Noten neu quantisieren](#) auf Seite 211

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 213

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.



MIDI-Importoptionen (Dialog)

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

1 Handhabung von Instrumenten

Die Optionen in diesem Abschnitt bestimmen, wie Instrumente basierend auf der importierten MIDI-Datei von Dorico 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltpedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 213

MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog)

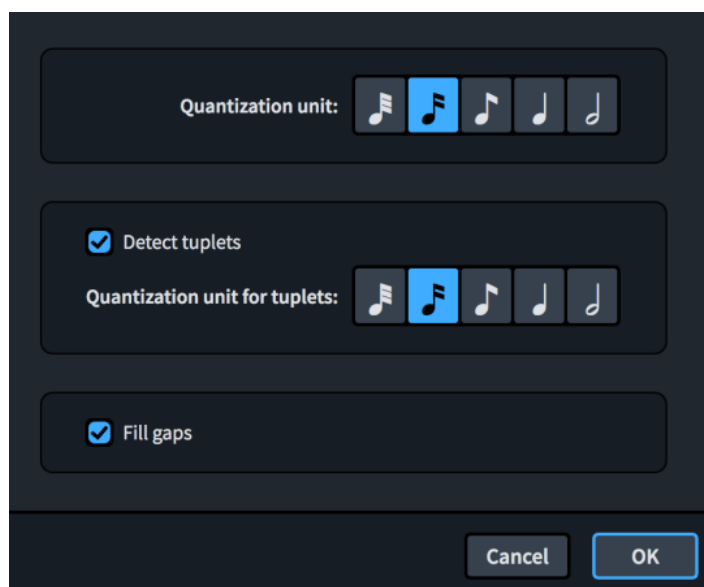
Im Dialog **MIDI-Quantisierungsoptionen** können Sie die Quantisierungseinstellungen anpassen, die Sie für importierte MIDI-Dateien und mit einem MIDI-Gerät eingegebene Noten verwenden möchten.

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

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

HINWEIS

Ihre Einstellungen sind zwischen beiden Zugriffsarten auf den Dialog verknüpft.



MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog)

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

Quantisierungseinheit

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

Triolen/N-tolen erkennen

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

Quantisierungseinheit für Triolen/N-tolen

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

Lücken füllen

So legen Sie fest, ob Lücken zwischen den kurzen Noten von Dorico 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 209


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 im Explorer/macOS Finder 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 142

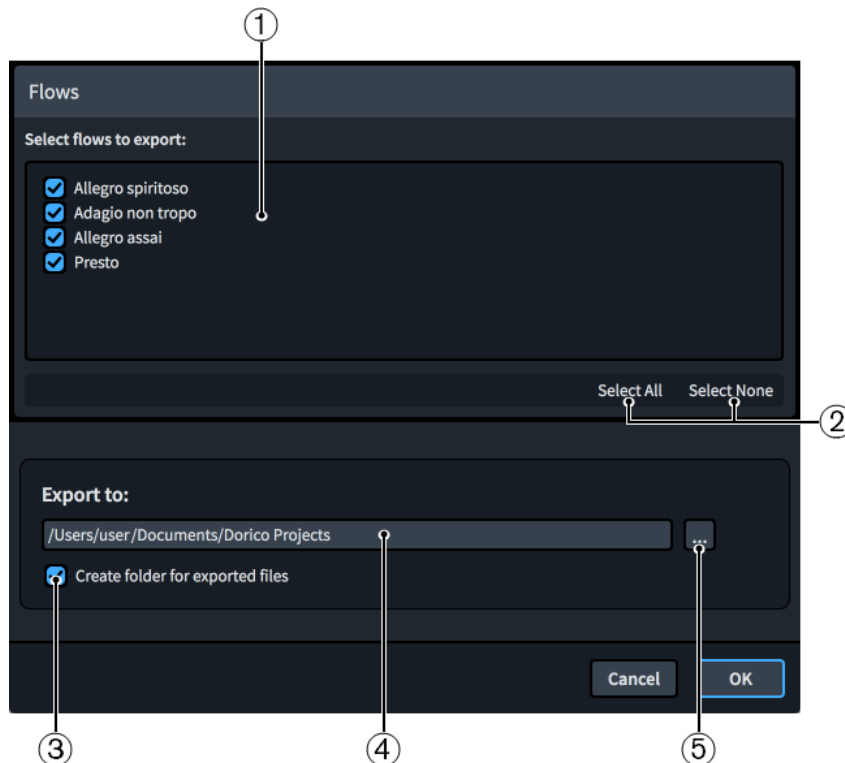
[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 99

[Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind](#) auf Seite 140

MIDI exportieren (Dialog)

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

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



Dialog **MIDI exportieren**

Der Dialog **MIDI exportieren** enthält Folgendes:

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

VORGEHENSWEISE

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

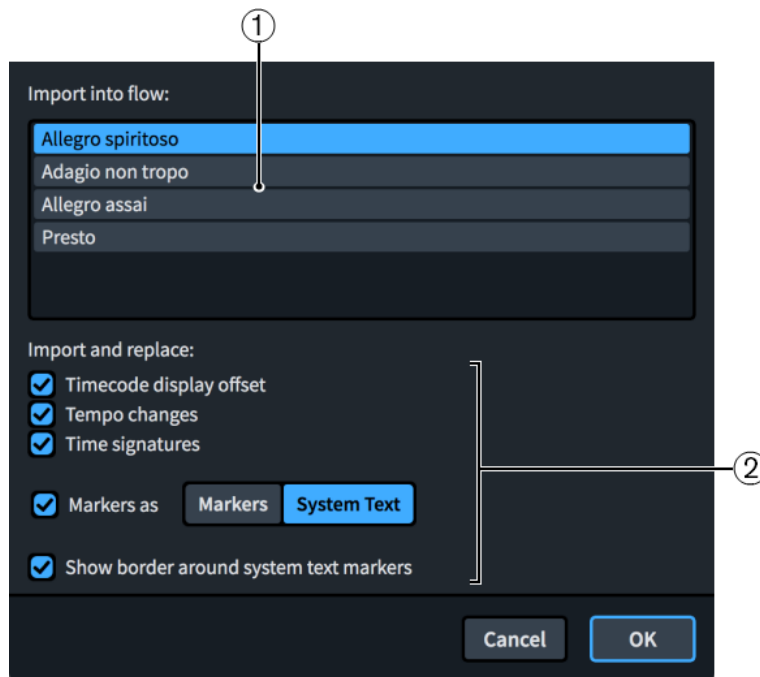
ERGEBNIS

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

Tempospur importieren (Dialog)

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

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



Tempospur importieren (Dialog)

Der Dialog **Tempospur importieren** enthält Folgendes:

1 In Partie importieren

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

HINWEIS

Sie können Tempospuren jeweils nur in eine einzige Partie importieren.

2 Importieren und ersetzen


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

- Der **Timecode-Anzeige-Versatz** setzt die anfängliche Timecode-Position zu Beginn der Partie.
- **Tempoänderungen** ersetzt alle unmittelbaren und allmählichen Tempoänderungen in der Partie durch die Tempoänderungen aus der MIDI-Datei.
- **Taktarten** ersetzt alle Taktarten der Partie durch Taktarten aus der MIDI-Datei.
- **Marker als** fügt beliebige Marker aus der MIDI-Datei zur Partie hinzu, entweder als **Marker** oder als **Systemtext**.
Der Import von Markern als **Marker** ersetzt alle vorhandenen Marker der Partie durch Marker aus der MIDI-Datei, wobei der Import von Markern als **Systemtext** keine vorhandenen Marker oder Systemtextobjekte ersetzt.
- Wenn Sie **Ränder um Systemtextmarker anzeigen** aktivieren, werden Markern, die als Systemtextobjekte importiert werden, Ränder hinzugefügt. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie **Systemtext** unter **Marker als** ausgewählt haben.

Tempospuren exportieren

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

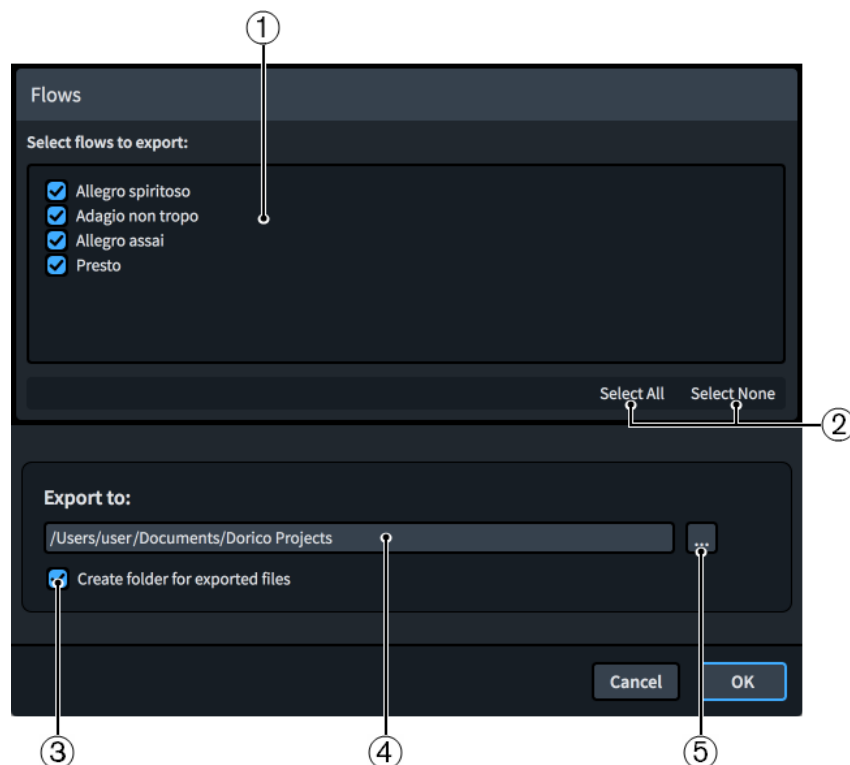
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Datei > Exportieren > Tempospur**, um den Dialog **Tempospur exportieren** zu öffnen.
2. Aktivieren Sie im Dialog **Tempospur exportieren** das Kontrollkästchen für jede Partie, die Sie als Tempospur exportieren möchten. Sie können auch unten in der Liste auf **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 im Explorer/macOS Finder 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 Tempospuren zu exportieren und den Dialog zu schließen.

Tempospur exportieren (Dialog)

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

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



Dialog **Tempospur exportieren**

Der Dialog **Tempospur exportieren** enthält Folgendes:

1 Zu exportierende Partien auswählen

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

2 Auswahl-Optionen

Ermöglicht es Ihnen, alle Partien im Projekt auszuwählen oder die Auswahl aufzuheben. Sie können zum Beispiel 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 im Explorer/macOS Finder 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 142

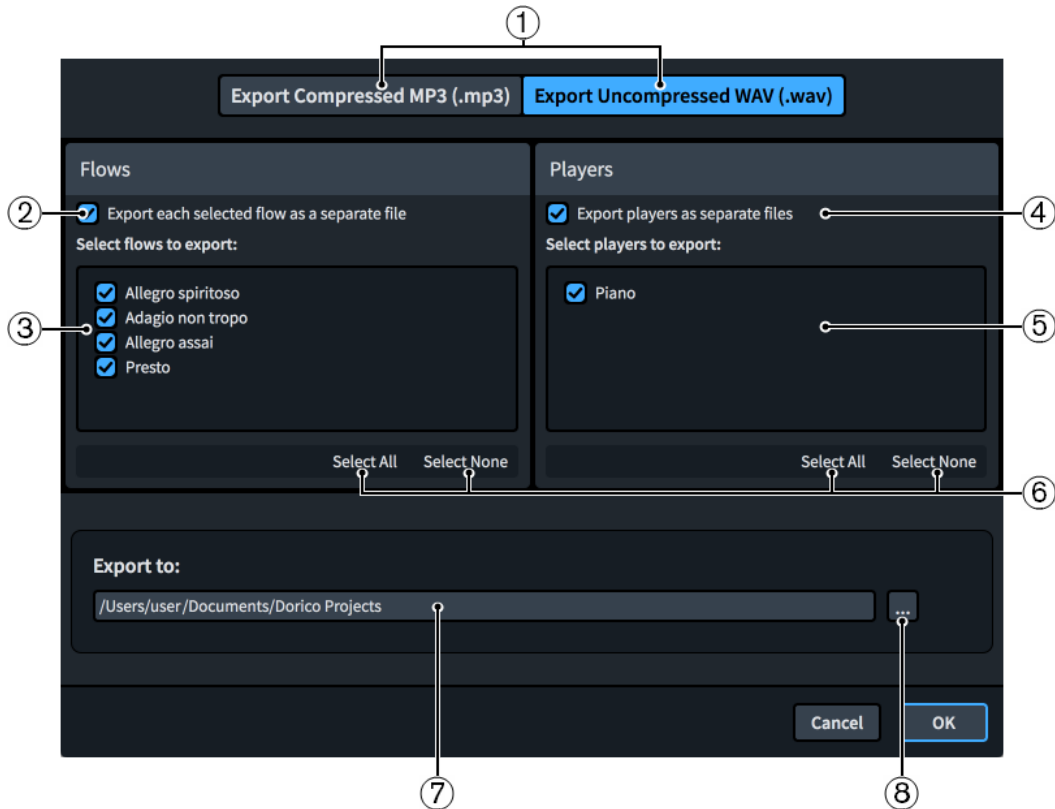
[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 99

[Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind](#) auf Seite 140

Audio exportieren (Dialog)

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

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



Audio exportieren (Dialog)

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

1 Dateiformat-Optionen

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

2 Jede ausgewählte Partie als separate Datei exportieren

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

3 Zu exportierende 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

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

Dies betrifft nicht nur automatisch gespeicherte Projekte, sondern jede Datei im **AutoSave**-Ordner. 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

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 41

[Projekt-Backups](#) auf Seite 93

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-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Seitenliste 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-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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 im Explorer/macOS Finder 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, Parteien, Layouts und Videos. Außerdem können Sie das Zusammenspiel zwischen diesen Elementen festlegen, indem Sie zum Beispiel ändern, welche Spieler bestimmten Layouts zugewiesen werden.

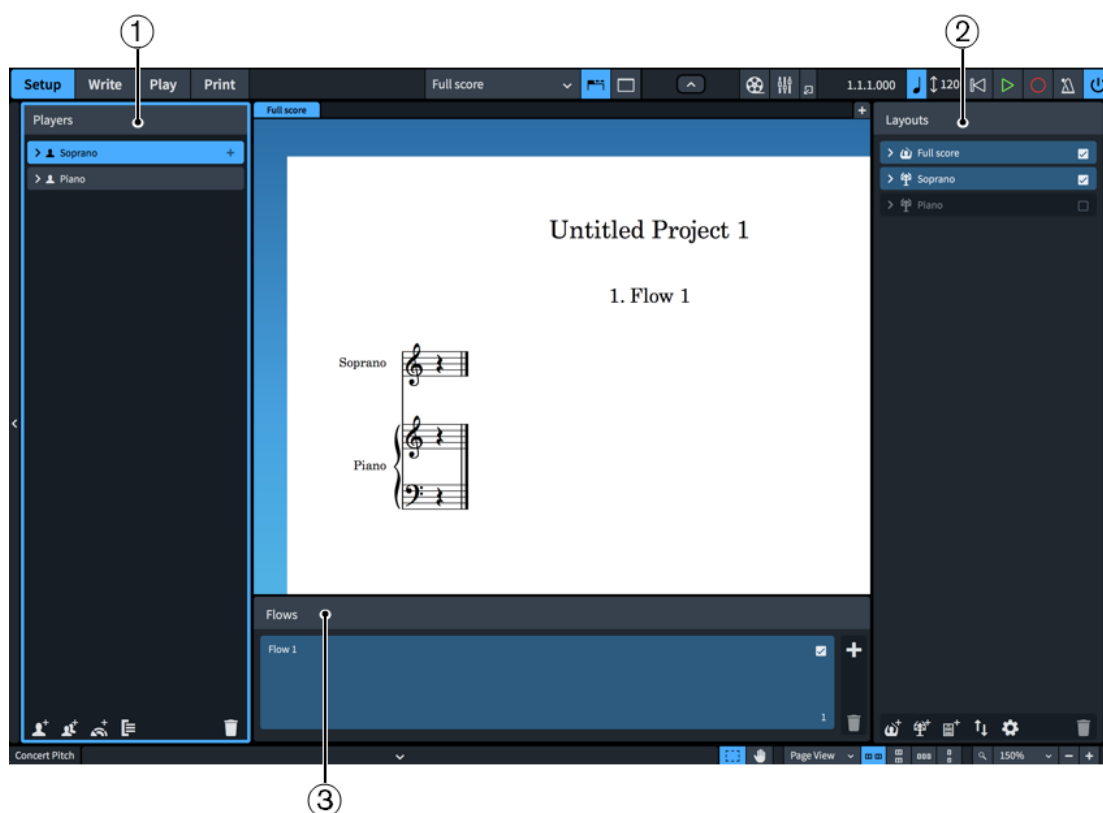
Sie können im Einrichten-Modus Noten im Notenbereich anzeigen und zwischen der Anzeige anderer Registerkarten und Layouts wechseln, aber keine Elemente im Notenbereich auswählen oder mit ihnen interagieren.

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 Parteien für Ihr Projekt benötigen.

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

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



Bereiche im Einrichten-Modus

Die folgenden Bereiche sind im Einrichtungsmodus verfügbar:

1 **Spieler**

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

2 **Layouts**

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

3 **Partien**

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

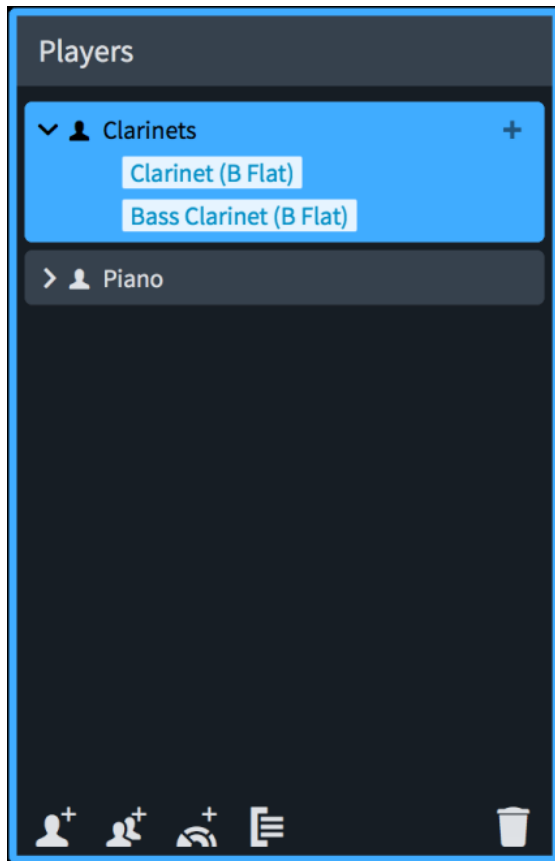
Die drei Bereiche arbeiten zusammen, so dass Sie die steuern können, wie und wo die Spieler, Layouts und Partien in Ihrem Projekt verwendet werden. Wenn Sie ein Element in einem der Bereiche auswählen, werden der Bereich und das ausgewählte Element in einer anderen Farbe hervorgehoben, und Kontrollkästchen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

Spieler-Bereich

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

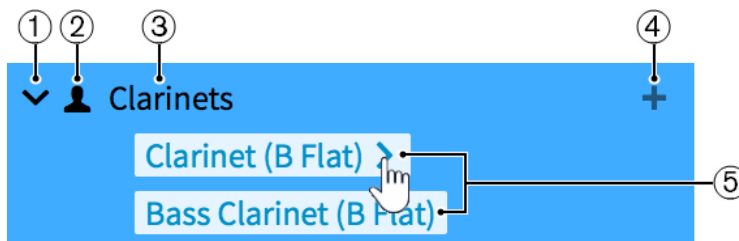
Sie können den **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:

- 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**.



Spieler-Bereich im Einrichten-Modus

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:

Solospieler 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 109


[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 99

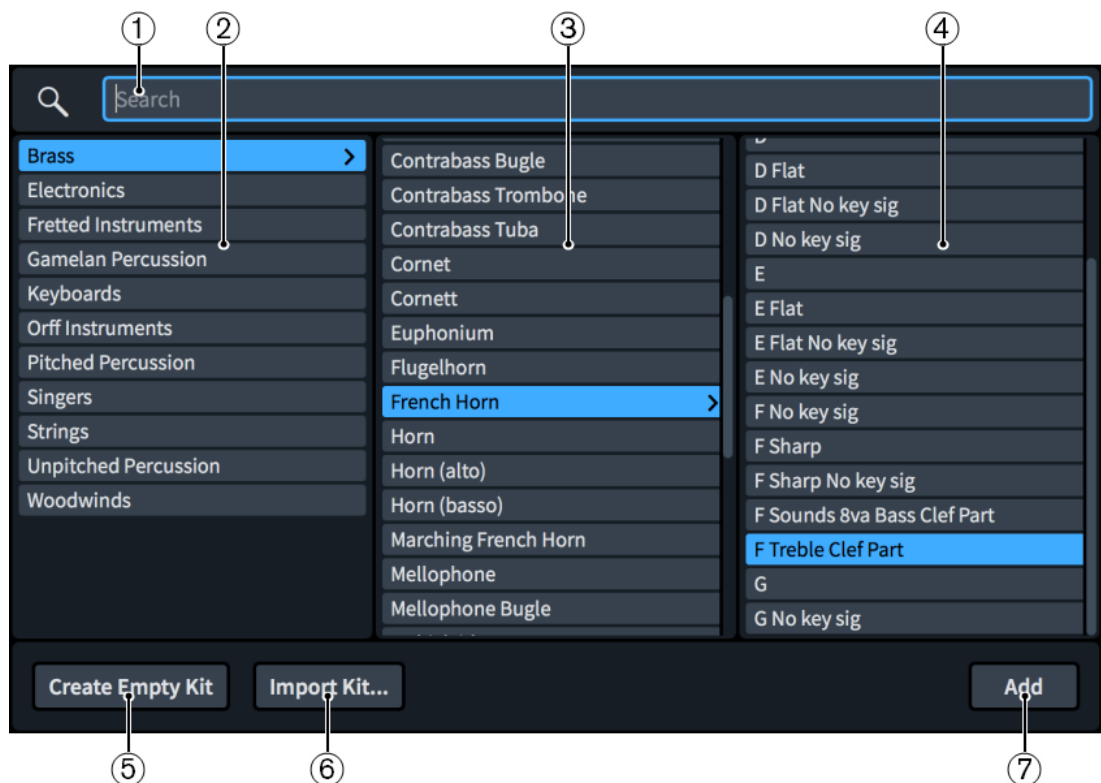
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 105

Instrumenten-Auswahl

Mit der Instrumenten-Auswahl können Sie Instrumente und Ensembles zu Ihrem Projekt hinzufügen. Sie enthält mehrere Versionen einiger Instrumente mit besonderen Formatierungs- und Stimmungsanforderungen wie zum Beispiel das 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

Die Instrumenten-Auswahl enthält die folgenden Bereiche und Optionen:

1 Suchen-Feld

Ermöglicht es Ihnen, das Instrument, das Sie suchen, direkt einzugeben. Sie können nur einen Teil des Instrumentennamens eingeben, zum Beispiel **Cello** für Violoncello.

2 Spalte für die Instrumentenfamilie

Enthält Instrumentenfamilien, um Ihnen zu helfen, Ihre Instrumentensuche besser zu fokussieren.

3 Instrumentenspalte

Enthält die in der ausgewählten Instrumentenfamilie verfügbaren Instrumente.

4 Spalte für die Art des Instruments

Enthält Optionen für mehrere mögliche Transpositionen, Stimmungen und Tonarten oder abweichendes Verhalten in Einzelstimmen-Layouts für das ausgewählte Instrument. Diese Spalte ist bei Instrumenten, die keine weiteren Optionen haben, nicht ausgefüllt.

5 Leeres Kit erzeugen

Fügt dem Spieler ein leeres Perkussions-Kit hinzu.

6 Kit importieren

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

7 Hinzufügen/Ensemble zu Partitur hinzufügen

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

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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 117

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 110

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 113

[Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 119

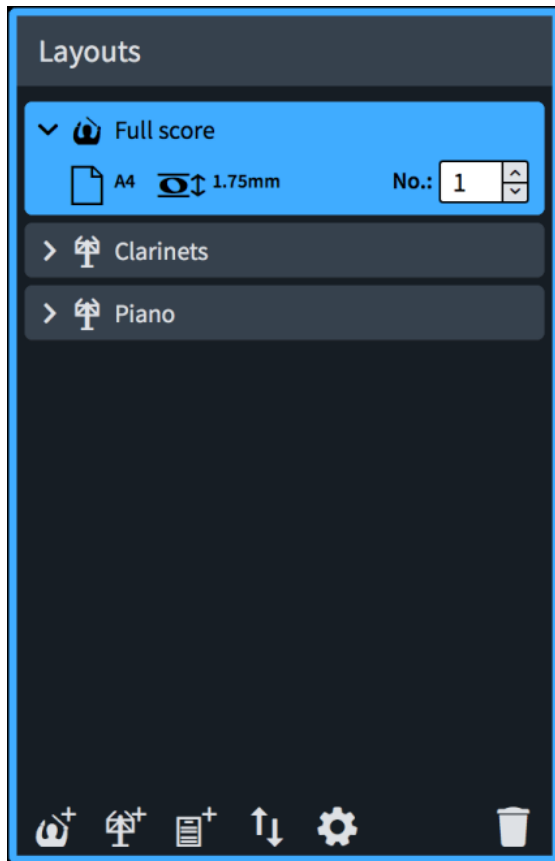
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 925

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.

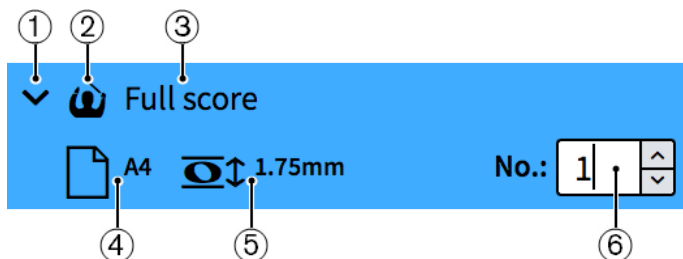
Sie können den **Layouts**-Bereich im Einrichten-Modus auf folgende Arten ein-/ausblenden:

- 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**.



Layouts-Bereich im Einrichten-Modus

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 Spatiumsgröße

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

6 Layout-Nummer

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

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

[Layouts](#) auf Seite 138

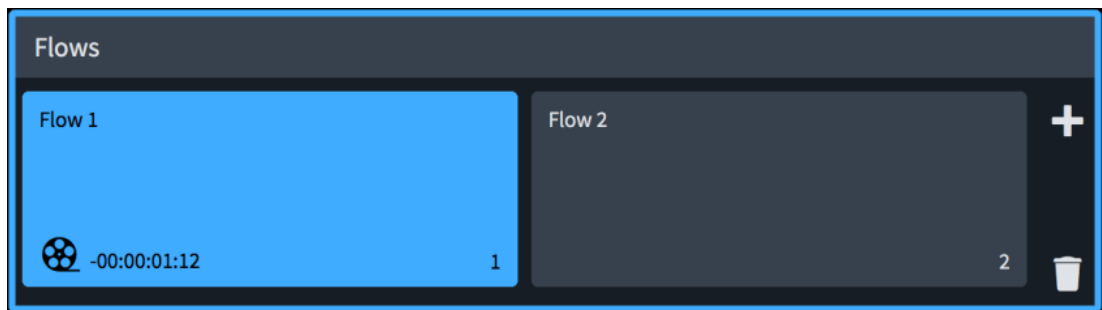
[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 105

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.

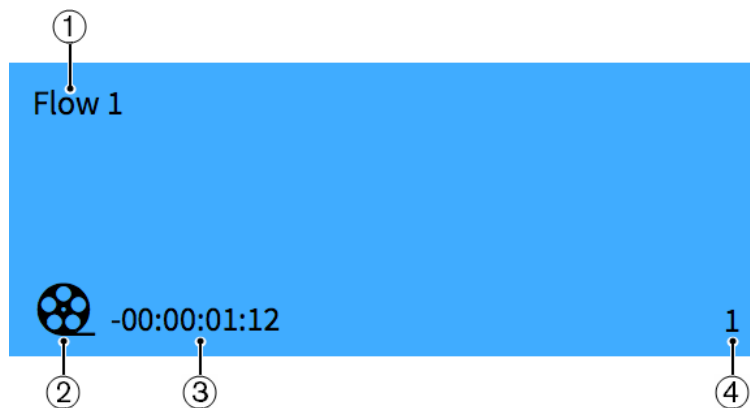
Sie können den **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten ein- und ausblenden:

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



Partien-Bereich im Einrichten-Modus

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 Seiten 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

[Partien](#) auf Seite 136

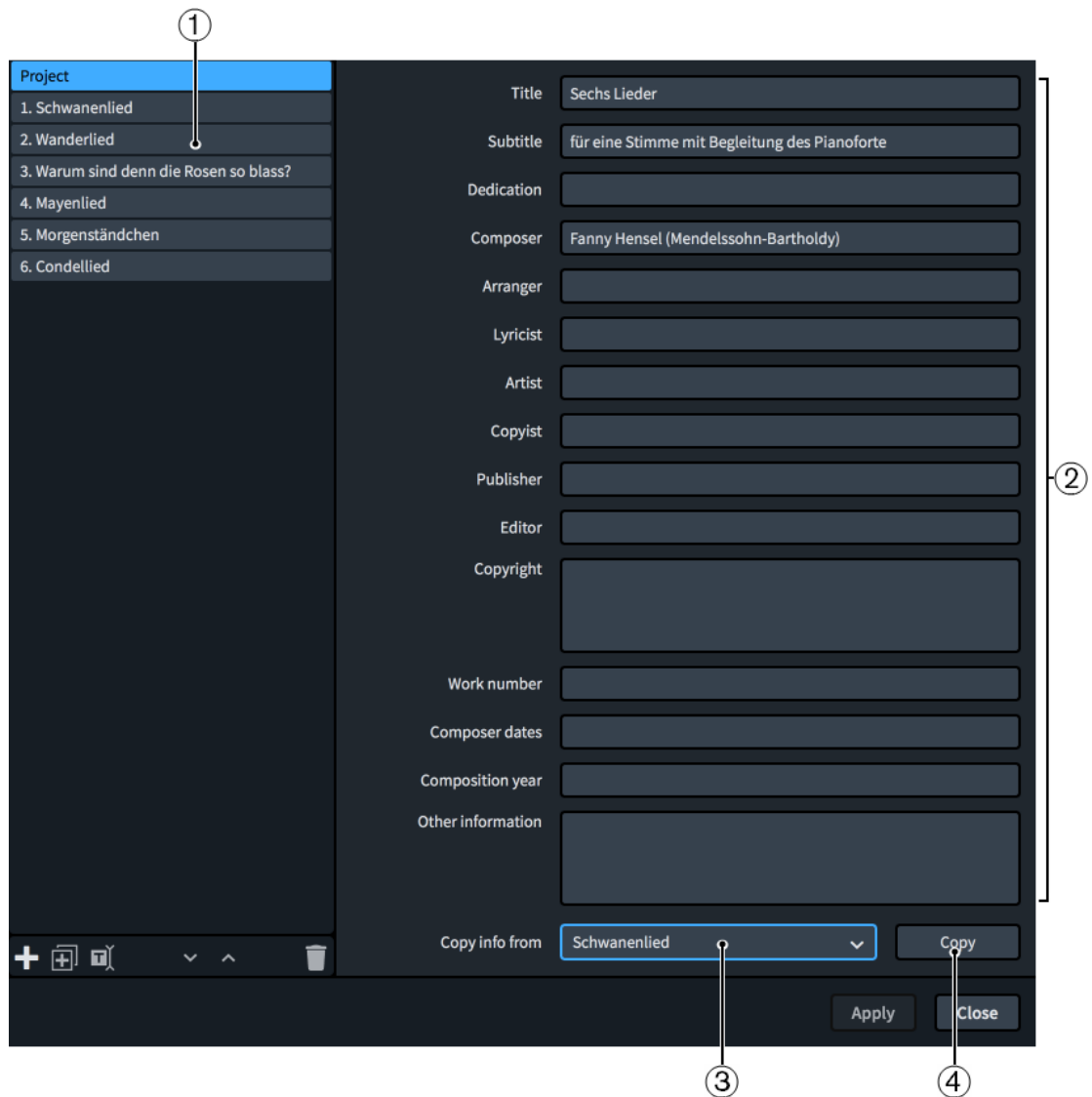
[Videos](#) auf Seite 150

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 Text-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**.



Dialog **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 382

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 149

Layout-Optionen (Dialog)

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

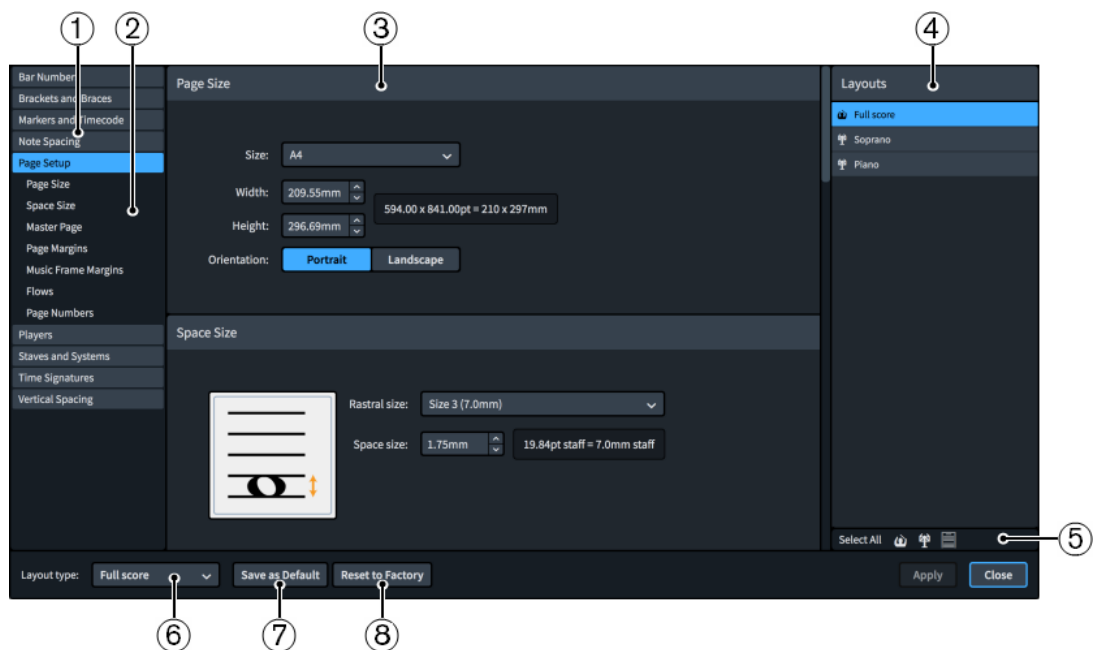
Sie können die physischen Layout-Eigenschaften wie Seitengröße, Notenzeilengröße oder Abstände und die Notation, zum Beispiel Notenabstand oder Notenzeilenbeschriftungen, ändern.

TIPP

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

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

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



Layout-Optionen

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

1 Seitenliste

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

2 Abschnittsüberschriften

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

3 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.

4 Liste der Layouts

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

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

5 Aktionsleiste

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

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

6 Layout-Typ

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

7 Als Standard speichern/Gespeicherte Standards entfernen

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

- **Als Standard speichern** speichert alle Optionen, die Sie im Dialog als Standard für die ausgewählten Layout-Typen in neuen Projekten eingestellt haben.
- **Gespeicherte Standards entfernen** löscht die zuvor gespeicherten Standardwerte, ohne die Optionen im ausgewählten Projekt zurückzusetzen. Nachdem die gespeicherten Standardwerte entfernt wurden, werden für alle Layouts des ausgewählten Layout-Typs für künftige Projekte zunächst die 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.

8 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 853

Layout-spezifische Änderungen in den Layout-Optionen vornehmen

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

VORGEHENSWEISE

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

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



2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts, deren Optionen Sie ändern möchten auf eine der folgenden Arten:

- Klicken Sie auf **Alles auswählen** in der Aktionsleiste.
- Klicken Sie auf **Alle Gesamtpartitur-Layouts auswählen** in der Aktionsleiste.
- Klicken Sie auf **Alle Einzelstimmen-Layouts auswählen** in der Aktionsleiste.
- Klicken Sie auf **Alle benutzerdefinierten Partitur-Layouts auswählen** in der Aktionsleiste.
- Halten Sie die **Umschalttaste** gedrückt und klicken Sie auf angrenzende Layouts.
- Halten Sie die **Strg-Taste/Befehlstaste** gedrückt und klicken Sie auf einzelne Layouts.

Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen.

3. Klicken Sie in der Seitenliste auf eine Seite.

4. Schauen Sie sich die verfügbaren Optionen an, und ändern Sie gegebenenfalls die Einstellungen.

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

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

ERGEBNIS

Die Änderungen werden umgehend auf die ausgewählten Layouts angewendet.

Spieler, Layouts und Partien

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

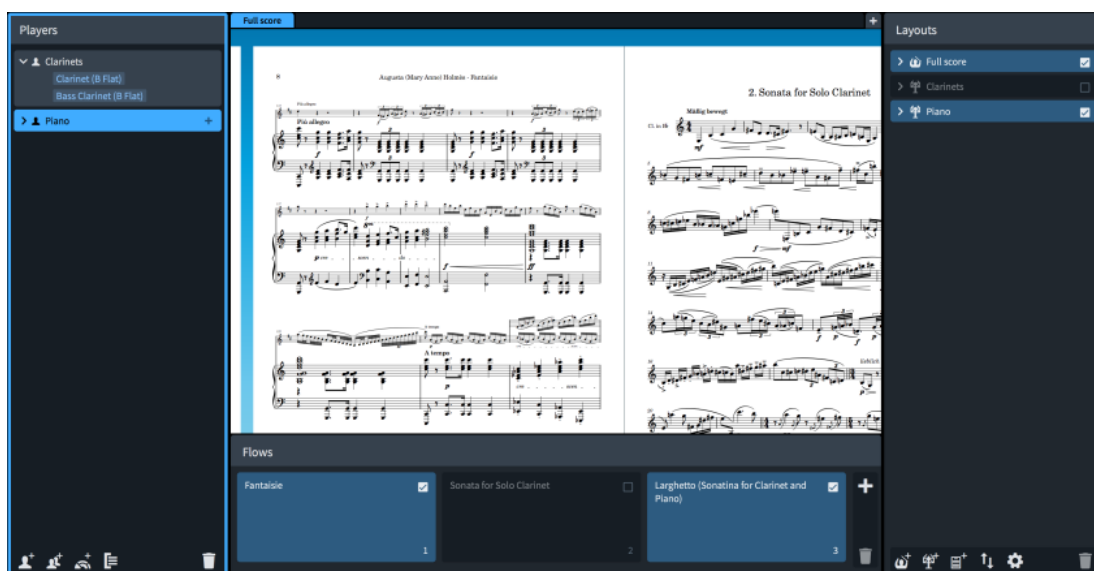
- Spieler können jeder Kombination von Layouts und Partien zugeordnet werden. Sie können zum Beispiel einen einzelnen Spieler sowohl dem Gesamtpartitur-Layout als auch seiner Einzelstimme zuweisen und ihn aus einer Partie entfernen, in der er nicht spielt. Standardmäßig werden Spieler zu allen Partien,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

- Partien können alle Kombinationen von Spielern enthalten. Sie können zu Layouts zugeordnet und aus diesen entfernt werden. Standardmäßig enthalten Partien alle Spieler und sind allen Layouts zugeordnet.

HINWEIS

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

Wenn Sie eine Karte in einem der Bereiche im Einrichten-Modus auswählen, wird für jede Karte in den anderen Bereichen ein Kontrollkästchen 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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projektfenster im Einrichten-Modus](#) auf Seite 94

[Partien](#) auf Seite 136

[Layouts](#) auf Seite 138

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 140

[Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind](#) auf Seite 140

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 137

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.

- 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.

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 kein Gesamtpartitur-Layout vorhanden ist, wird ein neues erstellt.
- Der Spieler wird allen vorhandenen Partien zugeordnet, die ursprünglich in dem Projekt erstellt wurden. Er wird 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 108

[Partien](#) auf Seite 136

[Layouts](#) auf Seite 138

[Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind](#) auf Seite 140

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 137

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 143

[Spielernamen ändern](#) auf Seite 147

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 565

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 115

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.

VORAUSSETZUNGEN

Der **Spieler**-Bereich ist geöffnet.

VORGEHENSWEISE

1. Fügen Sie im **Spieler**-Bereich 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 am unteren Rand des **Spieler**-Bereichs auf **Solospieler hinzufügen**.



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



Die Instrumenten-Auswahl wird geöffnet.

TIPP

Sie können die Instrumenten-Auswahl auch jederzeit öffnen, indem Sie einen 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 zu allen Partien im Projekt hinzugefügt. Er wird automatisch nach dem ausgewählten Instrument benannt.

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, fügen Sie dem Solospieler weitere Instrumente hinzu.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 98

[Spielernamen ändern](#) auf Seite 147

[Projekt-Startbereich](#) auf Seite 45

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 118

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 113

[Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen](#) auf Seite 70

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 457

Spieler duplizieren

Sie können 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. 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielernamen ändern](#) auf Seite 147

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 115

Reihenfolge von Spielern im Orchester ändern

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

VORGEHENSWEISE

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

Spieler löschen

Sie können Spieler aus Ihrem Projekt löschen, 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

[Instrumente löschen](#) auf Seite 121

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.

VORAUSSETZUNGEN

Der **Spieler**-Bereich ist geöffnet.

VORGEHENSWEISE

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



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



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

ERGEBNIS

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

TIPP

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 98

[Spielernamen ändern](#) auf Seite 147

[Projekt-Startbereich](#) auf Seite 45

[Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen](#) auf Seite 70

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 109

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 402

[Bereich für VST- und MIDI-Instrumente](#) auf Seite 396

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 118

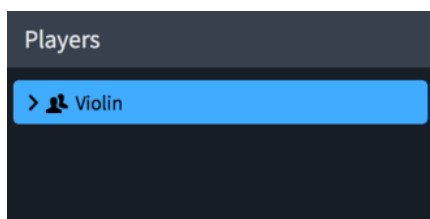
[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 143

- [Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 148
- [Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 845
- [Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 565
- [Instrumente ändern](#) auf Seite 120
- [Offene Tonhöhen von Saiten an Bundinstrumenten ändern](#) auf Seite 132
- [Instrumente verschieben](#) auf Seite 121
- [Instrumente löschen](#) auf Seite 121
- [Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 58
- [Instrumentenwechsel erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 116
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 360
- [Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 122

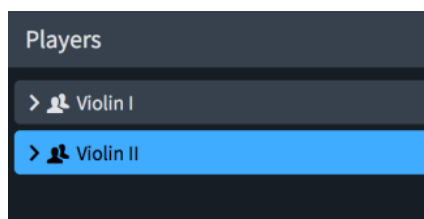
Nummerierung der Instrumente

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 143

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 148

[Spielergruppen](#) auf Seite 133

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 848

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 121

[Instrumentennamen in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 846

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 117

Instrumentenwechsel

Instrumentenwechsel treten auf, wenn ein Spieler, der mehrere Instrumente hält, von einem Instrument zu einem anderen Instrument übergeht. Solche Wechsel werden normalerweise in Partituren und Einzelstimmen mit Texthinweisen nach der letzten Note vor dem Wechsel und auf der ersten Note nach dem Wechsel angegeben.

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.

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 118

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 58

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 Seitenliste 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 114
- [Noten eingeben](#) auf Seite 174
- [Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 360
- [Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 58

Transponierende Instrumente

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

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

Dorico 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 98
- [Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 115
- [Klingende vs. transponierte Notation](#) auf Seite 142
- [Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 141
- [Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen](#) auf Seite 589
- [Instrumente ändern](#) auf Seite 120
- [Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 590

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 Bündeln
- 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 Bundinstrument 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 Bundinstrumenten im Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** anpassen.

HINWEIS

Bundinstrumenten 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 98

[Instrumente ändern](#) auf Seite 120

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 130

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.
 - Wenn Sie mehrere Instrumente gleichzeitig zu Ihrem Projekt hinzufügen möchten, können Sie Ensembles hinzufügen oder eine Projekt-Vorlage verwenden.
-

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 98

[Ensembles einfügen](#) auf Seite 113

[Neue Projekte aus Projektvorlagen beginnen](#) auf Seite 70


[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 58

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 457

Leere Perkussions-Kits zu Spielern hinzufügen

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

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im **Spieler**-Bereich den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie einen Solo- oder Satzspieler, drücken Sie **Umschalttaste-I**, und klicken Sie auf **Leeres Kit erzeugen** in der Instrumenten-Auswahl.
 - Klicken Sie auf das Pluszeichen rechts neben dem hinzugefügten Spieler ohne Instrument und klicken Sie auf **Leeres Kit erzeugen** in der Instrumenten-Auswahl.

 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen Spieler und wählen Sie **Leeres Kit erzeugen** aus dem Kontextmenü.
 2. Fügen Sie das gewünschte Perkussionsinstrument zum Kit im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** hinzu.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 122

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 98

Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren

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

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf die Karte des Spielers, dessen Perkussionsinstrumente Sie zu einem Kit kombinieren möchten, und wählen Sie **Instrumente zu Kit kombinieren** aus dem Kontextmenü.
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.

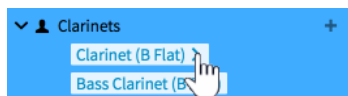
HINWEIS

- 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 Auswirkung auf die Noten in der Notenzeile.

HINWEIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 98

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 118

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 117

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 130

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 116

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.

VORGEHENSWEISE

- Im Spieler-Bereich können Sie Instrumente auf eine der folgenden Arten verschieben:
 - 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]**.

HINWEIS

Sie können Instrumente zu Spielern verschieben, die bereits zu Ihrem Projekt hinzugefügt wurden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenwechsel](#) auf Seite 116

[Solo-/Satzspieler hinzufügen](#) auf Seite 110

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 löschen](#) auf Seite 112

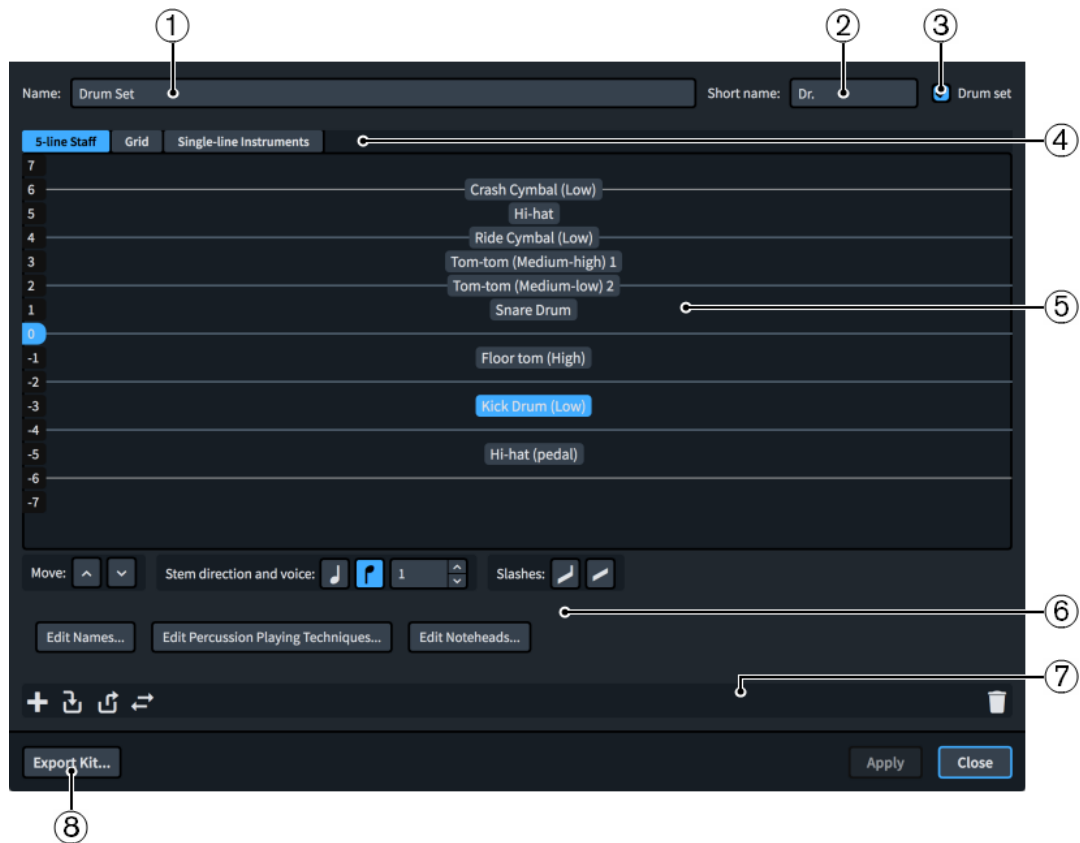
Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** können Sie Änderungen an Perkussions-Kits vornehmen, um zum Beispiel festzulegen, welche Instrumente in ihnen enthalten sind und wie Instrumente in den unterschiedlichen Kit-Darstellungen angeordnet werden.

- Der Dialog öffnet sich automatisch, wenn Sie leere Kits erstellen oder bestehende Instrumente zu einem Kit zusammenstellen.
- Sie können den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** auch manuell für vorhandene Perkussions-Kit-Instrumente öffnen, indem Sie im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus die Spielkarte 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.



Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten**

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, in dem die anderen Spieler in Ihrem Projekt aufgelistet werden, die einzelne Perkussionsinstrumente halten, die nicht in Kits zusammengefasst sind. Sie können ein Perkussionsinstrument von einem anderen Spieler auswählen, das Sie in dieses Kit einfügen können, wobei die Noten mitgenommen werden.



- **Instrument aus Kit entfernen:** Entfernt das ausgewählte Instrument aus dem Kit, so dass es als einzelnes Instrument erscheint. Sie können einzelne Instrumente zu anderen Spielern oder in andere Kit-Instrumente verschieben.



- **Instrument ändern:** Öffnet die Instrumenten-Auswahl, in der Sie ein ungestimmtes Instrument durch ein anderes ersetzen können, während die Noten erhalten bleiben.



- **Instrument löschen:** Löscht das Instrument zusammen mit den Noten aus dem Kit.



8 Kit exportieren

Hiermit können Sie das Perkussions-Kit als Library-Datei exportieren, so dass Sie diese später in anderen Projekten verwenden können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 924
- [Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 851
- [Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 929
- [Dialog Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 931
- [Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 931

Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen

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

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, zu dem Sie Instrumente hinzufügen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf **Neues Instrument hinzufügen**, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.



4. Wählen Sie das gewünschte Perkussioninstrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
 5. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das ausgewählte Instrument hinzuzufügen.
 6. Klicken Sie auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Instrument wird zum Perkussions-Kit hinzugefügt.

Instrumente in Perkussions-Kits ändern

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

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dem Sie Instrumente ändern möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf das Instrument, das Sie ändern möchten.
4. Klicken Sie auf **Instrument ändern** in der Aktionsleiste, um die Instrumenten-Auswahl zu öffnen.



5. Wählen Sie das gewünschte Perkussioninstrument in der Instrumenten-Auswahl aus.
 6. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um zum ausgewählten Instrument zu wechseln.
 7. Klicken Sie auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Das Instrument wird in das ausgewählte Instrument in der Instrumenten-Auswahl geändert. Alle Noten, die für das vorige Instrument eingegeben wurden, bleiben erhalten.

HINWEIS

Spielanweisungen in Form von spezifischen Notenköpfen werden gelöscht.

Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren

Sie können einzelne Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren. Schlagzeuge 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 Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
 3. Aktivieren Sie **Schlagzeug** oben rechts im Dialog.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Perkussions-Kit wird als Schlagzeug definiert. Die Anordnung von Stimmen für Instrumente im Kit folgt bei der Verwendung der fünfzeiligen Notenzeilenansicht 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

[Dialog Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 931

Instrumentengruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung erstellen

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

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

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dem Sie Gruppen in der Rasterdarstellung erzeugen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
4. Klicken Sie auf das erste Instrument, das sie in die Gruppe einfügen möchten.
5. Klicken Sie bei gedrückter **Umschalttaste** auf das letzte Instrument, das sie in die Gruppe einfügen möchten.

HINWEIS

Sie können nur benachbarte Instrumente in Gruppen einfügen.

6. Klicken Sie auf **Hinzufügen**.



ERGEBNIS

Eine Gruppe mit den ausgewählten Instrumenten wird erstellt. Die Gruppe erhält einen Standardnamen, den Sie ändern können.

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 Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
 4. Doppelklicken Sie auf die Gruppe, die Sie umbenennen möchten, um den Dialog **Perkussionsraster-Gruppennamen bearbeiten** zu öffnen.
Gruppen werden als farbige Blöcke in der Spalte links neben der Liste der Perkussions-Kit-Instrumente angezeigt.
 5. Geben Sie die Namen, die Sie der Gruppe zuweisen möchten, in die entsprechen Felder im Dialog **Perkussionsraster-Gruppennamen bearbeiten** ein:
 - **Vollständiger Name**
 - **Kurzname**
 6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-


ERGEBNIS

Der Name der Gruppe wird geändert. Dies ändert auch die Notenzeilenbeschriftung für die Gruppe.


HINWEIS

Notenzeilenbeschriftungen für Gruppen in der Rasterdarstellung für Perkussions-Kits verwenden einen anderen Absatzstil als die Notenzeilenbeschriftungen für nicht gruppierte Instrumente in der Rasterdarstellung für Perkussions-Kits.

BEISPIEL

Ride Cymbal —
Hi-hat —
Wood Block 1 —
Wood Block 2 —
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 851

Gruppen innerhalb von Perkussions-Kits in der Rasterdarstellung löschen

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

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, in dessen Rasterdarstellung Sie Gruppen löschen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
4. Klicken Sie auf die Gruppe, die Sie löschen möchten.
Gruppen werden als farbige Blöcke in der Spalte links neben der Liste der Perkussions-Kit-Instrumente angezeigt.
5. Klicken Sie auf **Löschen**.



ERGEBNIS

Die Gruppe wird gelöscht. Die einzelnen Notenzeilenbeschriftungen für jedes Instrument in der Gruppe werden wiederhergestellt.

Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern

Sie können die Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits aller Präsentationstypen ändern, um die Reihenfolge zu ändern, in der die Instrumente in der Partitur und in den Einzelstimmen erscheinen. In fünfzeiligen Notenzeilenansichten können Sie auch die Position der Notenzeile von Stimmen mit Strichnotation ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte der Spieler, die dem Kit zugeordnet sind, in dem Sie die Positionen von Instrumenten ändern möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.

3. Klicken Sie auf den Kit-Präsentations-Typ, in dem Sie die Reihenfolge der Instrumente ändern möchten.
Klicken Sie zum Beispiel **Raster**, um die Reihenfolge von Instrumenten zu ändern, wenn das Kit den Rasterdarstellungstyp verwendet.
4. Klicken Sie auf die Perkussionsinstrumente und/oder Strichnotationsstimmen, deren Position Sie ändern möchten.

HINWEIS

Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur ein Perkussionsinstrument oder eine Strichnotationsstimme auf einmal verschieben.

5. Ändern Sie die Position des ausgewählten Perkussionsinstruments oder der ausgewählten Strichnotationsstimme auf eine der folgenden Arten:
 - Klicken Sie auf den Pfeil **Nach oben**, um sie aufwärts zu verschieben.
 - Klicken Sie auf den Pfeil **Nach unten**, um sie abwärts zu verschieben.
 - Klicken und ziehen Sie ein einzelnes Instrument aufwärts/abwärts -(nur in der fünfzeiligen Notenzeilenansicht).
 6. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte für andere Instrumente im Perkussions-Kit und für andere Kit-Darstellungsarten für dasselbe Perkussions-Kit.
 7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Positionen der ausgewählten Instrumente oder Strichnotationsstimmen innerhalb des Kits wurden geändert. Mehrere Instrumente können dieselbe Notenzeilenposition haben, aber wir empfehlen, für diese unterschiedliche Notenköpfe zu verwenden, so dass der Spieler sie auseinanderhalten kann.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten zu anderen Instrumenten in Perkussions-Kits verschieben](#) auf Seite 926

Abstände zwischen Linien in Perkussions-Rastern ändern

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

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, in dessen Perkussions-Kit Sie die Größe der Abstände in der Rasterdarstellung ändern möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie auf **Raster** oben im Dialog.
 4. Klicken Sie auf die darunter liegenden Instrumente, deren Abstandsgröße Sie ändern möchten.
 5. Ändern Sie den Wert für **Abstand**.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Größe der Abstände unter den ausgewählten Instrumenten wurde geändert.

Einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen

Sie können einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen, zum Beispiel wenn Sie ein Instrument aus einem Perkussions-Kit zu einem anderen Spieler verschieben möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, dem das Kit zugeordnet ist, aus dem Sie Instrumente entfernen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie auf die Instrumente, die Sie aus dem Kit entfernen möchten.
4. Klicken Sie auf **Instrument aus Kit entfernen** in der Aktionsleiste.



5. Klicken Sie auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Instrumente erscheinen als einzelne Instrumente, demselben Spieler zugeordnet, aber getrennt vom Perkussions-Kit.

Sie können nun gegebenenfalls die Instrumente zu anderen Spielern verschieben.

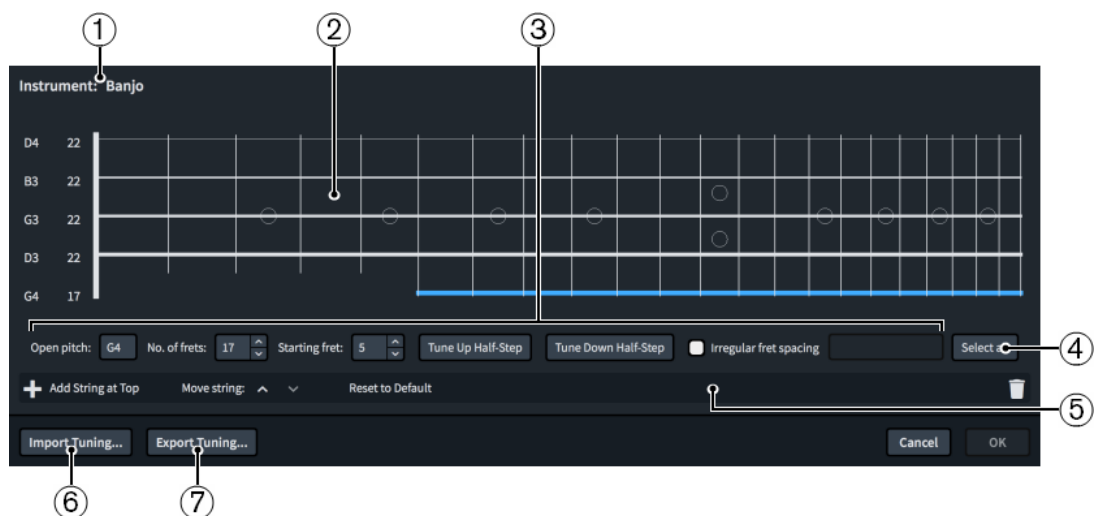
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente verschieben](#) auf Seite 121

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 Bünden, die Tonhöhen ihrer offenen Saiten sowie die Abstände zwischen ihren Bünden ändern.

- Sie können den Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten** öffnen, indem Sie im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus die Spielerkarte des Spielers erweitern, der das jeweilige Bundinstrument hält, und dann auf den Pfeil in seiner Beschriftung klicken und **Saiten und Stimmung bearbeiten** wählen.



Dialog **Saiten und Stimmung bearbeiten**

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 Bündeln 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 Bündel:** Hiermit können Sie die Anzahl von Bündeln für die ausgewählten Saiten einstellen.
- **Startbund:** Hiermit können Sie den Startbund für die ausgewählten Saiten einstellen. Die fünfte Saite auf dem Banjo beginnt zum Beispiel im fünften Bund.
- **Halbtonschritt aufwärts stimmen:** Hiermit können Sie die offene Stimmung der ausgewählten Saiten um einen Halbtonschritt anheben.
- **Halbtonschritt abwärts stimmen:** Hiermit können Sie die offene Stimmung der ausgewählten Saiten um einen Halbtonschritt erniedrigen.
- **Unregelmäßige Bundabstände:** Hiermit können Sie nicht-chromatische Bundanordnungen für Instrumente mit Griffbrettern festlegen, die anderen Skalen entsprechen, wie es zum Beispiel beim Dulcimer der Fall ist. Geben Sie **1** für einen halben und **2** für einen ganzen Schritt ein und trennen Sie die Schritte durch ein Komma. Geben Sie zum Beispiel **2,2,1,2,2,2,1** ein, um das Muster für eine Durskala festzulegen.

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 Standardeinstellung 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

[Tabulatur](#) auf Seite 861

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 118

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 118

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.

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 haben ihre eigenen Klammern.

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.

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 Brittens »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.

HINWEIS

Wenn die Instrumente, die Sie gruppieren, nicht bereits in Orchesterreihenfolge nebeneinander angeordnet sind, ändert dies projektweit die Reihenfolge der Spieler in der Partitur.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 115

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 563

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 565

Spielergruppen hinzufügen

Sie können Spieler in Gruppen einteilen, zum Beispiel wenn Sie sie gemeinsam verklammern möchten. Spieler in unterschiedlichen Gruppen werden auch getrennt nummeriert.

VORAUSSETZUNGEN

Der **Spieler**-Bereich ist geöffnet.

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 am unteren Rand 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 zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 135

[Spieler zwischen Gruppen verschieben](#) auf Seite 135

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 110

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 102

[Spieler](#) auf Seite 109

[Layouts](#) auf Seite 138

[Tacets](#) auf Seite 373

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 137

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 140

[Partien importieren](#) auf Seite 74

[Partien exportieren](#) auf Seite 76

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 importieren](#) auf Seite 74

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 140

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 140

[Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind](#) auf Seite 140

Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind

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

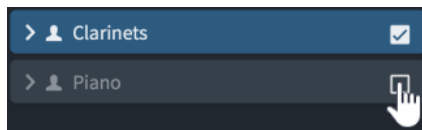
HINWEIS

Wenn Sie einen Spieler aus einer Partie entfernen, werden alle Noten, die Sie in dieser Partie bereits für diesen Spieler eingegeben haben, gelöscht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Partien**-Bereich die Partie aus, die Sie ändern möchten.

2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen im **Spieler** -Bereich in der Spielerkarte für jeden Spieler, den Sie der Partie zuordnen möchten.



TIPP

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

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler](#) auf Seite 109

[Layouts](#) auf Seite 138

[Tacet](#)s auf Seite 373

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 140

[Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind](#) auf Seite 140

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.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 354

[Partien](#) auf Seite 136

[Spieler](#) auf Seite 109

[Spieler, Layouts und Partien](#) auf Seite 108

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 140

[Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind](#) auf Seite 140

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 143

[Layout-Namen ändern](#) auf Seite 148

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 565

Layouts erstellen

Sie können mehrere Partitur- und Einzelstimmen-Layouts erstellen. Außerdem können Sie mehrere benutzerdefinierte Partitur-Layouts erstellen.

VORGEHENSWEISE

- Klicken Sie am unteren Rand des **Layouts**-Bereichs einen der folgenden Layout-Typen an:

- **Vollständiges Partitur-Layout hinzufügen**



- **Einzelstimmen-Layout hinzufügen**



- **Benutzerdefiniertes Partitur-Layout hinzufügen**



ERGEBNIS

Das Layout wird zur Liste von Layouts im **Layouts**-Bereich hinzugefügt.

WEITERE SCHRITTE

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts sortieren](#) auf Seite 142

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 142

[Zwischen Layouts wechseln](#) auf Seite 53

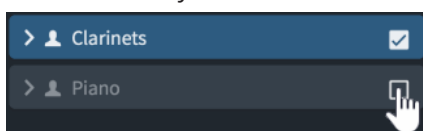
[Neue Registerkarten öffnen](#) auf Seite 54

Spieler ändern, die Layouts zugeordnet sind

Standardmäßig werden alle Spieler in die Gesamtpartitur-Layouts eingefügt, und jeder Spieler wird automatisch seinem eigenen Einzelstimmen-Layout zugeordnet. Sie können manuell Spieler Layouts zuweisen oder sie daraus entfernen, zum Beispiel, wenn Sie unnötige Spieler aus der Gesamtpartitur entfernen möchten, oder wenn Sie die Noten eines Solisten der Einzelstimme seiner Begleitung zuordnen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im **Layouts**-Bereich das Layout aus, dessen zugewiesene Spieler Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie das Kontrollkästchen im **Spieler** -Bereich in der Spielerkarte für jeden Spieler, den Sie dem Layout zuordnen möchten.



TIPP

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

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 143

[Layout-Namen ändern](#) auf Seite 148

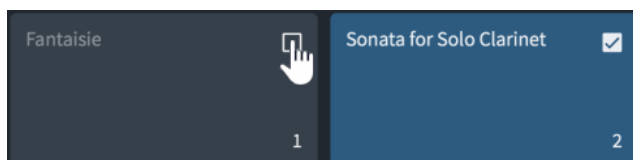
[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 137

Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind

Standardmäßig sind alle Partien in Ihrem Projekt allen Layouts zugeordnet. Sie können Partien, die Sie in einem Layout nicht anzeigen möchten, daraus ausschließen. Sie können Partien Layouts zuordnen, oder die Zuordnung rückgängig machen, wenn zum Beispiel eine Partie in Ihrem Projekt bestimmte Spielanweisungen für Streicher enthält, die Sie in Streicher-Einzelstimmen-Layouts aber nicht in anderen Einzelstimmen-Layouts anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

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



TIPP

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

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 137

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 Seitenliste 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 117

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 207

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 207

[Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen](#) auf Seite 589

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 590

Klingende vs. 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.

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.

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 654

[Enharmonisch äquivalente Tonarten](#) auf Seite 655

Layouts sortieren

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Das Layout wird an der ausgewählten Position eingefügt.

Nummerierung von Layouts ändern

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts-Bereich \(Einrichten-Modus\)](#) auf Seite 99

Layouts löschen

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

VORGEHENSWEISE

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

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:

Spielernamen

Dem Spieler zugewiesen im **Spieler**-Bereich. Er wird nicht in der Partitur verwendet. Sie können stattdessen den Spielernamen 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. Sie werden am oberen Rand einzelner Einzelstimmen-Layouts verwendet.

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

Instrumentennamen

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 115

[Text-Token](#) auf Seite 382

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 845

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 851

[Perkussions-Legenden](#) auf Seite 935

[Spieler](#) auf Seite 109

[Layouts](#) auf Seite 138

Instrumentennamen bearbeiten (Dialog)

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

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



Dialog **Instrumentennamen bearbeiten**

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.

11 Auf Standardeinstellung zurücksetzen

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 845

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 847

Spielernamen ändern


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

HINWEIS

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

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

VORGEHENSWEISE

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

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

ERGEBNIS

Der Spielername des ausgewählten Spielers wird geändert.

HINWEIS

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


Layout-Namen ändern

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

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

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

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

ERGEBNIS

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

HINWEIS

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 115

Instrumentennamen ändern

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

HINWEIS

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

VORGEHENSWEISE

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

ERGEBNIS

Die Instrumentennamen für das ausgewählte Instrument werden geändert.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente](#) auf Seite 114

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 144

Partienamen und Partietitel

Wenn Sie eine Partie zu einem Projekt hinzufügen, wird als Standardname dieser Partie **Partie** sowie eine aufsteigende Nummer angezeigt. Sie können Parteien im Dialog **Projekt-Info** sowie im **Partien**-Bereich des Einrichten-Modus umbenennen.

Wenn Sie Namen für Parteien eingeben, werden diese Namen automatisch zum **Titel**-Feld für die entsprechende Partie im Dialog **Projekt-Info** hinzugefügt. Wenn Sie später die Namen von Parteien ändern, werden die entsprechenden Partietitel aktualisiert.

Titel, die in Partituren und Stimmen angezeigt werden, sind mit dem **Titel**-Feld für jede Partie im Dialog **Projekt-Info** verbunden und nutzen die Text-Token **{@projectTitle@}** und **{@flowTitle@}**.

Durch Ändern der Titel von Parteien im Dialog **Projekt-Info** wird diese Verbindung entfernt, so dass bei Änderungen von Partienamen die entsprechenden Partietitel nicht mehr automatisch aktualisiert werden.

So können Sie Parteien anhand von Namen organisieren, die von ihrem offiziellen Titel abweichen. Dies ist zum Beispiel nützlich, wenn Sie eine Entwurfsversion einer Partie von ihrer Hauptversion abgrenzen möchten.

TIPP

Sie können Partienamen und Partietitel im Dialog **Projekt-Info** ändern. Außerdem können Sie Partienamen im **Partien**-Bereich im Einrichten-Modus ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Text-Token](#) auf Seite 382

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 103
[Partien-Bereich](#) auf Seite 102

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 Partienname-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.

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.

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 153

[Bildfrequenz](#) auf Seite 156

[Die Projekt-Framerate ändern](#) auf Seite 156

[Timecodes](#) auf Seite 792

[Marker](#) auf Seite 787

[Lautstärke der Audiospuren von Videos ändern](#) auf Seite 155

Unterstützte Videoformate

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

Die folgenden Bildformate werden unterstützt:

- MOV: Einschließlich H263, H264, Apple ProRes, DV/DVCPPro und Avid DNxHR Codecs
- MP4: Einschließlich H263 und H264
- AVI: Einschließlich DV/DVCPPro und MJPEG/PhotoJPEG

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

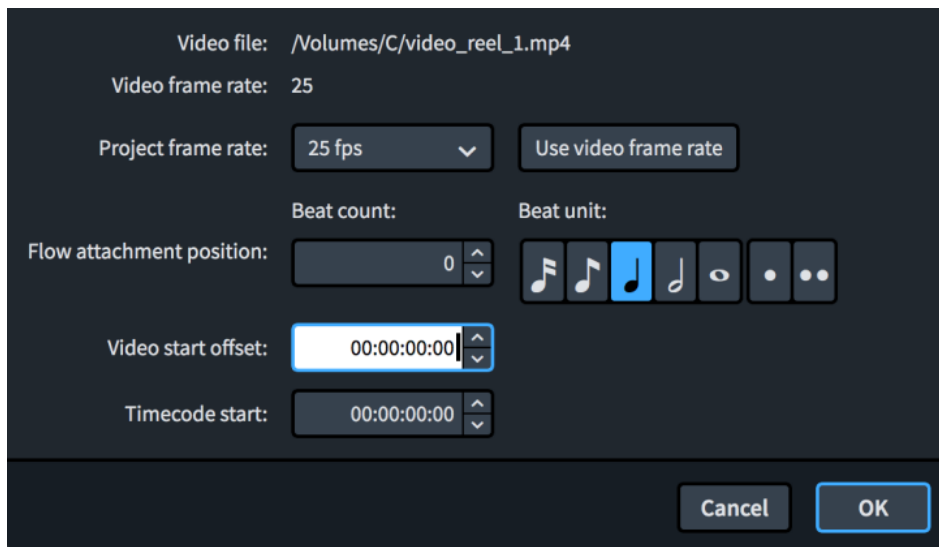
[Bildfrequenz](#) auf Seite 156

Videoeigenschaften-Dialog

Im **Videoeigenschaften**-Dialog können Sie die Einstellungen für Videos, einschließlich der Bildfrequenz und der Startposition ändern.

- Sie können den **Videoeigenschaften**-Dialog im Einrichten-Modus öffnen, indem Sie mit der rechten Maustaste auf eine Partie im **Partien**-Bereich klicken und **Video > Eigenschaften** aus dem Kontextmenü auswählen.

Der Dialog wird auch automatisch geöffnet, wenn Sie ein neues Video hinzufügen.



Videoeigenschaften-Dialog

Der **Videoeigenschaften**-Dialog umfasst folgende Felder und Optionen:

Video-Datei

Zeigt den Speicherort der Videodatei auf Ihrem Computer an. Dieses Feld ist schreibgeschützt.

Video-Framerate

Zeigt die Bildfrequenz der Videodatei an. Dieses Feld ist schreibgeschützt.

Projekt-Framerate

Hiermit können Sie die Bildfrequenz für Ihr Projekt aus dem Menü auswählen. Sie können nur eine Bildfrequenz für das ganze Projekt wählen.

Video-Bildfrequenz verwenden

Setzt die Projekt-Framerate auf den Wert der Framerate des Videos.

Partie-Zuordnungsposition

Hiermit können Sie die rhythmische Position einzustellen, an der das Video angehängt ist. Dies wird festgelegt unter Verwendung der **Anzahl Zählzeiten** und der **Zählzeiteinheit** Einstellungen in Kombination, wie zum Beispiel acht punktierte Viertelnoten.

Videobeginn Versatz

Ermöglicht es Ihnen, eine Position innerhalb des Videos festlegen, die sich mit der Partie-Zuordnungsposition synchronisiert. Sie können zum Beispiel 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 792

[Partien-Bereich](#) auf Seite 102

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.
2. Um den Explorer/macOS Finder zu öffnen, wählen Sie **Video > Anhängen** aus dem Kontextmenü aus.
3. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder die Videodatei, die Sie hinzufügen möchten, und wählen Sie diese aus.
4. Klicken Sie auf **Öffnen**, um den **Videoeigenschaften**-Dialog zu öffnen.
5. Passen Sie im **Videoeigenschaften**-Dialog die Optionen den Anforderungen Ihres Projektes an.
6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Die ausgewählte Videodatei wird zur Partie hinzugefügt und im **Video**-Fenster angezeigt. Ein Videorollensymbol erscheint auf der Partien-Karte im **Partien**-Bereich neben einem Zeitcode der die Kombination aus **Videobeginn Versatz** und **Timecode-Beginn** anzeigt.

Wenn Sie ein Video erneut laden, bleiben alle Ihre bisherigen Einstellungen erhalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Timecodes](#) auf Seite 792

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 793

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.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS


[Timecodes](#) auf Seite 792

[Ursprünglichen Timecode-Wert ändern](#) auf Seite 793

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 41

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.

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 455

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 792

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

Viele Eigenschaften sind Layout-spezifisch, d. h. das Ändern der Eigenschaften eines Elements in einem Layout wirkt sich nicht auf das gleiche Element in anderen Layouts aus. Sie können jedoch Änderungen an Eigenschaften in andere Layouts kopieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 379



Noten-Werkzeugfeld

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

Punktierte Noten




Während der 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  (Punkt) drücken. Sie können die Anzahl der Punktierungen an Noten erhöhen, indem Sie **Alt/Opt-Taste**  (Punkt) drücken.

Pausen



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

Alternativ können Sie die Pauseneingabe beginnen/beenden, indem Sie  (Komma) drücken.

Akkorde



Wenn diese Option aktiviert ist, geben Sie mehrere Noten an derselben rhythmischen Position ein, um einen Akkord zu erstellen. Diese Funktion verhindert, dass 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.

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.

Einfügen



Wenn diese Option aktiviert ist, werden Ihre eingegebenen Noten vor bereits vorhandene Noten hinter der Eingabemarke eingefügt, anstatt diese zu überschreiben. Auch die Verkürzung des Notenwerts bei aktiviertem Einfügen-Modus zieht sie näher zusammen, ohne Pausen zwischen den Noten zu hinterlassen. Im Einfügen-Modus fügt Dorico SE außerdem zusätzliche Zählzeiten hinzu, um Takte aufzufüllen, wenn Taktarten eingegeben oder geändert werden.

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.

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.

Auswählen



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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten mit Punktierungen eingeben](#) auf Seite 181

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 197

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 199

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 196

[Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 177

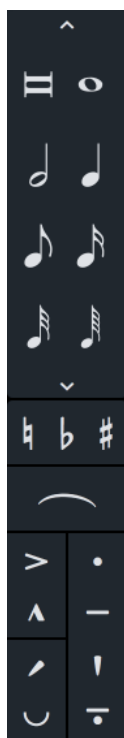
[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 225

Noten-Bereich

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

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

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



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

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

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 192

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 215

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 216

Eigenschaften-Bereich (Schreiben-Modus)

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

Der Eigenschaften-Bereich enthält eine Gruppe von Eigenschaften für jedes Notationselement. Wenn Sie eine Note oder ein Notationselement im Notenbereich auswählen, werden im Eigenschaften-Bereich die Gruppen und Optionen angezeigt, die Sie zur Bearbeitung der ausgewählten Note oder des ausgewählten Elements benötigen.

HINWEIS

- Wenn Sie verschiedene Arten von Notationselementen auswählen, werden nur die Gruppen angezeigt, die sie gemeinsam haben. Wenn Sie zum Beispiel einen Bindebogen auswählen, werden die Gruppen **Allgemein** und **Bindebögen** im Eigenschaften-Bereich angezeigt. Wenn Sie hingegen einen Bindebogen und eine Note auswählen, wird nur die **Allgemein**-Gruppe angezeigt.

- Viele Eigenschaften sind Layout-spezifisch, d. h. das Ändern der Eigenschaften eines Elements in einem Layout wirkt sich nicht auf das gleiche Element in anderen Layouts aus. Sie können jedoch Änderungen an Eigenschaften in andere Layouts kopieren.

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 Abschnitt für **Noten und Pausen** im Eigenschaften-Bereich des Schreiben-Modus

Eigenschaften einzelner Noten und Elemente ändern

Sie können die Eigenschaften einzelner Noten und Notationselemente ändern, zum Beispiel wenn Sie möchten, dass einige Crescendi als Text statt als Gabeln angezeigt werden.

HINWEIS

Sie können nur die Eigenschaften ganzer Noten und Notationselemente ändern. Wenn sich zum Beispiel eine Pedallinie über mehrere Systeme erstreckt, ist es nicht möglich, die ursprüngliche Linie in einem System beizubehalten und in einem anderen den Linienstil zu ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie eine Note oder ein Notationselement im Notenbereich aus.
2. Optional: Wenn der Eigenschaften-Bereich ausgeblendet ist, können Sie ihn auf eine der folgenden Arten wieder einblenden:
 - Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-8**.
 - Klicken Sie auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil am unteren Rand des Fensters.
 - Wählen Sie **Fenster > Unteren Bereich anzeigen**.
3. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich die gewünschten Eigenschaften.

ERGEBNIS

Die gesamte Note bzw. das gesamte Notationselement wird geändert. Die Änderungen werden sofort im Notenbereich angezeigt.

HINWEIS

Viele Eigenschaften sind Layout-spezifisch. Wenn Sie zum Beispiel in einem Gesamtpartitur-Layout die notenzeilenabhängige Positionierung eines Elements verändern, hat dies keinen

Einfluss auf die Platzierung des Elements im entsprechenden Einzelstimmen-Layout. Sie können jedoch Eigenschaften-Einstellungen in andere Layouts kopieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 379

[Darstellung von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 333

[Positionen von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 334

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

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 214

[Optionen für den Texteditor im Schreiben-Modus](#) auf Seite 321

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 151

Notationselemente-Bereich

Der Notationselemente-Bereich enthält verschiedene Notationselemente für Ihre Noten, die von Ihrer Auswahl im Notations-Werkzeugfeld abhängen. Das Notations-Werkzeugfeld befindet sich auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus.

Sie können den Notationselemente-Bereich jederzeit ein-/ausblenden, zum Beispiel, wenn Sie ein Notationselement für die Eingabe suchen, dann aber die Größe des Notenbereichs ändern möchten, nachdem Sie es eingegeben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 22

Eingeben vs. 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 323

[Eingabemarke](#) auf Seite 169

[Noteneingabe](#) auf Seite 169

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 214

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 60

Einstellungen für die Mauseingabe ändern

Sie können Ihre Einstellungen für die Mauseingabe ändern, wenn Sie zum Beispiel eine Spielanweisung einmal auf den Mauszeiger laden und an mehreren Stellen eingeben möchten, ohne die Spielanweisung jedes Mal neu auswählen zu müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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 214

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.
- Wie sehr die Eingabemarke verschoben wird, wenn Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Pfeil-nach-links-Taste** verwenden
- Wie sehr Noten und Elemente verlängert/gekürzt werden
- Wie sehr Noten und Elemente sich bewegen

Sie können die Auflösung des rhythmischen Rasters jederzeit ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmische Position](#) auf Seite 37

[Eingabemarke](#) auf Seite 169

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 173

[Event-Darstellung](#) auf Seite 400

[Spuren](#) auf Seite 408

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

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 Auswahlmeneü **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 49

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 65

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 675

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

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-Keyboard die einzelnen Noten auf mehrere Notenzeilen verteilen. Das Notensymbol und das rhythmische Raster werden auch für jede in die Eingabe eingeschlossene Notenzeile angezeigt.



Eingabemarke bei der Eingabe von Noten in mehrere Notenzeilen

Einfügen

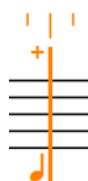
Die Eingabemarke wird mit einer V-Form am oberen und mit invertiertem V am unteren Rand angezeigt. Im Einfügen-Modus verschieben eingefügte Noten alle Noten in der aktuellen Stimme, die sich hinter der Eingabemarke befinden, um die eingefügte Dauer nach hinten, anstatt sie zu ersetzen. Auch die Verkürzung 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 Plusymbol an. Bei der Akkordeingabe können Sie mehrere Noten an derselben rhythmischen Position eingeben.



Die Eingabemarke, wenn Akkorde eingegeben werden

Notenwert folgen

Die Eingabemarke ist gestrichelt. **Notenwert folgen** ermöglicht Ihnen, die Tonhöhe von Noten zu ändern, ohne ihre Dauer oder ihren Rhythmus zu beeinflussen.



Die Eingabemarke, wenn **Notenwert folgen** aktiviert ist

Vorschläge

Die Eingabemarke ist kürzer als normal. Mit ihr können Sie an der Position der Eingabemarke Vorschläge eingeben.



Die Eingabemarke, wenn Vorschläge eingegeben werden

Stimmen

Wenn Sie mehrere Stimmen eingeben, zeigt die Eingabemarke Folgendes an:

- Ein Plussymbol unten links
- Die Nummer der Stimme, in die Sie Noten eingeben
- Ein Hals-aufwärts- oder Hals-abwärts-Notensymbol, das die Halsrichtung der Stimme anzeigt



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue Hals-abwärts-Stimme eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue, zweite Hals-aufwärts-Stimme eingeben

Stimmen mit Strichnotation

Die Note neben der Eingabemarke zeigt einen Notenkopf mit Strichnotation an.

Wenn Sie mehrere Stimmen mit Strichnotation eingeben, zeigt die Eingabemarke Folgendes an:

- Ein Plussymbol unten links
- Die Nummer der Stimme mit Strichnotation, in die Sie Noten eingeben möchten
- Ein Hals-aufwärts- oder Hals-abwärts-Notensymbol, das die Halsrichtung der Stimme anzeigt und auch, ob die Stimme Notenhäse hat oder nicht



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue, zweite Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben



Die Eingabemarke, wenn Sie Noten in eine neue halslose Stimme mit Strichnotation eingeben

Perkussions-Kits

Bei der Notenerfassung in Perkussions-Kits erscheint die Eingabemarke deutlich kleiner als üblich. Über dem rhythmischen Raster wird der Name des Kit-Instruments angezeigt, in das Sie Noten eingeben.

Sn. Dr.
| | | |



Die Eingabemarke bei der Noteneingabe in Perkussions-Kits

Tabulatur

Bei der Notenerfassung im Tabulatur-Modus erscheint die Eingabemarke deutlich kleiner als üblich. Im Tabulatur-Modus verhält sich die Eingabemarke, als wäre die Akkordeingabe immer aktiv, so dass Sie sie manuell vorwärts bewegen und in andere Saitenlinien verschieben müssen.



Eingabemarke bei der Eingabe von Noten in Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 186

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 197

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) auf Seite 206

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 196

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 182

[Noten in Perkussions-Kits eingeben](#) auf Seite 187

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 191

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 173
- [Funktionen der Modi](#) auf Seite 20
- [Mauseingabe aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 177
- [Noten eingeben](#) auf Seite 174
- [Notationselemente eingeben](#) auf Seite 214

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 185

Eingabemarke manuell verschieben

Die Eingabemarke bewegt sich während der Noteneingabe automatisch, Sie können sie aber auch manuell verschieben. Wenn Sie Akkorde eingeben, wird die Eingabemarke zum Beispiel nicht automatisch verschoben.

VORGEHENSWEISE

- 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 197

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

- Während der Noteneingabe müssen Sie die Notenwerte, Artikulationen und Vorzeichen, die nicht durch die vorliegende Tonart vorgegeben werden, vor der Eingabe für jede Note auswählen. Dies gilt für alle Eingabemethoden.
- 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.
- 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.
- Wenn Sie Noten anhand eines MIDI-Geräts eingeben möchten, haben Sie das gewünschte MIDI-Gerät angeschlossen.

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 links im Fenster auf den gewünschten Wert.
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. 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.
7. Optional: Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke 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. 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 der Eingabe an andere rhythmische Positionen und auf andere Notenzeilen verschieben.

Sie können außerdem Klammern um einzelne Notenköpfe anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 177

[Eingabemarke](#) auf Seite 169

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 167

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 173

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 202

[Noten rhythmisch verschieben](#) auf Seite 681

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 554

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 547

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 561

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 561

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 824

[Haltebögen](#) auf Seite 884

[Tonarten](#) auf Seite 649

[Ansichtstypen](#) auf Seite 51

[Anordnungs-Werkzeuge](#) auf Seite 339

[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 331

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 863

[Pausen eingeben](#) auf Seite 194

[MIDI-Eingabegeräte deaktivieren](#) auf Seite 214

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 684

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

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 197

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 204

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 174

[Mit MIDI-Aufnahme Noten eingeben](#) auf Seite 209

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 141

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.

BEISPIEL



Auswählen, wenn die Option deaktiviert ist



Auswählen, wenn die Option aktiviert ist

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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 links im Fenster auf den gewünschten Wert.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-Bereich](#) auf Seite 160

[Tastaturbefehle in Dorico SE](#) auf Seite 15

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

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 links im Fenster 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 > Notenwert verlängern**.
- Um einen Notenwert zu halbieren, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Notenwert kürzen**.
- Um Noten bis zur nächsten vorhandenen Note in ihrer Stimme zu verlängern, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Bis zur nächsten Note erweitern**.

HINWEIS

Dies gilt nicht für Vorschläge.

- Um eine einzelne Note bis zur rhythmischen Position am Ende der aktuellen Auswahl zu verlängern, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Bis zum Auswählende erweitern**.
- Um überlappende Noten in derselben Stimme so zu kürzen, dass sie einander nicht mehr überlappen, wählen Sie **Schreiben > Notenwert bearbeiten > Bis zur nächsten Note verkürzen**.

ERGEBNIS

Der Notenwert der ausgewählten Noten wird geändert. Dorico 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.

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 Hemiole zu markieren, können Sie auch nur auf diesen Notenzeilen eine Taktart eingeben, um Noten diesem Metrum entsprechend zu gruppieren. Sie können die Taktarten dann bei Bedarf ausblenden.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, deren Dauer Sie erzwingen möchten.
2. Optional: Wenn Sie Pausen mit erzwungener Dauer eingeben möchten, drücken Sie **,** (Komma), um mit der Pauseneingabe zu beginnen.
3. Drücken Sie **O**, um **Notenwert erzwingen** zu aktivieren.
4. Wählen Sie die gewünschte Dauer aus.

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 824
- [Noten eingeben](#) auf Seite 174
- [Pausen eingeben](#) auf Seite 194
- [Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 178
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 547
- [Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 561
- [Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 826

Noten mit Punktierungen eingeben

Das Werkzeug **Punktierte Noten** ermöglicht Ihnen, Noten mit Punktierungen einzugeben und Punktierungen zu bestehenden Noten hinzuzufügen. Sie können Noten mit bis zu vier Punktierungen eingeben.

VORGEHENSWEISE

- 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.
- Optional: Wenn Sie Noten mit Punktierungen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
- Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem Notenwert entspricht, den Sie eingeben möchten.
Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelnoten, **6** für Viertelnoten, **7** für halbe Noten usw.
- Drücken Sie **.** (Punkt), um **Punktierte Noten** zu aktivieren.
- Optional: Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-.** (Punkt), um die Anzahl der Punktierungen zu ändern. Im Noten-Werkzeugfeld wird **Punktierte Noten** aktualisiert, um die derzeitige Punktierungsanzahl anzuzeigen. Sie können Noten mit bis zu vier Punktierungen eingeben.
- Optional: Drücken Sie **O**, um **Notenwert erzwingen** zu aktivieren. Wenn **Notenwert erzwingen** nicht aktiviert ist, können die Noten, die Sie eingeben, eventuell als verbundene und nicht als punktierte Noten angezeigt werden, je nach ihrer Position im Takt und dem vorliegenden Metrum.
- Geben Sie die gewünschten punktierten Noten ein.
Punktierte Noten bleibt aktiviert, bis Sie entweder einen anderen Notenwert auswählen oder die Option deaktivieren.
- Drücken Sie **.** erneut, um **Punktierte Noten** zu deaktivieren.
- 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 561

[Eingabemarke aktivieren/deaktivieren](#) auf Seite 172

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 186

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. Drücken Sie **Umschalttaste-V**, um eine neue Stimme zu erstellen.

Wenn eine neue Stimme hinzugefügt wird, erscheint neben dem Viertelnotensymbol neben der Eingabemarke ein Pluszeichen. Das Viertelnotensymbol zeigt die Halsrichtung an und die Nummer neben der Viertelnote gibt ggf. Aufschluss über die Stimmnummer.



Die Eingabemarke, wenn die erste Hals-abwärts-Stimme eingegeben wird



Die Eingabemarke, wenn die zweite Hals-aufwärts-Stimme eingegeben wird

4. Optional: Wiederholen Sie Schritt 3 beliebig oft.
Wenn Sie zum Beispiel in einer Notenzeile, die keine Noten enthält, eine neue Stimme erstellen, können Sie dadurch Noten in die erste Hals-abwärts-Stimme eingeben. Sie können aber auch sofort eine zweite, neue Stimme erstellen, wenn Sie Noten in die zweite Hals-aufwärts-Stimme in der Notenzeile eingeben möchten.
5. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
6. Optional: Drücken Sie **V**, um zwischen allen aktiven Stimmen in der Notenzeile zu wechseln.

7. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

Noten werden in neue Stimmen 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 169

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 167

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 202

[Stimmen](#) auf Seite 942

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 194

[Statuszeile](#) auf Seite 49

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 943

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. Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-V**, um eine neue Stimme mit Strichnotation zu erstellen.

Wenn eine neue Stimme mit Strichnotation hinzugefügt wird, erscheint neben dem Notensymbol und neben der Eingabemarke ein Pluszeichen. Außerdem wird die Eingabemarke nun als Strichnotationsnote angezeigt. Das Strichnotationsnotensymbol gibt die Halsrichtung an und die Nummer neben dem Notensymbol zeigt ggf. die Stimmzahl an.



Die Eingabemarke, wenn die erste Hals-abwärts-Stimme mit Strichnotation eingegeben wird



Die Eingabemarke, wenn die erste halslose Stimme mit Strichnotation eingegeben wird



Die Eingabemarke, wenn die zweite Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingegeben wird

4. Optional: Wiederholen Sie Schritt 3 beliebig oft.
Wenn Sie zum Beispiel in einer Notenzeile, die keine Noten in Strichnotationsstimmen enthält, eine neue Stimme mit Strichnotation erstellen, können Sie dadurch Noten in die erste Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben. Sie können aber auch sofort eine zweite, neue Strichnotationsstimme erstellen, wenn Sie Noten in eine Hals-abwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben möchten.
 5. Geben Sie die gewünschten Noten ein.
Noten in Strichnotationsstimmen erscheinen unabhängig von ihrer Tonhöhe an der gleichen Position in der Notenzeile. Standardmäßig ist das die mittlere Linie der Notenzeile, dies ändert sich allerdings, wenn mehrere Stimmen mit Strichnotation involviert sind.
 6. Optional: Drücken Sie **V**, um zwischen allen aktiven Stimmen in der Notenzeile zu wechseln.
 7. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

ERGEBNIS

Noten werden in neue Stimmen mit Strichnotation eingegeben, wie von der Eingabemarke angezeigt. Das Strichnotationsnotensymbol neben der Eingabemarke ändert sich, um anzuzeigen, welche Stimme derzeit ausgewählt ist und wo Noten eingegeben werden.

Sie können beliebig oft zwischen den Stimmen wechseln.

HINWEIS

- Wenn Sie in einer Notenzeile, die bereits Noten in anderen Stimmen/Strichnotationsstimmen enthält, Noten eingeben, werden die Halsrichtung bestehender Noten und die Zeilenpositionen von Stimmen mit Strichnotation an denselben rhythmischen Positionen automatisch verändert, soweit notwendig.
- Wenn Sie drei oder mehr Stimmen jeglicher Art 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, zweite Hals-aufwärts-Stimme mit Strichnotation eingeben

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 946

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 813

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 318

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-Keyboards eingeben, werden die einzelnen Noten eingegebener Akkorde automatisch auf beide Notenzeilen verteilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 169

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 197

[Notationselemente eingeben](#) auf Seite 214

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Noten im Einfügen-Modus eingeben

Im Einfügen-Modus können Sie Noten vor bestehenden Noten eingeben, ohne diese zu löschen. So können Sie bestehende Noten vorwärts verschieben und gleichzeitig neue Noten an ihren vorherigen Positionen einfügen.

HINWEIS

Sie können im Einfügen-Modus keine Akkorde eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus mit der Noteneingabe.
2. Optional: Wenn Sie Noten im Einfügen-Modus in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
3. Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem Notenwert entspricht, den Sie eingeben möchten.
Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelnoten, **6** für Viertelnoten, **7** für halbe Noten usw.
4. Drücken Sie **I**, um den Einfügen-Modus zu aktivieren.
Im Einfügen-Modus zeigt die Eingabemarke oben und unten jeweils Vs und umgekehrte Vs an.



5. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen auf eine der folgenden Arten ein:

- Drücken Sie die entsprechenden Buchstaben auf Ihrer Tastatur.
 - Klicken Sie in der Notenzeile an die rhythmischen Positionen, an denen Sie Noten eingeben möchten.
Bei der Eingabe mit der Maus erscheint die Voransicht eines Notenkopfes, um anzuzeigen, wo die Note eingeben wird.
 - Spielen Sie die Noten auf einem MIDI-Keyboard.
6. Optional: Drücken Sie **I** erneut, 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 bestehenden Noten an der Position der Eingabemarke oder an der Klickposition eingefügt, ohne vorhandene Noten an rhythmischen Positionen hinter der Eingabemarke zu überschreiben. Alle bereits bestehenden Noten nach der Eingabemarke werden vorwärts bewegt zu den darauffolgenden rhythmischen Positionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 169

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 167

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 197

Noten in Perkussions-Kits eingeben

Sie können für alle Perkussionsinstrumente in Perkussions-Kits Noten hinzufügen, egal welche Präsentationsart diese verwenden. Bei der Eingabe von Noten in Perkussions-Kits, ist die Eingabemarke kleiner, als wenn Sie Noten auf Notenzeilen mit gestimmten Instrumenten eingeben.

In Perkussions-Kits wird die Eingabemarke auf einer bestimmten Stelle der Notenzeile positioniert und nimmt nicht die gesamte Höhe der Notenzeile ein.

Der Name des Perkussionsinstruments oder der Stimme mit Strichnotation, die derzeit von der Eingabemarke ausgewählt ist, und jeder eventuellen Spielanweisung wird direkt über der Anzeige des rhythmischen Rasters eingeblendet.

HINWEIS

In Perkussions-Kits können Sie Noten nur dann in Stimmen mit Strichnotation einfügen, wenn Sie die Darstellung als Notenzeile mit fünf Linien verwenden.



Noten werden für Instrumente mit Darstellung als Notenzeile mit fünf Linien eingeben

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 im Perkussions-Kit und an der rhythmischen Position aus, an der Sie Noten eingeben möchten.

2. Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
3. Verschieben Sie die Eingabemarke auf eine der folgenden Arten nach oben/unten, um für verschiedene Instrumente Noten einzugeben:
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste**, um die Marke nach oben zu verschieben.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-unten-Taste**, um die Marke nach unten zu verschieben.
4. Wählen Sie eine für das derzeit von der Eingabemarke ausgewählte Instrument passende Spielanweisung aus, bevor Sie Noten eingeben.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-oben-Taste**, um aufwärts durch die Spielanweisungen zu rotieren.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-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.

5. Auf eine der folgenden Arten können Sie Noten eingeben:
 - Fünfeilige 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 fünfeiligen Notenzeile zugeordnet ist, wenn **Violinschlüssel** festgelegt wurde.
 - Raster und einzeilige Instrumente: Drücken Sie den Buchstaben eines beliebigen Notennamens von **A** bis **G** auf einer Computertastatur oder spielen Sie eine beliebige Note auf einem MIDI-Keyboard, um Noten für das Instrument einzugeben, in dessen Zeile sich die Eingabemarke derzeit befindet.

HINWEIS

Noten, die auf MIDI-Keyboards eingespielt werden, werden anders ausgelegt, je nachdem, ob im **Noteneingabe**-Bereich der Seite **Noteneingabe und Bearbeitung** unter **Programmeinstellungen Percussion-Map verwenden** oder **Notenzeilenposition verwenden** für die verschiedenen Darstellungsarten für Kits festgelegt wird.

- Jede Darstellungsart für Kits: Drücken Sie **Z**, um Noten für das Instrument und die Spielanweisung einzugeben, die über dem rhythmischen Raster angezeigt werden.
 - Jede Darstellungsart für Kits: Klicken Sie auf die Notenzeilenposition und die rhythmischen Positionen, wo Sie Noten eingeben möchten.
6. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 169

[Perkussions-Kits und Schlagzeuge](#) auf Seite 924

[Noteneingabe für Perkussions-Kits einrichten](#) auf Seite 189

[Dialog Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 931

[Spielanweisungen von Noten in Perkussions-Kit-Notenzeilen ändern](#) auf Seite 926

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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 Soundbibliothek erzeugen. So erzeugt in der General MIDI Percussion ein C2 (Note 36) eine Bassdrum, ein D2 (Note 38) eine Snaredrum und so weiter.

Wenn Sie eine bestimmte Zuordnung gut kennen, könnte es hilfreich sein, diese Zuordnung direkt für die Eingabe zu verwenden.

Notenzeilenposition verwenden

Diese Option verwendet die Notenzeilenposition, die im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** festgelegt wird. Zum Beispiel wird die Bassdrum auf einem Schlagzeug normalerweise auf dem unteren Teil einer Notenzeile positioniert, die Snaredrum dagegen auf dem dritten Abschnitt von unten.

Sie können sich Notenzeilenpositionen relativ zu dem vorstellen, was sie wären, wenn Sie einen Violinschlüssel (jeweils F4 und C5) oder einen Bassschlüssel (jeweils A2 und E3) verwenden.

Sie können wählen, welcher Schlüssel verwendet wird, um Notenzeilenpositionen für fünfzeilige Notenzeilen auszulegen:

- **Violinschlüssel**
- **Bassschlüssel**

Wenn Sie **Notenzeilenposition verwenden** auswählen, können Sie eine Oktave Ihres MIDI-Keyboards festlegen, mit der Sie Spielanweisungen eingeben können.

Standardmäßig ist die Option **Eingabetechniken aus MIDI-Taste** auf die MIDI-Note 48 festgelegt, was einem C3 entspricht, dem C einer Oktave unter dem mittleren C (C4 = MIDI-Note 60). Sie können den Schalter MIDI Learn anklicken und dann eine Note auf Ihrem MIDI-Keyboard anspielen, um die anfängliche Tonhöhe zu ändern. Wenn man von einer anfänglichen Tonhöhe von C3 ausgeht, funktionieren ansteigende Noten wie folgt:

- C3 (48): Vorherige Spielanweisung
- C#3 (49): Nächste Spielanweisung
- D3 (50): Erste zugeordnete Spielanweisung
- E♭3 (51): Zweite zugeordnete Spielanweisung
- E3 (52): Dritte zugeordnete Spielanweisung

Und so weiter, bis:

- B3 (59): Zehnte zugeordnete Spielanweisung

Im Allgemeinen empfehlen wir Ihnen, die Option **Notenzeilenposition verwenden** für die Perkussionseingabe einzustellen. **Percussion-Map verwenden** ist normalerweise nur dann

nützlich, wenn Sie Noten auf einem Schlagzeug eingeben und die General MIDI Percussion-Map bereits auswendig kennen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 122

[Noten in Perkussions-Kits eingeben](#) auf Seite 187

[Spieldarstellungen von Noten in Perkussions-Kit-Notenzeilen ändern](#) auf Seite 926

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 **Violschlüssel** 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.

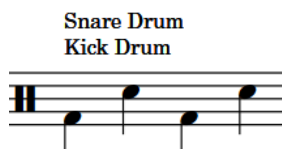
Wenn man aber Noten für Perkussions-Kits eingibt, wählt Dorico SE die Notenzeilenposition der Note mit derselben Halsrichtung wie die letzte eingegebene Note und nicht die Notenzeilenposition, die der derzeitigen Position der Eingabemarke am nächsten ist. Dies erleichtert die Eingabe von Notenmustern, 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

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 866

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.

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 der linken Seite des Fensters 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. Sie können sie daraufhin einzeln auswählen und ihre Saitenzuordnung ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 169

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 173

[Tabulatur](#) auf Seite 861

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 862

[Zugeordnete Saite für Noten in Tabulatur ändern](#) auf Seite 863

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 \natural eingeben möchten.

Dies gilt auch, wenn Sie ein MIDI-Keyboard verwenden, allerdings können Sie Noten umdeuten, wenn die automatisch gewählten Vorzeichen nicht die sind, die Sie erwartet hatten.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie 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

- Folgende Vorzeichen für dieselbe Note im selben Register werden 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 516

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 204

[Noten umdeuten](#) auf Seite 205

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten umdeuten](#) auf Seite 205

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.

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. Drücken Sie **,** (Komma), um mit der Pauseneingabe zu beginnen.
5. Wählen Sie die gewünschte Dauer aus.
6. Drücken Sie **O**, um **Notenwert erzwingen** zu aktivieren.
7. Geben Sie Pausen auf eine der folgenden Arten ein:
 - Drücken Sie **Z**, oder einen der Buchstaben von **A** bis **G**.
 - Spielen Sie Noten auf einem MIDI-Keyboard.
8. Optional: Drücken Sie erneut **,** (Komma), 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 823

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 824

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 178

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 179

[Noten eingeben](#) 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 527

[Pausen](#) auf Seite 823

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 238

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 182

[Eingabemarke](#) auf Seite 169

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 828

Haltebögen eingeben

Dorico SE erstellt automatisch Haltebögen entsprechend den Notenwerten im jeweiligen Metrum. Sie können Haltebögen aber auch 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.

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.

HINWEIS

Dieser Prozess trifft nicht auf Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten oder Noten in unterschiedlichen Stimmen zu, zum Beispiel zwischen zwei Noten der gleichen Tonhöhe auf verschiedenen Notenzeilen oder zwischen einer Vorschlags- und einer normalen Note.

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.

2. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die Note ein, auf der der Haltebogen beginnen soll.
3. Drücken Sie **T**, um Haltebögen einzugeben.
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 zwischen vorhandenen Noten Haltebögen eingeben, wird die ausgewählte Note per Haltebogen mit der nächsten Note derselben Tonhöhe in derselben Stimme und Notenzeile verbunden.

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.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 179

[Haltebögen](#) auf Seite 884

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 561

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 547

[Haltebögen und Bindebögen](#) auf Seite 886

[Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben](#) auf Seite 889

Vorschläge eingeben

Vorschläge werden genau wie normale Noten eingegeben und können jede Art von rhythmischen Rasterwert, Vorzeichen und Artikulation haben. Sie können Vorschläge nur während der Noteneingabe eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Vorschläge eingeben möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
3. Optional: Wenn Sie Vorschläge in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
4. Drücken Sie **-**, um mit der Eingabe von Vorschlägen zu beginnen.
5. Drücken Sie die Nummer für die gewünschte rhythmische Dauer. Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelvorschläge.

- Optional: Drücken Sie **Alt/Opt-Taste--**, um zwischen durchgestrichenen und nicht durchgestrichenen Vorschlägen zu wechseln.



Der **Vorschläge**-Schalter beim Eingeben von nicht durchgestrichenen Vorschlägen.

- Geben Sie die gewünschten Vorschläge ein.
- Drücken Sie **-** erneut, um die Vorschlagseingabe zu beenden und zur normalen Noteneingabe zurückzukehren.

ERGEBNIS

Die Tonhöhen, die Sie eingeben, werden an der Position der Eingabemarke als Vorschläge eingegeben.

Wenn Sie Vorschläge eingeben, nachdem Sie zuvor normale Noten eingegeben haben, ist die rhythmische Dauer der Vorschläge dieselbe wie die der zuletzt eingegebenen normalen Note. Sie können die rhythmische Dauer wie bei normalen Noten ändern.

Es gibt keine maximale Anzahl von Vorschlägen, die an derselben rhythmischen Position eingegeben werden können.

TIPP

Sie können die Vorschlagsart auch nach der Eingabe ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge](#) auf Seite 638

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 192

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 215

[Art von Vorschlägen ändern](#) auf Seite 640

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

Sie können im Einfügen-Modus keine Akkorde eingeben.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie ein Objekt in der Notenzeile an der rhythmischen Position aus, an der Sie Akkorde eingeben möchten.
- Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
- Optional: Wenn Sie Akkorde in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
- Drücken Sie auf Ihrer Computertastatur die Ziffer, die dem Notenwert entspricht, den Sie eingeben möchten.
Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelnoten, **6** für Viertelnoten, **7** für halbe Noten usw.
- Drücken Sie **Q**, um mit der Akkordeingabe zu beginnen.
Bei der Akkordeingabe erscheint ein Pluszeichen über der Eingabemarke. Dieses ermöglicht Ihnen, mehrere Noten an der Position der Eingabemarke einzugeben.



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 eingeben 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 erneut **Q**, um die Akkordeingabe zu beenden.

ERGEBNIS

Mehrere Noten werden an der Position der Eingabemarke eingefügt.

- Wenn Sie Tonhöhen per Mausklick eingeben, können Sie dieselbe Tonhöhe zweimal in den Akkord eingeben, indem Sie erneut in dieselbe Zeile klicken.
- Wenn Sie Tonhöhen mit der Tastatur eingeben, werden wiederholte Noten automatisch eine Oktave höher eingegeben. Sie können das Notenregister ändern, indem Sie die Registerauswahl während der Noteneingabe erzwingen, oder indem Sie die Noten nach der Eingabe transponieren.

HINWEIS

- Sie können die Akkordeingabe beenden und sofort mit der normalen Noteneingabe fortfahren, bei der an jeder rhythmischen Position eine einzelne Note eingegeben wird und sich die Eingabemarke automatisch zur nächsten rhythmischen Position bewegt.
- Wenn Akkorde zwei Tonhöhen im selben Register, aber mit unterschiedlichen Vorzeichen enthalten, spricht man von einer alterierten Prime. Alterierte Primen werden in Dorico SE standardmäßig mit einem getrennten Hals angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Registerauswahl während der Noteneingabe](#) auf Seite 176

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 173

[Alterierte Primen](#) auf Seite 519

Triolen und N-tolen eingeben

Sie können alle Arten von Triolen und N-tolen mit dem entsprechenden Einblendfeld eingeben. Triolen und N-tolen werden wie normale Noten eingegeben und können daher nur bei der Noteneingabe eingegeben werden.

Klicken Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen**, um Triolen einzugeben. Auf diese Weise können Sie jedoch nur eine Triole auf einmal eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. 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 die Taste auf Ihrer Computertastatur, die dem Notenwert entspricht, auf dem Ihre Triole/N-tole basieren soll.
Drücken Sie zum Beispiel **5** für Achtelnoten, **6** für Viertelnoten, **7** für halbe Noten usw.
5. Drücken Sie **Ö**, um das Einblendfeld für Triolen/N-tolen zu öffnen.
6. Geben Sie die gewünschte N-tole als Verhältnis in das Einblendfeld ein. Geben Sie also zum Beispiel **3:2** ein, um Triolen zu erstellen.
7. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
Die N-tole wird eingegeben.
8. 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.
9. Geben oder spielen Sie die gewünschten Tonhöhen ein.
10. Optional: Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke zu verschieben und damit an späteren rhythmischen Positionen weiterhin N-tolen im selben Verhältnis einzugeben.
11. 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 912

[Eingebettete Triolen/N-tolen](#) auf Seite 913

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

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**.
Da Triolen und N-tolen oft in Verhältnissen wie 3:2 beschrieben werden, verwendet das Einblendfeld für Triolen und N-tolen die Semikolon-Taste als Gedächtnisstütze.
- Wählen Sie **Schreiben > Triole oder N-tole erzeugen**.

Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Noten-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.



Das Einblendfeld für Triolen und N-tolen mit einer beispielhaften Eingabe



Der Schalter **Triolen und N-tolen** im Noten-Werkzeugfeld

HINWEIS

Wenn Sie im Noten-Werkzeugfeld auf **Triolen und N-tolen** klicken, wird nur eine einzelne Triole eingegeben. Das Einblendfeld für Triolen und N-tolen wird dadurch nicht geöffnet.

Wenn Sie Triolen und N-tolen mit der Tastatur eingeben, fährt Dorico 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 oder 3:2
Triole, drei Noten im Abstand von vier Noten.	3:4
Quintole, fünf Noten im Abstand von vier Noten.	5:4
Quintole, fünf Noten im Abstand von zwei Noten.	5:2
Septole, sieben Noten im Abstand von vier Noten.	7:4
Septole, sieben Noten im Abstand von zwei Noten.	7:2

Arten von Triolen und N-tolen	Eintrag im Einblendfeld
Duole, zwei Noten im Abstand von drei Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.	2:3
Quintole, fünf Noten im Abstand von sechs Noten. Wird häufig in verbundenen Metren verwendet.	5:6
Zählzeiteinheit einer 64tel Note in einer N-tole	z oder 2
Zählzeiteinheit einer 32tel Note in einer N-tole	y oder 3
Zählzeiteinheit einer 16tel Note in einer N-tole	x oder 4
Zählzeiteinheit einer Achtelnote in einer N-tole	e oder 5
Zählzeiteinheit einer Viertelnote in einer N-tole	q oder 6
Zählzeiteinheit einer Halbnote in einer N-tole	h oder 7
Zählzeiteinheit einer ganzen Note in einer N-tole	w oder 8
Zählzeiteinheit einer Doppelganzen in einer N-tole	2w oder 9
Zählzeiteinheit einer punktierten Achtelnote in einer N-tole	e. oder 5.
Zählzeiteinheit einer punktierten Viertelnote in einer N-tole	q. oder 6.
Quintole, fünf punktierte Viertelnoten im Abstand von vier Noten	5:4q. oder 5:4-6.

HINWEIS

Sie müssen das N-tolenverhältnis mit einer Leerstelle oder einem Bindestrich von der Zählzeiteinheit trennen, wenn Sie eine Nummer verwenden, um die Zählzeiteinheit festzulegen.

HINWEIS

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.

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Triolen und N-tolen festzulegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 199

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 912

[Bestehende Noten in Triolen und N-tolen umwandeln](#) auf Seite 914

[Noten-/Pausenwerte auswählen](#) auf Seite 178

Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen

Sie können Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen. Sie können mehrere Noten gleichzeitig hinzufügen, je nach ihren Intervallen relativ zu den bestehenden Noten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Noten hinzufügen möchten.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-I**, um das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen zu öffnen.
 3. Geben Sie die Intervalle der gewünschten Noten relativ zu den bestehenden Noten aus. Geben Sie zum Beispiel **-m3,4**, um Noten eine kleine Terz unter und eine Quart über den ausgewählten Noten einzufügen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Noten werden zu den ausgewählten Noten entsprechend den Intervallen hinzugefügt, die Sie in das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen eingegeben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 204

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

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
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.	
<hr/>	
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.	
<hr/>	
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
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 206

Die Tonhöhe einzelner Noten verändern

Sie können die Tonhöhe und das Register einzelner Noten (einschließlich Vorschlägen) nach der Eingabe um Oktavteilungen, Notenzeilenpositionen oder Oktaven ändern.

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 Halbton 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 Halbton 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.

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 656
[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 202
[Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen](#) auf Seite 202
[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 192

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 Be eine einzelne Vorzeichenglyphe verwendet, während ein F[♯] zwei Vorzeichenglyphen verwendet.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notenbereich das Layout, in dem Sie Vorzeichen umdeuten wollen.

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:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-ß**, um nach oben umzudeuten.
 - Drücken Sie **Alt/Opt-Taste-ß**, um nach unten umzudeuten.

ERGEBNIS

Die enharmonische Schreibung der ausgewählten Noten wird geändert.

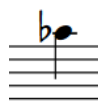
BEISPIEL



Ein Gis



Wenn man es nach unten umdeutet, wird ein Gis zu einem F mit drei Kreuzen



Wenn man es nach oben umdeutet, wird das Gis zu einem As



Wenn das Gis wieder nach oben umgedeutet wird, wird es zu einem B mit drei Bes

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorzeichen](#) auf Seite 516

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 192

Bestehende Noten über das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen transponieren

Sie können die Tonhöhe von Noten nach der Eingabe im Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie transponieren möchten.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-I**, um das Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen zu öffnen.
 3. Geben Sie das gewünschte Transpositionsintervall in das Einblendfeld ein.
Geben Sie beispielsweise **t3** ein, um Noten eine Terz nach oben zu transponieren, oder **t-min6**, um Noten eine kleine Sexte nach unten zu transponieren.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Noten werden um den angegebenen Grad transponiert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen](#) auf Seite 202

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. Drücken Sie **L**, um **Notenwert folgen** zu aktivieren.
5. Geben Sie die gewünschten Tonhöhen ein.
6. Optional: Drücken Sie **L** erneut, um **Notenwert folgen** zu deaktivieren.

HINWEIS

Notenwert folgen wird automatisch deaktiviert, wenn Sie die letzte bestehende Note auf der Notenzeile erreichen. Standardmäßig wird die normale Noteneingabe nun fortgeführt, basierend auf dem Notenwert, der ausgewählt war, bevor Sie **Notenwert folgen** aktiviert haben.

ERGEBNIS

Die Tonhöhe bestehender Noten auf der ausgewählten Notenzeile wird verändert, ihr Rhythmus aber nicht. Die Eingabemarke bewegt sich automatisch von Note zu Note vorwärts, auch wenn zwischen den Noten auf der Notenzeile große Pausen eingetragen sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke](#) auf Seite 169

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

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.
-

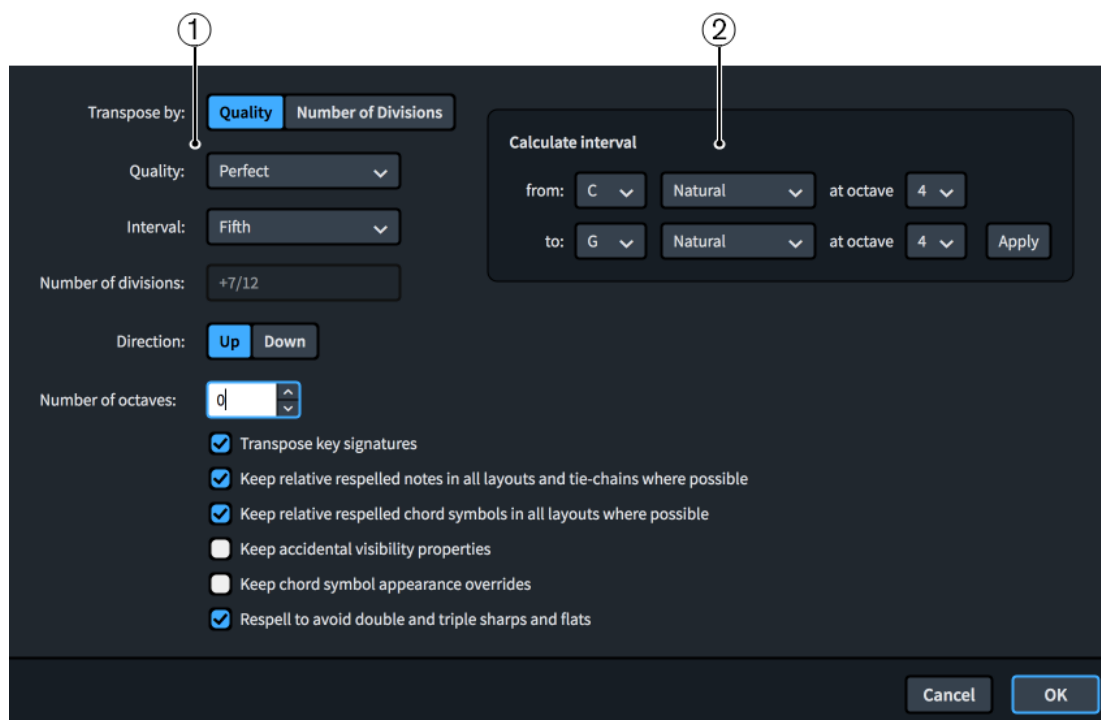
ERGEBNIS

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.

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.



Transponieren-Dialog

Der **Transponieren**-Dialog umfasst die folgenden Abschnitte:

1 Transpositionsoptionen

Enthält Optionen, mit denen Sie die gewünschte Transposition festlegen können. Sie können beispielsweise wählen, ob Sie nach Intervallart, zum Beispiel nach einer großen Terz, oder nach einer festgelegten Anzahl von 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 Ziernote 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 202

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 656

[Tonale Systeme](#) auf Seite 656

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. Sie müssen das Gerät jedoch an Ihren Computer anschließen, bevor Sie Dorico SE aufrufen.

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-Keyboard 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 212

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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 214

[Einstellung für die Eingabe der Tonhöhe ändern](#) auf Seite 177

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 213

[Wiederholungen bei MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 211

[Eingabemethoden für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 237

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 225

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 182

[MIDI-Quantisierungsoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 83

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 443

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.

Etwasige 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 83

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 83

[Haltepedal-Controller-Einstellungen für MIDI-Aufnahme-/Import ändern](#) auf Seite 213

MIDI-Latenz-Kompensationswert ändern

Sie können den MIDI-Latenz-Kompensationswert ändern, um Abweichungen zwischen dem Drücken von Tasten während der MIDI-Aufnahme und der Notation der entsprechenden Noten in Bezug auf die Zählzeiten zu korrigieren.

VORGEHENSWEISE

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

2. Klicken Sie in der Seitenliste auf **Wiedergabe**.
 3. Ändern Sie im **Aufnahme**-Unterabschnitt den Wert für **MIDI-Eingangslatenz-Kompensation**.
 4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Das Erhöhen des Latenz-Kompensationswertes erhöht die Zeit zwischen dem Drücken der Taste und der Notation der Note. Dies ist nützlich, wenn die Noten, die Sie aufnehmen, zuvor vor der Zählzeit notiert wurden.

Das Verringern des Latenz-Kompensationswertes reduziert die Zeit zwischen dem Drücken der Taste und der Notation der Note. Dies ist nützlich, wenn die Noten, die Sie aufnehmen, zuvor nach der Zählzeit notiert wurden.

Puffergröße des Audiogerätes ändern

Sie können die Audio-Puffergröße ändern, wenn zum Beispiel die Noten, die mit der MIDI-Aufnahme eingegeben wurden, weit nach dem Takt auftauchen.

HINWEIS

- Wenn die Noten die Sie mit MIDI aufzeichnen nach der Zählzeit notiert sind, empfehlen wir Ihnen, die Puffergröße für Ihr Audiogerät auf den niedrigstmöglichen Wert zu reduzieren, der noch eine stabile Wiedergabe ohne Ausfälle ermöglicht.
 - Das eingebaute Audio Interface von Windows-Computern kann nicht immer eine ausreichend niedrige Latenz gewährleisten, die eine zuverlässige Eingabe in Echtzeit erst ermöglicht. In solchen Fällen empfehlen wir Ihnen, ein externes USB-Audio-Interface mit ASIO-Unterstützung zu verwenden.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Geräte konfigurieren** aus um den Dialog **Geräte konfigurieren** zu öffnen.
 2. Wählen Sie im Dialog **Geräte konfigurieren** aus dem Menü **ASIO-Treiber** das Audio-Gerät aus, dessen Puffergröße Sie ändern möchten.
 3. Klicken Sie auf **Geräteeinstellungen**, um den Geräteeinstellungen-Dialog zu für das ausgewählte Audiogerät öffnen.
 4. Sie können die Puffergröße im Geräteeinstellungen-Dialog auf eine der folgenden Arten ändern, je nachdem welches Betriebssystem Sie verwenden:
 - 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-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste auf **Wiedergabe**.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Aufnahme**-Unterabschnitt **CC64 als Pedallinien importieren**.
 4. Optional: Aktivieren/Deaktivieren Sie **Pedallinien an voriger Zählzeit einrasten**, wenn Sie **CC64 als Pedallinien importieren** aktiviert haben.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Wenn **CC64 als Pedallinien importieren** aktiviert ist, wird der MIDI-Controller CC64 als Pedallinien interpretiert.

Wenn **Pedallinien an voriger Zählzeit einrasten** aktiviert ist, wird der Anfang der Pedallinien automatisch an den Anfang der Zählzeit zurückverschoben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 82

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-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste auf **Wiedergabe**.
 3. Klicken Sie im **Aufnahme**-Unterabschnitt auf **MIDI-Eingabegeräte**.
 4. Deaktivieren Sie im Dialog **MIDI-Eingabegeräte** das Kontrollkästchen für alle MIDI-Eingabegeräte, die Sie deaktivieren möchten.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
 6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

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.

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 522

[Noteneingabe](#) auf Seite 169

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

Tastaturbefehle für Artikulationen

Häufig verwendete Artikulationen können nicht nur durch das Anklicken im Noten-Bereich, sondern auch durch das Drücken von Tastaturbefehlen auf Ihrer Computertastatur eingegeben werden.

Sie können die folgenden Tastaturbefehle verwenden, um Artikulationen mit der Tastatur einzugeben:

Artikulationsart	Tastaturbefehl
Akzent: ˇ	Ü
Marcato: ^	Ä
Betont: <	Umschalttaste-Ü
Unbetont: ˇ	Umschalttaste-Ä
Staccato: ^	-
Tenuto: -	#
Staccatissimo: ', ' oder '	*
Tenuto und Staccato kombiniert: ˇ	'

WEITERFÜHRENDE LINKS
[Artikulationen](#) auf Seite 522

Bindebögen eingeben

Sie können Bindebögen sowohl bei der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten eingeben. Außerdem können Sie in mehreren Notenzeilen gleichzeitig Bindebögen zu vorhandenen Noten hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:

- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Bindebögen hinzufügen möchten.

TIPP

- Sie können Noten in mehreren Notenzeilen auswählen und zu allen gleichzeitig Bindebögen hinzufügen.
- Wenn Sie nur eine einzelne Note auswählen, verbindet der Bindebogen diese automatisch mit der nächsten Note in der Zeile.

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.

4. Optional: Geben Sie während der Noteneingabe die gewünschten Noten ein. Der Bindebogen wird automatisch erweitert, auch wenn Pausen zwischen den eingegebenen Noten sind.

- Optional: 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 beispielsweise zwei Noten in einer Notenzeile und zwei Noten in einer anderen Notenzeile auswählen, werden zwei Bindebögen eingegeben. Sie verbinden die Noten auf jeder ausgewählten Notenzeile.

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

[Bindebögen](#) auf Seite 831

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

[Bindebögen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 843

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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

- Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, bei denen Sie Fingersätze einfügen wollen.
Wenn Sie zu allen Noten in einem Akkord Fingersätze hinzufügen möchten, wählen Sie alle Noten in diesem Akkord aus.
- Drücken Sie **Umschalttaste-F**, um das Fingersätze-Einblendfeld zu öffnen.
- 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

4. 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.
5. 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**.
6. 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 619

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 620

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 629

[Fingersätze löschen](#) auf Seite 623

Fingersätze-Einblendfeld

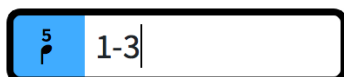
Die folgenden Tabellen enthalten Beispiele dafür, was Sie in das Fingersätze-Einblendfeld eintragen können, um die verschiedenen verfügbaren Fingersatzarten einzugeben. Das Fingersätze-Einblendfeld verhält sich für Instrumente mit Bündeln anders als für andere Instrumente, weswegen es eine separate Tabelle 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 Bündle 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.



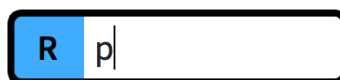
Das Fingersätze-Einblendfeld mit einem Beispieleintrag für einen Fingersatz für ein Instrument ohne Bündle



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

Tasten- und Saiteninstrumente

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 Bündle)	L2, G2, S5, I2 oder H2
Fingersätze für die rechte Hand (Instrumente ohne Bündle)	R5, D5 oder M5
Angabe für Daumen (Instrumente ohne Bündle)	T

Fingersatzart	Beispielhafter Eintrag im Einblendfeld
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. Zum Beispiel kann bei Tasteninstrumenten der Daumen zwei Tasten gleichzeitig drücken.	1,1
Alternative Fingersätze	2(3)
Editorische Fingersätze	[4]
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 619

[Rhythmische Position von Substitutions-Fingersätzen ändern](#) auf Seite 620

[Fingersätze für Blechblasinstrumente mit Ventilen](#) auf Seite 629

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 649

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 649

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.

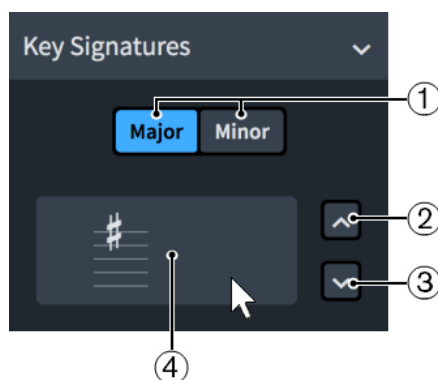
Der Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen enthält die folgenden Abschnitte:

In dieser Partie verwendet

Enthält alle derzeit in der Partie verwendeten Tonarten.

Tonarten

Hier können Sie Tonarten erstellen.



Der **Tonarten**-Abschnitt des Bereichs für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen.

Der **Tonarten**-Abschnitt enthält Folgendes:

1 Dur/Moll

Hiermit können Sie auswählen, ob Ihre Tonart **Dur** oder **Moll** ist.

2 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 649

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 173

[Tonarten-Einblendfeld](#) auf Seite 221

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 193

[Tonarten](#) auf Seite 649

[Tonartangaben rhythmisch verschieben](#) auf Seite 653

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 117

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 141

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 649

[Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen](#) auf Seite 222

[Vorzeichen bei MIDI-Eingabe auswählen](#) auf Seite 193

[Tonartangaben rhythmisch verschieben](#) auf Seite 653

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 117

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 141

Eingabemethoden für Taktarten

Sie können Taktarten sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Taktarten verwenden, als auch mit der Maus, indem Sie den Taktbezeichnungen-Bereich wählen.

HINWEIS

Sie können die meisten Arten von benutzerdefinierten Taktarten im Abschnitt **Taktart erzeugen** im Taktbezeichnungen-Bereich erstellen, manche Taktarten können aber nur über das Einblendfeld für Taktarten eingegeben werden. Beispielsweise können Sie Zählzeitunterteilungen nur mit dem Einblendfeld für Taktarten festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Taktarten](#) auf Seite 895

[Taktarttypen](#) auf Seite 897

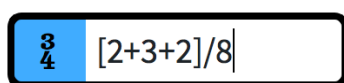
Einblendfeld für Taktarten

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

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
Taktarten mit Aufschlag Zum Beispiel ein Viervierteltakt mit punktiertem Viertelnotenaufschlag oder ein 6/8-Takt mit einem Aufschlag zweier Achtelnoten.	4/4,1.5, 6/8,2 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.	
<hr/>	
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.	
<hr/>	
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

Eintrag im Einblendfeld

Austauschbare Taktart mit verschiedenen Stilen: In Klammern, mit Schrägstrich oder Gleichheitszeichen und gestrichelt

$2/4$ (6/8), $2/4 / 6/8$, $2/4 = 6/8$ oder $2/4 - 6/8$

HINWEIS

Sie müssen auf beiden Seiten der Schrägstriche, Gleichheitszeichen, Striche oder vor offenen Klammern Leerzeichen einfügen.

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Taktarten gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Taktarten festzulegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktarten](#) auf Seite 895

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

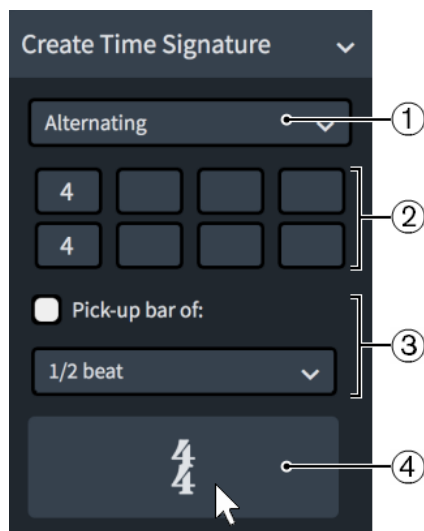
Enthält alle bereits in der derzeitigen Partie verwendeten Taktarten.

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** des Taktbezeichnungen-Abschnitts

Der Bereich **Taktart erzeugen** enthält Folgendes:

1 Menü der verschiedenen Taktarten

Ermöglicht es Ihnen, eine der folgenden Taktarten auszuwählen:

- **Normal**
- **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**

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 895

Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Taktbezeichnungen, darunter Taktarten mit Auftakten, anhand des Taktbezeichnungen-Einblendfelds eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können Taktarten auch nur in einzelne Notenzeilen eingeben.

HINWEIS

- Um einen Auftakt einzugeben, müssen Sie eine neue Taktart erstellen, die diesen Auftakt enthält. Wenn Sie zum Beispiel **4/4,1** in das Einblendfeld eingeben, wird ein Viervierteltakt mit einem Auftakt von einer Viertelnote erstellt.

Die Zahl hinter dem Komma gibt die Vielfachen der rhythmischen Einheit an, die vom Nenner der Taktart festgelegt wird. Zum Beispiel erzeugt **4/4,0.75** eine punktierte Achtelnote als Auftakt, während **6/8,2** zwei Achtelnoten als Auftakt erzeugt.

- Dorico SE fügt nicht 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 **[2+2+3]/8** für einen 7/8-Takt mit einer benutzerdefinierten Zählzeitengruppe ein, oder **4/4,1** für einen Viervierteltakt mit einer Viertelnote als Auftakt.
 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

[Taktarten](#) auf Seite 895

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 225

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben

Sie können Taktbezeichnungen, darunter Taktarten mit Auftakten, 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 automatisch Zählzeiten hinzu, um Takte gemäß der neuen Taktart aufzufüllen, es sei denn, der Einfügen-Modus ist aktiviert.

VORAUSSETZUNGEN

Die gewünschte Taktart haben Sie ggf. im Abschnitt **Taktart erzeugen** des Taktbezeichnungen-Bereichs erstellt.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie 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: Um Auftakte festzulegen, müssen Sie im Abschnitt **Taktart erzeugen** des Taktbezeichnungen-Bereichs **Auftakt mit** aktivieren und eine der folgenden Optionen auswählen:
 - **1/2 Zählzeit**
 - **1 Zählzeit**
 - **2 Zählzeiten**

HINWEIS

Mit dieser Methode können nicht alle Auftaktlängen erstellt werden. So kann zum Beispiel mit keiner dieser drei Optionen ein Auftakt mit einer einzelnen Achtelnote für einen 6/8-Takt erzeugt werden. In solchen Fällen müssen Sie das Einblendfeld für Taktarten verwenden.

5. 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

[Taktarten](#) auf Seite 895

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 227

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

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 871

[Zeitspur](#) auf Seite 431

[Tempoänderungen in die Zeitspur eingeben](#) auf Seite 433

Tempoeinblendfeld

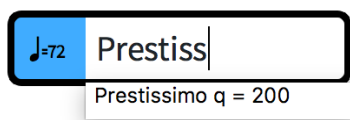
Die folgende Tabelle enthält Beispiele dafür, was Sie in das Tempoeinblendfeld eingeben können, um Tempomarkierungen, Tempogleichungen und rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe einzufügen.

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
♩ = 30	w = 30, w=30, 8 = 30 oder 8=30
♩ = 60	h = 60, h=60, 7 = 60 oder 7=60
♩ = 120	e = 120, e=120, 5 = 120 oder 5=120
♩. = 90	e. = 90, e.=90, 5. = 90 oder 5.=90
♩ = 240	x=240, x = 240, 4=240 oder 4 = 240
<i>rit.</i>	rit. oder rit
<i>accel.</i>	accel. oder accel
<i>più</i>	più oder piu
<i>meno</i>	meno
Schneller, mit Energie	Schneller, mit Energie

Tempogleichungen

Tempogleichung	Eintrag im Einblendfeld
♩ = ♩.	e = e., e=e., 5 = 5. oder 5=5.
♩ = ♩	q = e, q=e, 6 = 5 oder 6=5

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da Sie Tempos völlig frei eingeben können und es viele Möglichkeiten für Metronomangaben, Tempomarkierungen und Tempogleichungen gibt. Sie soll lediglich veranschaulichen, wie Sie Ihre Eingabe strukturieren können, um verschiedene Arten von Tempomarkierungen und Metronomangaben einzugeben.

HINWEIS

Das Tempoeinblendfeld ist fallabhängig. Wenn Sie möchten, dass Ihre Tempomarkierung mit einem Großbuchstaben anfängt, müssen Sie einen Großbuchstaben in das Einblendfeld eingeben.

Rhythmische Feelings für die Swingwiedergabe

Rhythmisches Feeling	Eintrag im Einblendfeld
Rhythmisches Feeling mit leichtem Sechzehntelnoten-Swing	light swing 16ths
Rhythmisches Feeling mit leichtem Achtelnoten-Swing	light swing 8ths
Rhythmisches Feeling mit mittlerem Sechzehntelnoten-Swing	medium swing 16ths
Rhythmisches Feeling mit mittlerem Achtelnoten-Swing	medium swing 8ths
Rhythmisches Feeling mit starkem Sechzehntelnoten-Swing	heavy swing 16ths
Rhythmisches Feeling mit starkem Achtelnoten-Swing	heavy swing 8ths
Rhythmisches Feeling ohne Swing	straight (no swing)
Festes rhythmisches Feeling mit Sechzehnteltriolen	2:1 swing 16ths (fixed)
Festes rhythmisches Feeling mit Achteltriolen	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 871
- [Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 872
- [Swing-Wiedergabe](#) auf Seite 449
- [Swing-Wiedergabe aktivieren](#) auf Seite 451

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.

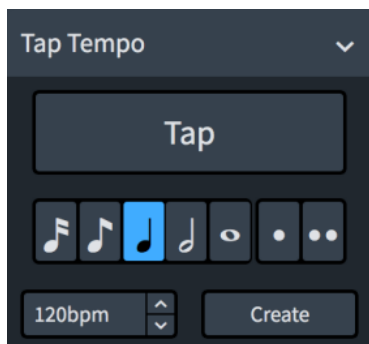
In dieser Partie verwendet

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.

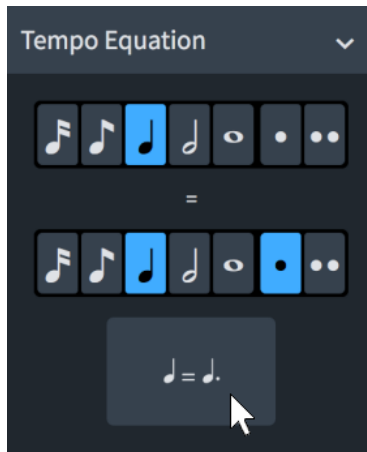
Sie können später eine relative Änderung der Metronomangabe als prozentualen Anteil der vorherigen Metronomangabe einzelner Tempomarkierungen festlegen.

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 871

[Arten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 872

[Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 878

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:

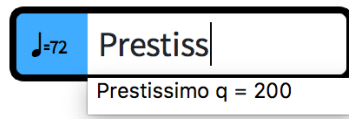
- Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
- Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Tempomarkierung eingeben möchten. Wenn Sie einen allmählichen Tempowechsel über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Elemente aus, die diese Dauer abstecken.

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 871

[Zeitspur](#) auf Seite 431

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 876

[Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 880

[Metronomangaben](#) auf Seite 878

[Allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 881

[Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 881

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 871

[Allmähliche Tempoänderungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 881

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

[Wert von Metronomangaben ändern](#) auf Seite 878

[Stil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 881

Eingabemethoden für Takte und Taktstriche

Sie können Takte und Taktstriche sowohl mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Takte und Taktstriche verwenden, als auch mit der Maus, indem Sie die verfügbaren Optionen im Bereich für Takte und Taktstriche nutzen. Zusätzlich können Sie Takte mit der Systemspur eingeben, die es Ihnen ermöglicht, andere Arten von rhythmischer Dauer einzugeben, also eine bestimmte Zählzeitregion.

Normalerweise müssen Sie in Dorico 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

[Takete](#) auf Seite 527

[Taktstriche](#) auf Seite 532

[Systemspur](#) auf Seite 326

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 194

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

Sie können eine Anzahl von Zählzeiten angeben, die Sie hinzufügen/löschen möchten, indem Sie die Anzahl der Zählzeiten eingeben, die entweder von der Anzahl, die der Zählzeiten-Einheit entspricht gefolgt werden sollen, z. B. **5** für Achtelnoten, oder dem Buchstaben, der der Zählzeiten-Einheit entspricht, z. B. **h** für halbe Noten. Wenn Sie Ziffern sowohl für die Anzahl der Zählzeiten als auch für die Zählzeiten-Einheit verwenden, müssen Sie diese durch ein Leerzeichen oder einen Bindestrich trennen. Sie können auch Zählzeiten in Form einer Taktart angeben, z. B. **3/4** für Dreiviertelnoten-Zählzeiten.

Zählzeiten

Beispielaktion	Eintrag im Einblendfeld
Zwei Viertelnoten-Zählzeiten hinzufügen	2q, 2-6, 2 6 oder 2/4
Zwei Halbnoten-Zählzeiten hinzufügen	2h, 2-7, 2 7, 2/2, oder 4/4
Zählzeiteinheit einer ganzen Note hinzufügen	1w, 1-8, 1 8 oder 4/4
Vier Achtelnoten-Zählzeiten hinzufügen	4e, 4-5, 4 5, 4/8, oder 2/4
Zwei Sechzehntelnoten-Zählzeiten hinzufügen	2x, 2-4, 2 4, 2/16, oder 1/8
Zwei Viertelnoten-Zählzeiten löschen	-2q, -2-6, -2 6 oder -2/4

Diese Listen sind nicht vollständig, da Sie eine beliebige Anzahl an Takten und Zählzeiten über das Einblendfeld einfügen bzw. löschen und auch mit den Ziffern eins bis neun Zählzeit-Einheiten festlegen können, wie Sie das auch bei der Noteneingabe zur Festlegung des Notenwerts tun würden. Diese Tabellen sollen veranschaulichen, wie Sie die Eingabe strukturieren können, um Takte und Zählzeiten einzugeben und zu löschen und Taktpausen einzugeben.

Taktstriche

Taktstrichart	Eintrag im Einblendfeld
Normal (einfach)	 , single oder normal
Doppelt	 oder double
Letzter]] oder final
Dreifach	triple
Wiederholung beginnen	 : oder start
Wiederholung beenden	: oder end
Wiederholung beenden/beginnen	: :, : :, end-start oder endstart

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktpausen in bestimmte Stimmen eingeben](#) auf Seite 194

[Takte](#) auf Seite 527

[Taktstriche](#) auf Seite 532

[Takte/Zählzeiten löschen](#) auf Seite 527

Bereich für Takte und Taktstriche

Mit dem Bereich für Takte und Taktstriche können Sie Takte, Taktpausen und verschiedene Arten von Taktstrichen eingeben. Der Bereich findet sich am rechten Rand des Fensters im Schreiben-Modus.

- Sie können den Bereich für Takte und Taktstriche ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters im Schreiben-Modus auf **Takte und Taktstriche** klicken.



Sie können 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 enthält die folgenden Abschnitte:

Takte einfügen

Ermöglicht es Ihnen, festzulegen, wie viele Takte Sie einfügen möchten und wo, zum Beispiel am Ende der Partie.

Taktpause einfügen

Ermöglicht Ihnen, eine Taktpause einzufügen.

Taktstrich erzeugen

Enthält die verschiedenen Taktstriche, die Sie eingeben können.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bereiche ein-/ausblenden](#) auf Seite 22

Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Takte/Zählzeiten mit dem Einblendfeld für Takte und Taktstriche eingeben, sowohl während der Noteneingabe als auch durch Hinzufügen zu vorhandenen Noten.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Takte einfügen möchten, haben Sie eine Taktart eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie einen vorhandenen Taktstrich aus, nach dem weitere Takte/Zählzeiten eingefügt werden sollen.
 - Wählen Sie ein vorhandenes Element aus, vor dem Takte/Zählzeiten eingefügt werden sollen.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-B**, um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.
3. Geben Sie die Anzahl der Takte/Zählzeiten ein, die Sie hinzufügen möchten.
Geben Sie also zum Beispiel **2** ein, um zwei Takte einzufügen, oder **2q** um zwei Viertelnoten-Zählzeiten einzugeben.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Die 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 vorhandenen Noten hinzufügen, dann werden diese nach einem ausgewählten Taktstrich und vor einem ausgewählten Element, einschließlich Taktarten, eingefügt.

TIPP

Eine weitere Möglichkeit, Takte einzufügen, besteht darin, einen Notenwert auszuwählen, z. B. eine ganze Note in einem 4/4-Takt, und während der Noteneingabe wiederholt **Leertaste** zu drücken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 238

[Takte](#) auf Seite 527

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 228


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 527

[Taktarten mit dem Taktbezeichnungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 230

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 326

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.

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

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

[Takete und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 238

[Taktstriche](#) auf Seite 532

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Taktarten mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 228

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

[Taktstriche löschen](#) auf Seite 533

Taktstriche mit dem Bereich für Takte und Taktstriche eingeben

Sie können Taktstriche anhand des Bereichs für Takte und Taktstriche eingeben und sowohl zu vorhandenen Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen. Sie können auch die Art der vorhandenen Taktstriche ändern.

HINWEIS

Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.

VORAUSSETZUNGEN

Wenn Sie Taktstriche nur auf einzelnen Notenzeilen eingeben möchten, müssen Sie auf diesen Zeilen eine eigenständige 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. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Takte und Taktstriche**, um den Bereich für Takte und Taktstriche anzuzeigen.



3. Auf eine der folgenden Arten können Sie den gewünschten Taktstrich eingeben:
 - Um einen Taktstrich auf allen Notenzeilen einzugeben, klicken Sie ihn im Bereich für Takte und Taktstriche an.
 - Um einen Taktstrich nur in die ausgewählte Notenzeile einzugeben, klicken Sie ihn im Bereich für Takte und Taktstriche bei gedrückter **Alt/Opt-Taste** an.

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 532
- [Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 238
- [Noten eingeben](#) auf Seite 174
- [Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

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 598
- [Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 248
- [Dynamikanweisungen mit dem Dynamikanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 249
- [Niente-Gabeln](#) auf Seite 605
- [Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 607

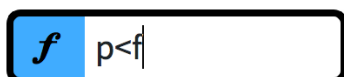
Dynamik-Einblendfeld

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

Dynamikanweisung oder Vortragsbezeichnung	Eintrag im Einblendfeld
<i>pianissimo</i> : pp	pp
<i>piano</i> : p	p
<i>mezzo piano</i> : mp	mp
<i>mezzo forte</i> : mf	mf
<i>forte</i> : f	f

Dynamikanweisung oder Vortragsbezeichnung	Eintrag im Einblendfeld
<i>fortissimo: ff</i>	ff
<i>subito</i>	subito, sub oder sub.
<i>possibile</i>	possibile, poss oder poss.
<i>poco</i>	poco
<i>molto</i>	molto
<i>più</i>	piu oder più
<i>meno</i>	meno
<i>mosso</i>	mosso
<i>crescendo: <</i>	<
<i>cresc. (Text)</i>	cresc
<i>diminuendo: ></i>	>
<i>dim. (Text)</i>	dim
<i>crescendo, dann diminuendo messa di voce:</i> <>	<>
<i>diminuendo, dann crescendomessa 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: sfz</i>	sfz
<i>rinforzando: 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 das Aussehen einzelner allmählicher Dynamikanweisungen ändern, indem Sie in der **Dynamik**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs **Cresc.-/Dim.-Stil** aktivieren und eine der verfügbaren Optionen auswählen.

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 598

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 606

[Niente-Gabeln](#) auf Seite 605

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden](#) auf Seite 607

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.

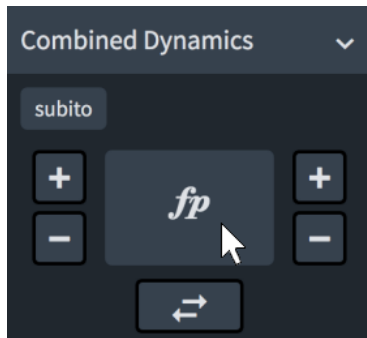
Sie können Modifikatoren nur mit einer Dynamikanweisung eingeben.

Stärke/Anschlagstärke

Enthält Dynamikanweisungen wie *sfz* und *fz*.

Kombinierte Dynamikwechsel

Ermöglicht Ihnen, eigene Dynamikkombinationen zu erstellen, zum Beispiel **fffpp**. Mit den Steuerelementen können Sie die Dynamikanweisungen auf jeder Seite erhöhen oder erniedrigen und ihre Reihenfolge verändern.



Der Abschnitt **Kombinierte Dynamikwechsel** im Dynamik-Bereich

Dynamikanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Dynamikanweisungen und 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.

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 Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie Dynamikanweisungen eingeben möchten. Wenn Sie Dynamikanweisungen über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Elemente 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 auf der Notenzeile einzugeben, 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.

Offene Dynamikanweisungen, zum Beispiel **p<**, werden bei der Noteneingabe automatisch verlängert, wenn Sie mit der Eingabe von Noten fortfahren oder die Eingabemarke fortbewegen, indem Sie die **Leertaste** drücken.

- 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. 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 173

[Dynamik](#) auf Seite 598

[Dynamikspuren](#) auf Seite 412

[Gruppen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 614

[Stimmabhängige Dynamikanweisungen](#) auf Seite 604

[Vortragsbezeichnungen für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 606

[Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 601

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 608

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden](#) auf Seite 607

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 333

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.

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 Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie Dynamikanweisungen eingeben möchten. Wenn Sie Dynamikanweisungen über eine bestimmte Dauer eingeben möchten, wählen Sie Elemente 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 auf der Notenzeile einzugeben, klicken Sie sie im Dynamik-Bereich an.
- Geben Sie während der Noteneingabe die Dynamiksymbole nur in die Stimme ein, die durch die Eingabemarke angezeigt wird, indem Sie bei gedrückter **Alt-Taste** im Dynamik-Bereich auf sie klicken.

HINWEIS

- Heben Sie die Auswahl für Dynamikanweisungen nicht auf, wenn Sie ihnen Ausdrucksangaben oder nähere Anweisungen hinzufügen möchten.
 - Bei der Eingabe stimmenspezifischer Dynamikanweisungen können Sie die **Alt-Taste** loslassen, sobald Sie das Dynamiklevel, zum Beispiel **f**, eingegeben haben.
 - Allmähliche Dynamikanweisungen werden mit der Standarddauer einer Viertelnote eingegeben. Sie können allmähliche Dynamikanweisungen später verlängern/kürzen.
-

4. Optional: Klicken Sie im Dynamik-Bereich in den Abschnitten **Sofortige Dynamikwechsel** und **Allmähliche Dynamikwechsel** auf die gewünschten Ausdrucksangaben/näheren Anweisungen.
-

ERGEBNIS

Die angegebenen Dynamikanweisungen werden eingegeben. 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 598

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden](#) auf Seite 607

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

Eingabemethoden für Akkordsymbole

Sie können Akkordsymbole in Dorico SE mit der Computertastatur und jedem angeschlossenen MIDI-Keyboard eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole](#) auf Seite 569

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 256

[Navigation während der Akkordsymboleingabe](#) auf Seite 255

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.

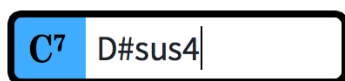
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Akkordsymbole auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- 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**.

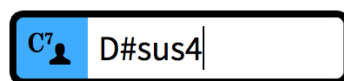


Das Symbol links vom Einblendfeld entspricht dem jeweiligen Schalter im Notations-Werkzeugfeld auf der rechten Seite des Fensters.

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 **+**

Akkordsymbolintervallart**Eintrag im Einblendfeld**

Halbvermindert

half-dim, halfdim oder **hd**

6/9

6/9, 69 oder **%**

Akkordsymbolintervalle**Intervall****Eintrag im Einblendfeld**

Große Septime

^7 oder **^**

Große None

^9, maj9 oder **9maj7**

Akkordsymbolalterationen**Akkordsymbolalterationsart****Eintrag im Einblendfeld**

Alterationen

b5, #9 und so weiter

Hinzugefügte Noten

add#11, addF#, addBb und so weiter

Aufgehaltene Noten

sus4, sus9 und so weiter

Ausgelassene Noten

omit3, no7 und so weiter

Akkordsymbole mit alterierten Basstönen**Beispiel für ein Akkordsymbol mit einem alterierten Basston****Eintrag im Einblendfeld**

G7/D

G7,D oder **Gmaj7,D**

C(b5)/Eb

Cb**5/Eb** oder **Cmaj**b**5/Eb**

Fm/D#

Fm/D# oder **Fmi/D#**

Polychordsymbole**Beispiel Polychordsymbole****Eintrag im Einblendfeld**

G/E

G;E oder **Gmaj;E**

Cmaj7/D

CM7|D oder **Cmaj7|D**

Fm/D#

Fm|D# Fmi|D#

Keine Akkordsymbole

Kein Akkordsymbol

Kein Akkord

Eintrag im Einblendfeld

N.C., NC, no chord oder **none**

Modale Akkordsymbole

Modales Akkordsymbol

Ionisch

ionian

Dorisch

dorian

Phrygisch

phrygian

Lydisch

lydian

Mixolydisch

mixolydian

Äolisch

aeolian

Lokrisch

locrian

Melodisch Moll

melodicminor

Harmonisch Moll

harmonicminor

Ganzton

wholetone

Oktatonische oder verminderte Halbganze

diminishedhalfwhole,
diminishedsemitonetone,
octatonichalfwhole oder
octatonicsemitonetone

Oktatonische oder verminderte Ganzhalbe

diminishedwholehalf,
diminishedtonesemitone,
octatonicwholehalf oder
octatonictonesemitone

Diese Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, da es sehr viele mögliche Akkordsymbole gibt. Sie soll lediglich die verschiedenen Komponenten veranschaulichen, die Sie verwenden können, um verschiedene Akkordsymbole einzugeben.

HINWEIS

Das Erscheinungsbild der erzeugten Akkordsymbole wird durch die Standardeinstellungen von Dorico 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 569

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
Verschieben Sie den Positionszeiger und das Einblendfeld an eine der folgenden Positionen, je nachdem, welche am nächsten ist:	Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste
<ul style="list-style-type: none">• Nächste/vorherige Note• Nächste/vorherige Pause• Nächste/vorherige rhythmische Rasterposition	
Verschieben Sie das Einblendfeld zum nächsten/vorherigen Akkordsymbol.	Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Strg-Taste/Befehlstaste-Pfeil-nach-links-Taste

Mit einem MIDI-Keyboard navigieren

Wenn Sie Akkordsymbole über ein MIDI-Keyboard eingeben, wird das Einblendfeld automatisch zur nächsten Zählzeit verschoben, nachdem Sie einen Akkord eingespielt haben.

Sie können bestimmte Tasten oder Schalter auf Ihrem MIDI-Keyboard festlegen, mit denen ein unterschiedliches Navigationsverhalten ausgelöst wird. Verwenden Sie den Schalter **MIDI Learn** auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen**, um den Tastaturbefehlen unter **Noteneingabe > Akkordsymbol-Eingabe vorrücken** bestimmte Tasten zuzuweisen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

[MIDI-Befehle zuweisen](#) auf Seite 65

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 65

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

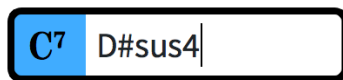
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie ein Akkordsymbol eingeben möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-Q**, um das Einblendfeld für Akkordsymbole zu öffnen.

HINWEIS

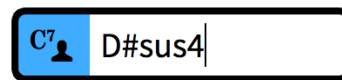
Wenn Sie ein Element in einer Notenzeile ausgewählt haben, in der sich lokale Akkordsymbole an früheren rhythmischen Positionen befinden, wird das Akkordsymbole-Einblendfeld beim Öffnen automatisch für die Eingabe von lokalen Akkordsymbolen eingestellt.

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

ERGEBNIS

Das festgelegte Akkordsymbol wird eingegeben. Wenn Sie ein Element in einer Notenzeile ausgewählt haben, die noch nicht für die Anzeige von Akkordsymbolen eingerichtet war, wird sie automatisch entsprechend 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 die ausgewählte Notenzeile. 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-Pre-set 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 569

[Wiedergabe von Akkordsymbolen aktivieren](#) auf Seite 437

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 571

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 580

[MIDI-Eingabegeräte deaktivieren](#) auf Seite 214

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 251

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 251

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 251

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 572

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 571

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 586

[Oktavzeichen](#) auf Seite 592

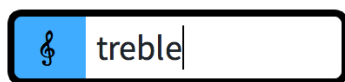
Schlüssel und Oktavzeichen (Einblendfeld)

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.

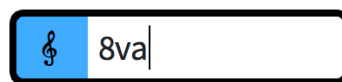
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- 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, sol oder treble
Bassschlüssel	f, F, fa oder bass
Tenor C-Schlüssel	ct, CT, ut4 oder tenor
Alt C-Schlüssel	ca, CA, ut3 oder alto
Violinschlüssel, eine Oktave tiefer	g8ba, G8ba, g8dG8d, treble8ba oder treble8d
Ungestimmte Perkussion	perc
4-saitige Tabulatur	tab4

Schlüsselart	Eintrag im Einblendfeld
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 586

[Oktavzeichen](#) auf Seite 592

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 Element 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** oder **G8ba** 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 586

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

[Verschiedene Schlüssel auf klingende/transponierte Notation einstellen](#) auf Seite 589

[Schlüssel gemäß Layout-Transpositionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 590

[Instrumente ändern](#) auf Seite 120

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 118


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 Element 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 586

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

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.

- Optional: Wenn Sie Oktavzeichen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
 - Drücken Sie **Umschalttaste-C**, um das Einblendfeld für Schlüssel und Oktavzeichen zu öffnen.
 - 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.
 - 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**.
 - 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.
 - 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 hinzugefügt, je nachdem, ob das Oktavzeichen anzeigt, dass Noten höher oder niedriger als notiert gespielt werden.

TIPP

Sie können Oktavzeichen auch nach der Eingabe verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schlüssel und Oktavzeichen \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 259

[Oktavzeichen](#) auf Seite 592

[Oktavzeichen verlängern/kürzen](#) auf Seite 593

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

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

- 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 Schlüssel-Bereich darauf.
 - Um ein Oktavzeichen nur für die aktuell ausgewählte Stimme einzugeben, klicken Sie im Schlüssel-Bereich 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 hinzugefügt, je nachdem, ob das Oktavzeichen anzeigt, dass Noten höher oder niedriger als notiert gespielt werden.

TIPP

Sie können Oktavzeichen auch nach der Eingabe verlängern/kürzen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Oktavzeichen](#) auf Seite 592
- [Oktavzeichen verlängern/kürzen](#) auf Seite 593
- [Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

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 643
- [Richtige Positionierung für die Zäsureingabe](#) auf Seite 268

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



Arten von Fermaten und Pausen	Eintrag im Einblendfeld
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 643
- [Arten von Fermaten](#) auf Seite 643
- [Arten von Zäsuren](#) auf Seite 645
- [Arten von Atemzeichen](#) auf Seite 644

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.

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 173
[Fermaten und Pausen](#) auf Seite 643

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.

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 643

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

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 643

[Arten von Zäsuren](#) auf Seite 645

Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen

Sie können Ornamente, darunter auch Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings 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 oder Gitarren-Bendings können aber nicht während der Noteneingabe hinzugefügt werden. Sie können Glissando-Linien und Gitarren-Bendings 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 698

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 712

[Glissando-Linien](#) auf Seite 718

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 723

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 729

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 730

[Linien](#) auf Seite 767

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 296

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
Flip 	flip
Smear 	smear

Arten von Jazz-Ornamenten**Eintrag im Einblendfeld**

Jazz-Turn

jazz oder **shake**

Bend

brassbend

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/Gitarren-Bending****Eintrag im Einblendfeld**

Gerade Glissando-Linie

gliss

Wellenförmige Glissando-Linie

glisswavy

Gitarren-Bending

bend

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 274

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 276

[Jazz-Artikulationen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 278

[Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 279

[Ornamente](#) auf Seite 698

[Trillerintervalle](#) auf Seite 705

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 712

[Glissando-Linien](#) auf Seite 718

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 723

[Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 729

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 730

Ornamente-Bereich

Im Ornamente-Bereich können Sie alle Arten von Ornamenten eingeben, einschließlich Jazz-Artikulationen, Arpeggio-Zeichen, Gitarren-Bendings und Glissando-Linien.

- 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.

Ornamente mit dem Einblendfeld eingeben

Sie können Ornamente und Jazz-Ornamente mit dem Ornamente-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 eine einzelne vorhandene Note aus, zu der Sie ein Ornament hinzufügen möchten.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, über die hinweg Sie einen Triller hinzufügen wollen.

HINWEIS

Sie können jeweils nur ein Ornament zu einer Note hinzufügen.

2. 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.
-

ERGEBNIS

Bei der Noteneingabe werden Ornamente an der Eingabemarke eingefügt. Die Länge eines Trillers entspricht der Dauer des rhythmischen Wertes der Note, die an der Eingabemarke eingegeben wird, und die standardmäßig ein Intervall von einer Sekunde haben, entweder Dur oder Moll, abhängig vom Kontext. Wenn Sie ein Intervall für Ihren Triller festgelegt haben, gilt das Intervall nur für die erste Note in der Auswahl. Sie können jedoch das Intervall mitten im Triller ändern.

Wenn Sie Ornamente zu vorhandenen Noten hinzufügen, werden sie über der ausgewählten Note eingegeben. Triller werden über der ersten ausgewählten Note eingegeben, wobei sich eine Verlängerungslinie über alle nachfolgenden ausgewählten Noten erstreckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente](#) auf Seite 698

[Triller](#) auf Seite 701

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 707

[Jazz-Ornamente](#) auf Seite 730

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Intervalle mitten im Triller ändern](#) auf Seite 707

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

Ornamente mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Sie können Ornamente 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 eine einzelne vorhandene Note aus, zu der Sie ein Ornament hinzufügen möchten.
 - Wählen Sie bestehende Noten aus, über die hinweg Sie einen Triller hinzufügen wollen.

HINWEIS

Sie können jeweils nur ein Ornament zu einer Note hinzufügen.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Ornamente**, um den 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 über der ausgewählten Note eingegeben. Triller werden über der ersten ausgewählten Note eingegeben, wobei sich eine Verlängerungslinie über alle nachfolgenden ausgewählten Noten erstreckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

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 269

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 712

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 197

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 Ornamente-Bereich im **Arpeggierung**-Abschnitt auf das Arpeggio-Zeichen, das Sie möchten.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Arpeggio-Zeichen wird nun links neben der ausgewählten Note oder dem ausgewählten Akkord eingegeben. Arpeggio-Zeichen decken automatisch den Tonhöhenbereich aller Noten in den ausgewählten Stimmen/Notenzeilen an der jeweiligen rhythmischen Position ab.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 712

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

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

Während der Noteneingabe können Sie keine Glissando-Linien eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Die Note, von der aus die Glissando-Linie beginnen soll.
 - Beliebige zwei Noten, die Sie mit einer Glissando-Linie verbinden möchten.

TIPP

Die beiden Noten können sich in verschiedenen Stimmen befinden.

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

Wenn Sie zwei Noten ausgewählt haben, wird die angegebene Glissando-Linie zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

Wenn Sie eine einzelne Note ausgewählt haben, beginnt die festgelegte Glissando-Linie auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn sie dabei Pausen überquert.

HINWEIS

- Sie können keine Glissando-Linie auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.
- 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 269

[Glissando-Linien](#) auf Seite 718

[Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 720

[Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern](#) auf Seite 720

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.

- Während der Noteneingabe können Sie keine Glissando-Linien eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:

- Die Note, von der aus die Glissando-Linie beginnen soll.
- Beliebige zwei Noten, die Sie mit einer Glissando-Linie verbinden möchten.

TIPP

Die beiden Noten können sich in verschiedenen Stimmen befinden.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Ornamente**, um den Bereich für Ornamente anzuzeigen.



3. Klicken Sie im Ornamente-Bereich auf die Art von Glissando-Linie, die Sie möchten.

- **Glissando (gerade)**



- **Glissando (wellenförmig)**



ERGEBNIS

Wenn Sie zwei Noten ausgewählt haben, wird die angegebene Glissando-Linie zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

Wenn Sie eine einzelne Note ausgewählt haben, beginnt die festgelegte Glissando-Linie auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn sie dabei Pausen überquert.

HINWEIS

- Sie können keine Glissando-Linie auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.
- 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Glissando-Linien](#) auf Seite 718

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

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.
 - Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Jazz-Artikulationen hinzufügen möchten.
2. Optional: Geben Sie bei der Noteneingabe mindestens eine Note ein.
3. Optional: Wenn Sie Jazz-Artikulationen in mehrere Notenzeilen gleichzeitig eingeben möchten, erweitern Sie die Eingabemarke auf diese Notenzeilen.
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 vorletzte 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 269
- [Ornamente mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 273
- [Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 729
- [Typ/Länge bestehender Jazz-Artikulationen ändern](#) auf Seite 731
- [Linienstil von Jazz-Artikulationen \(smooth\) ändern](#) auf Seite 731
- [Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

Jazz-Artikulationen im entsprechenden Bereich eingeben

Sie können Jazz-Artikulationen mit dem Ornamente-Bereich eingeben und sowohl zu bestehenden Noten als auch während der Noteneingabe hinzufügen.

HINWEIS

- Sie können Jazz-Ornamente, zum Beispiel Flips oder Jazz-Turns, auf dieselbe Weise eingeben wie Ornamente.
 - Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
-

VORGEHENSWEISE

- Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie die Noten aus, zu denen Sie Jazz-Artikulationen hinzufügen möchten.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Ornamente**, um den Bereich für Ornamente anzuzeigen.



- Klicken Sie im Ornamente-Bereich im **Jazz**-Abschnitt auf die Jazz-Artikulation, die Sie möchten.
-

ERGEBNIS

Die von Ihnen angegebene Jazz-Artikulation wird auf allen ausgewählten Noten eingegeben. Bei der Noteneingabe ist dies in der Regel die vorletzte Note, die Sie eingegeben haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Ornamente mit dem Ornamente-Bereich eingeben](#) auf Seite 273
- [Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Einblendfeld eingeben

Mit dem Ornamente-Einblendfeld können Sie Gitarren-Bendings zwischen vorhandenen Noten eingeben. Sie können Gitarren-Bendings sowohl zwischen angrenzenden als auch zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben.

HINWEIS

Während der Noteneingabe können Sie keine Gitarren-Bendings eingeben.

VORGEHENSWEISE

- Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Die Note, auf der das Gitarren-Bending beginnen soll.

HINWEIS

Sie können kein Gitarren-Bending auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.

- Beliebige zwei Noten, die Sie mit einem Gitarren-Bending verbinden möchten.

TIPP

Die beiden Noten können sich in verschiedenen Stimmen befinden.

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

Wenn Sie zwei Noten ausgewählt haben, wird das Gitarren-Bending zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

Wenn Sie eine einzelne Note ausgewählt haben, beginnt das Gitarren-Bending auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn es dabei Pausen überquert.

TIPP

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

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 723

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 269

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

Gitarren-Bendings mit dem Ornamente-Bereich eingeben

Im Ornamente-Bereich können Sie Gitarren-Bendings zwischen vorhandenen Noten eingeben. 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.

- Während der Noteneingabe können Sie keine Gitarren-Bendings eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Die Note, auf der das Gitarren-Bending beginnen soll.

HINWEIS

Sie können kein Gitarren-Bending auf der letzten Note in einer Notenzeile eingeben.

- Beliebige zwei Noten, die Sie mit einem Gitarren-Bending verbinden möchten.

TIPP

Die beiden Noten können sich in verschiedenen Stimmen befinden.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Ornamente**, um den Bereich für Ornamente anzuzeigen.



3. Klicken Sie im **Gitarre**-Abschnitt des Ornamente-Bereichs auf **Gitarren-Bending**.



ERGEBNIS

Wenn Sie zwei Noten ausgewählt haben, wird das Gitarren-Bending zwischen den ausgewählten Noten eingegeben.

Wenn Sie eine einzelne Note ausgewählt haben, beginnt das Gitarren-Bending auf der ausgewählten Note und endet bei der nächsten Note in der Notenzeile, auch wenn es dabei Pausen überquert.

TIPP

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

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 723

[Ornamente-Bereich](#) auf Seite 272

Gitarren-Pre-Bends eingeben

Sie können Gitarren-Pre-Bends an allen vorhandenen Noten eingeben, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, vor denen Sie Gitarren-Pre-Bends eingeben möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pre-Bend-Intervall** in der Gruppe **Gitarrentechniken**.
 3. Ändern Sie das Intervall wie erforderlich.
-

ERGEBNIS

Gitarren-Pre-Bends mit dem festgelegten Intervall werden vor den ausgewählten Noten eingegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 723

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 Eigenschaften-Bereichs eingeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen](#) auf Seite 756

[Pedallinien](#) auf Seite 744

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 737

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 632

[Spielanweisungen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 286

[Spielanweisungen mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 288

[Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 289

[Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 290

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 292

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 293

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Spielanweisungen-Bereich eingeben](#) auf Seite 294

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 295

Spielanweisungen-Einblendfeld

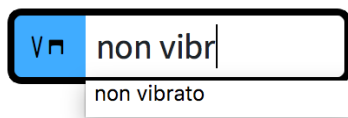
Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Spielanweisungen-Einblendfeld, das Sie nutzen können, um Spielanweisungen, Pedallinien und Anweisungen für erneutes Betätigen des Pedals einzugeben.

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.

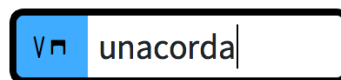
Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt oder die Eingabemarke aktiviert ist:

- 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
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
Pizzicato	pizz
<i>Spiccato</i>	spicc
Arco	arco
Zungenschmalzen (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

Spielanweisung	Eintrag im Einblendfeld
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

Art von Pedallinie bzw. Anweisung zum erneuten Betätigen	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 756

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 763

[Pedallinien](#) auf Seite 744

[Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals](#) auf Seite 745

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 737

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen](#) auf Seite 290

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 292

[Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 293

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 294

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

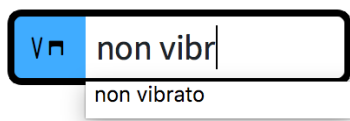
Sie können während der Noteneingabe nur eine Spielanweisung in das Einblendfeld eingeben. Sie können beim Hinzufügen von Spielanweisungen zu einer Auswahl zwei Spielanweisungen eingeben, wenn diese durch -> voneinander getrennt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Spielanweisung eingeben möchten. Wenn Sie Spielanweisungen mit einer bestimmten Dauer eingeben möchten, wählen Sie Elemente 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 stimmbabhängig 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 einer einzelnen vorhandenen Note hinzufügen, werden sie nur zu der ausgewählten Note hinzugefügt und haben keine Dauer. Wenn Sie Spielanweisungen zu einer Reihe von Noten hinzufügen, werden sie zu der ersten Note in der Auswahl hinzugefügt und dauern 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 Fortsetzungslinien 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 757

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 763

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 761

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 762

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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 Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Spielanweisung eingeben möchten. Wenn Sie Spielanweisungen mit einer bestimmten Dauer eingeben möchten, wählen Sie Elemente 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 einer einzelnen vorhandenen Note hinzufügen, werden sie nur zu der ausgewählten Note hinzugefügt und haben keine Dauer. Wenn Sie Spielanweisungen zu einer Reihe von Noten hinzufügen, werden sie zu der ersten Note in der Auswahl hinzugefügt und dauern 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 167

[Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 764

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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 745
[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Einblendfelds zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen](#) auf Seite 290

[Positionen von Pedallinien](#) auf Seite 746

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 ^ 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 745
[Spielanweisungen-Einblendfeld](#) auf Seite 282

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 745
[Anweisungen zum erneuten Betätigen des Pedals mit Hilfe des Spielanweisungen-Bereichs zu vorhandenen Pedallinien hinzufügen](#) auf Seite 291
[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

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 745

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 281

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, 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

[Harfen-Pedalangaben](#) auf Seite 737

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 739

[Darstellung von Harfenpedal-Schaubildern ändern](#) auf Seite 738

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs anzeigen](#) auf Seite 683

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, werden standardmäßig in Rot angezeigt.

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.

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 Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Saitenanzeige über der Notenzeile eingeben möchten. Wenn Sie eine Saitenanzeige mit Dauerlinie eingeben möchten, wählen Sie Elemente 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 282

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 632

[Saitenanzeigen verlängern/kürzen](#) auf Seite 633

[Eingabemarke auf mehrere Notenzeilen erweitern](#) auf Seite 173

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 333

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 Element an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Saitenanzeige über der Notenzeile eingeben möchten. Wenn Sie eine Saitenanzeige mit Dauerlinie eingeben möchten, wählen Sie Elemente 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 285

Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben

Sie können für jede Note eines Bündinstruments eine Saitenanzeige innerhalb der Notenzeile anzeigen. 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.
- Durch diesen Vorgang werden Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile nur im aktuellen Layout angezeigt, aber Sie können Einstellungen für Eigenschaften auch in andere Layouts kopieren.

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 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.
- Sie können Eigenschaften-Einstellungen für die ausgewählten Noten kopieren, um Saitenanzeigen in alle geeigneten Layouts zu übernehmen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 632

[Fingersätze für Instrumente mit Bünden](#) auf Seite 624

[Stimmung von Bündinstrumenten](#) auf Seite 118

[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 682

[Notenkopf-relative Position von Saitenanzeigen](#) auf Seite 636

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 379

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 767

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 245

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 281

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 259

[Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 231

[Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos](#) auf Seite 307

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 767

[Linienkomponenten](#) auf Seite 769

Horizontale Linien eingeben

Mit dem Linien-Bereich können Sie horizontale Linien eingeben, die zwischen vorhandene Noten gesetzt werden oder über eine bestimmte Dauer verlaufen. Horizontale Linien können Notenköpfen, Taktstrichen oder rhythmischen Positionen zugeordnet sein und am Anfang und am Ende unterschiedliche Zuordnungsarten haben.

Sie können außerdem Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordnete Linien eingeben, die in allen Notenzeilen angezeigt werden.

HINWEIS

- Sie können die Zuordnungsart von horizontalen Linien nach der Eingabe nicht mehr ändern.
 - Wenn Sie Notenköpfen zugeordnete horizontale Linien zur Darstellung von Glissandi eingeben möchten, können Sie stattdessen auch direkt Glissando-Linien eingeben.
 - Diese Schritte beschreiben die Eingabe mit der Standardeinstellung **Element bei Auswahl erstellen** für das Eingeben per Maus.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:

- Wenn Sie Notenköpfen zugeordnete Linien eingeben möchten, wählen Sie die Noten aus, die Sie mit einer Linie verbinden wollen.

TIPP

Die Noten können sich in verschiedenen Stimmen und in verschiedenen Notenzeilen befinden und zu beliebig vielen vom selben Spieler gehaltenen Instrumenten gehören.

- Wenn Sie Taktstrichen bzw. rhythmischen Positionen zugeordnete Linien eingeben möchten, wählen Sie 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 767

[Positionen von Linien](#) auf Seite 770

[Länge von Linien](#) auf Seite 775

[Systemobjekte](#) auf Seite 857

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 779

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 772

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

[Glissando-Linien mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 276

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 Text zu Linien hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Linien](#) auf Seite 767

[Länge von Linien](#) auf Seite 775

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 779

[Vertikale Linien rechts/links von Noten anzeigen](#) auf Seite 771

[Horizontale Reihenfolge von vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 771

[Arpeggio-Zeichen mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 274

Liedtext eingeben

Sie können Liedtext eingeben, indem Sie Text im Liedtext-Einblendfeld eintragen. Außerdem können Sie das Liedtext-Einblendfeld vorwärts zur nächsten Note auf der Notenzeile bewegen, ohne es für jede Note schließen und neu öffnen zu müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die erste Note aus, für die Sie Liedtext eingeben möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-L**, um das 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.

HINWEIS

Sie können später festlegen, ob zwischen Texten eine Lücke oder ein Bindestrich erscheint, indem Sie die Silbenart ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext](#) auf Seite 658

[Navigation bei der Texteingabe](#) auf Seite 301

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 660

[Silbentypen in Liedtext](#) auf Seite 662

[Liedtext-Zeilennummern](#) auf Seite 670

[Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien](#) auf Seite 669

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:

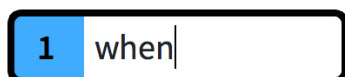
- Drücken Sie **Umschalttaste-L**.
- Wählen Sie einen vorhandenen Liedtext aus und drücken Sie die **Eingabetaste**.
- Wählen Sie **Schreiben > Liedtext erzeugen**.
- Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Liedtext**.

v1.

Liedtextzeilen

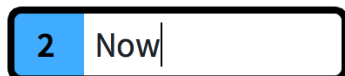
Das Einblendfeld öffnet sich automatisch so, dass Sie Liedtext in Zeile 1 eingeben können, außer Sie ändern eine bereits bestehende Textzeile.

Die links im Liedtext-Einblendfeld angezeigte Nummer gibt die Liedtextzeile an, in die der Text eingegeben wird.

A screenshot of a text input field with a blue highlight on the number '1' and the text 'when|'.

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.

A screenshot of a text input field with a blue highlight on the number '2' and the text 'Now|'.

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für Zeile 2

Über der Notenzeile angezeigte Liedtextzeilen

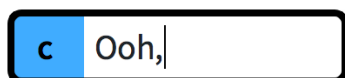
Sie können Liedtext in die Zeilen über der Notenzeile eingeben, indem Sie **Umschalttaste - Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist.

Wenn Sie dann die **Pfeil-nach-oben-Taste** und die **Pfeil-nach-unten-Taste** drücken, können Sie die Textzeilennummer über der Notenzeile ändern.

Refrainzeilen

Sie können Refrainzeilen eingeben, indem Sie die **Pfeil-nach-oben-Taste** drücken, wenn das Liedtext-Einblendfeld offen ist. Das können Sie tun, wenn Sie Liedtext in die Zeilen über und unter der Notenzeile eingeben.

Auf der linken Seite des Einblendfelds wird ein **c** für »Chorus Lines«, also Refrainzeilen, angezeigt.

A screenshot of a text input field with a blue highlight on the letter 'c' and the text 'Ooh,|'.

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.

A screenshot of a text input field with a blue highlight on the number '1*' and the text 'quand|'.

Das Liedtext-Einblendfeld mit einer beispielhaften Eingabe für eine Textzeilen-Übersetzung

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 299

[Liedtext](#) auf Seite 658

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 660

Navigation bei der Texteingabe

Sie können das Liedtext-Einblendfeld bewegen, um neuen Liedtext einzugeben und bestehenden Liedtext zu bearbeiten, ohne dass Sie das Liedtext-Einblendfeld schließen und wieder öffnen müssen.

Navigation des Einblendfelds

Derzeitiges Wort abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

Tastaturbefehl

Leertaste

Derzeitige Silbe abschließen und das Einblendfeld zur nächsten Note oder zum nächsten Akkord verschieben.

- (Bindestrich)

Das Einblendfeld zur nächsten Note weiterbewegen, ohne eine Erweiterungslinie oder einen Bindestrich anzuzeigen.

Pfeil-nach-rechts-Taste

Bewegen Sie den Mauszeiger zum nächsten/vorherigen Buchstaben. Wenn der nächste/vorherige Buchstabe zu einem anderen Liedtext gehört, bewegt sich das Einblendfeld zu diesem Liedtext weiter.

Pfeil-nach-rechts-Taste / Pfeil-nach-links-Taste

Das Einblendfeld innerhalb von Textzeilen von Silbe zu Silbe vorwärts/rückwärts bewegen.

Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-rechts-Taste / Alt/Opt-Taste-Pfeil-nach-links-Taste

Leerzeichen innerhalb eines Wortes oder einer Silbe einfügen, ohne das Einblendfeld vorwärts zu bewegen.

Umschalttaste-Alt/Opt-Taste-Leertaste

Einen Bindestrich innerhalb eines einzelnen Worts oder einer Silbe einfügen, ohne das Einblendfeld zu bewegen.

Alt/Opt-Taste-ß

Einen Elisionsbogen in einem Wort oder einer Silbe einfügen.

_ (Unterstrich)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext](#) auf Seite 658

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 299

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. Drücken Sie **Umschalttaste-A**.

Alternativ können Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Studierzeichen** klicken.



ERGEBNIS

Ein Studierzeichen wird an der Position eingegeben, an der die gewählte Note, Pause oder ein anderes Element beginnt, oder am ausgewählten Taktstrich.

Die Reihenfolge der Studierzeichen wird automatisch aktualisiert, was heißt, dass Sie sie in jeder beliebigen Reihenfolge eingeben können, auch vor oder zwischen bereits bestehenden Studierzeichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen](#) auf Seite 782

[Einstellungen für die Mauseingabe](#) auf Seite 166

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**.
-

ERGEBNIS

Ein Marker wird an der Position der Abspielmarke eingefügt. Dieser Marker zeigt den Standardtext »Marker« an und enthält einen Timecode für diese Position.

TIPP

Sie können Marker auch eingeben, indem Sie im Marker-Abschnitt des Videobereichs auf **Marker hinzufügen** klicken. Mit dieser Methode können Sie direkt im Dialog **Marker hinzufügen** einen Timecode eingeben statt an der Abspielmarke einen Marker einzufügen. Daher kann es nützlich sein, wenn Sie zum Beispiel schon die Timecodes für jeden Marker kennen.

Außerdem können Sie Marker im Wiedergabe-Modus auch in die **Markerspur** eingeben.

WEITERE SCHRITTE

Sie können den im Marker angezeigten Text bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker](#) auf Seite 787

[Timecodes](#) auf Seite 792

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 442

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 789

[Markerspur](#) auf Seite 438

[Marker in die Markerspur eingeben](#) auf Seite 438

Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich

Im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs im Schreiben-Modus können Sie Marker und Timecodes eingeben und bearbeiten sowie Marker als wichtig markieren.

- Sie können den Video-Bereich ein-/ausblenden, indem Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Video** klicken.

Der **Marker**-Abschnitt im Video-Bereich enthält eine Tabelle verschiedener Marker, die in die folgenden Spalten unterteilt sind:

Timecode

Zeigt den Timecode des Markers an. Sie können den Timecode bearbeiten, indem Sie im Feld doppelklicken.

Text

Zeigt den Text des Markers an. Sie können den Text bearbeiten, indem Sie im Feld doppelklicken.

Wi.

Die Abkürzung steht für »Wichtig« und ermöglicht Ihnen, Marker als wichtig zu markieren, indem Sie ihr Kontrollkästchen in dieser Spalte aktivieren.

Wenn Marker als wichtig definiert sind, wird ihr Eintrag in der Tabelle fettgedruckt und sie werden im Dialog **Tempo finden** berücksichtigt, wenn Sie ein geeignetes Tempo suchen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker](#) auf Seite 787

[Timecodes](#) auf Seite 792

Marker hinzufügen (Dialog)

Im Dialog **Marker hinzufügen** können Sie Marker mit benutzerdefiniertem Text an bestimmten Timecodes eingeben.

- Sie können den Dialog **Marker hinzufügen** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie im **Marker**-Abschnitt des Videobereichs auf **Marker hinzufügen** klicken.



Text:

Timecode: ^
v

Valid range: 00:00:00:00 - 00:02:16:24 (flow end: 00:02:22:00)

Dialog **Marker hinzufügen**

Der Dialog **Marker hinzufügen** enthält die folgenden Optionen:

Text

Ermöglicht die Eingabe von benutzerdefiniertem Text, der im Marker angezeigt wird.

Timecode

Hiermit können Sie den Timecode festlegen, an dem Sie den Marker einfügen möchten.

Gültiger Bereich

Zeigt den Timecodebereich der Partie an.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker](#) auf Seite 787

[Timecodes](#) auf Seite 792

[Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 303

[Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich](#) auf Seite 304

Tempo finden (Dialog)

Im Dialog **Tempo finden** können Sie Tempi berechnen, die am besten zu Ihren wichtigen Markern passen, zum Beispiel, indem festgestellt wird, welche Tempi Marker dazu bringen, so nah wie möglich mit starken Zählzeiten zusammenzufallen.

- Sie können den Dialog **Tempo finden** im Schreiben-Modus öffnen, indem Sie im **Marker**-Abschnitt des Video-Bereichs auf **Tempo finden** klicken.

HINWEIS

- Der Dialog **Tempo finden** berücksichtigt nur Marker in einer einzelnen Partie. Sie können ändern, welche Partie das sein soll, indem Sie ein Element in der Partie auswählen, deren Tempo Sie ändern möchten, und dann den Dialog öffnen.
- Der Dialog **Tempo finden** wird erst verfügbar, wenn Sie in der Partie, deren Tempo Sie festlegen möchten, mindestens einen Marker eingegeben und mindestens einen Marker als wichtig markiert haben.

BPM	IFO	NFO	AFO
191	0.00	0.00	0.00
158	0.67	0.00	0.67
198	0.67	0.00	0.67
118	1.00	0.00	1.00
151	1.00	0.00	1.00

Timecode	Text	Imp.	Fr. Off	Time Diff.	Not. Diff.
00:00:41:19	River	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0.020s	1/64
00:01:34:14	Waterfall	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0.005s	7/1920
00:01:49:08	Deer	<input checked="" type="checkbox"/>	0	0.001s	1/1920

Dialog **Tempo finden**

Der Dialog **Tempo finden** enthält die folgenden Optionen und Abschnitte:

Partie

Zeigt den Namen der Partie an, deren Tempo Sie festlegen. Dieses Feld ist schreibgeschützt.

Zählzeiteinheit

Ermöglicht es Ihnen, die für das Tempo berücksichtigte Zählzeiteinheit zu ändern. Wenn die Taktart der Partie zum Beispiel 6/8 ist, sollten Sie die Zählzeiteinheit vielleicht in eine punktierte Viertelnote verwandeln.

Tempobereich

Ermöglicht Ihnen, die minimalen/maximalen Tempi für Ihre Auswahl festzulegen.

Tempoerhöhung

Ermöglicht es Ihnen, die vorgeschlagenen Tempi nach ihrer Präzision zu filtern.

- **Nur Ganzzahl:** Es werden nur ganzzahlige Tempi, also Tempi ohne Dezimalstellen, vorgeschlagen.
- **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 791

[Metronomangaben](#) auf Seite 878

Eingabemethoden für Wiederholungen und Tremolos

Sie können Wiederholungen und Tremolos, sowie Wiederholungsenden, Wiederholungsmarkierungen und Rhythmusstriche mit der Tastatur eingeben, indem Sie das Einblendfeld für Wiederholungen verwenden. Alternativ geht dies auch mit der Maus im Wiederholungszeichen-Bereich.

Tremolos werden im Bereich für Wiederholungszeichen eingefügt, da sie angeben, dass Noten wiederholt werden, entweder als Einzelnoten-Tremolos oder in Abfolgen als Tremolos mit mehreren Noten.

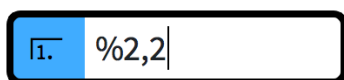
Wiederholungen-Einblendfeld

Die folgende Tabelle enthält die Einträge für das Wiederholungen-Einblendfeld, die Sie verwenden können, um die verschiedenen Tremolos, Taktwiederholungen, Regionen mit rhythmischen Strichnotationen, Wiederholungsmarker und Wiederholungsenden einzugeben, die verfügbar sind.

Im Schreiben-Modus können Sie das Einblendfeld für Wiederholungen auf eine der folgenden Arten öffnen, sofern entweder ein Element ausgewählt 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

ganzes Wiederholungsende

Wiederholungsende, zusätzlicher Abschnitt

Eintrag im Einblendfeld

end oder **ending**

add

Wiederholungsmarker

Art des Wiederholungsmarkers	Eintrag im Einblendfeld
D.C.	dc, D.C., da capo und so weiter
D.C. al Fine	dcalf, DC al Fine, D.C. al Fine und so weiter
D.C. al Coda	dcalc, DC al Coda, D.C. al Coda und so weiter
D.S.	ds, D.S., dal segno und so weiter
D.S. al Fine	dsalf, DS al Fine, D.S. al Fine und so weiter
D.S. al Coda	dsalc, DS al Coda, D.S. al Coda und so weiter
zu Coda	toc, tc, to coda, To Coda und so weiter
Segno	s, seg, segno und so weiter
Fine	f, fin, fine und so weiter
Coda	c, co, coda und so weiter

Die Liste der Einträge für Wiederholungsmarker ist nicht vollständig, da das Einblendfeld so flexibel ist, dass Sie jede sinnvolle Version oder Abkürzung des gewünschten 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

Tremoloart	Eintrag im Einblendfeld
Drei Striche	///2, \\2 oder 32
Vier Striche	////2, \\2 oder 42
Z am Notenhals (Buzz Roll)	z oder zonstem
Alle Tremolos entfernen	0 oder clear

Regionen mit Strichnotation

Region mit Strichnotation	Eintrag im Einblendfeld
Neue Region mit Strichnotation	slash

Taktwiederholungen

Arten von Taktwiederholungen	Eintrag im Einblendfeld
Letzten Takt wiederholen	% oder %1
Die letzten 2 Takte wiederholen	%2
Die letzten 4 Takte wiederholen	%4
Letzten Takt wiederholen, 2er-Gruppe	%1,2
Letzten Takt wiederholen, 4er-Gruppe	%1,4
Die letzten 2 Takte wiederholen, 2er-Gruppe	%2,2
Die letzten 4 Takte wiederholen, 4er-Gruppe	%4,4

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiederholungsmarker mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 314

[Tremolos mit dem Einblendfeld eingeben](#) auf Seite 316

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 318

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 319

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 796

[Tremolos](#) auf Seite 908

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 813

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 805

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 307

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 796

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

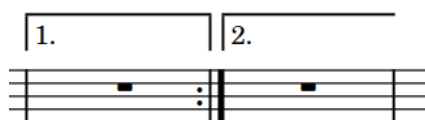
Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

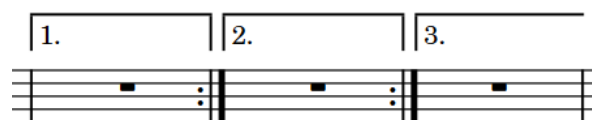
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftenbereichs.

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 796

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 307

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

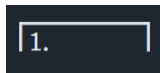
Während der Noteneingabe können Sie weitere Noten vor/nach der letzten eingegebenen Note auswählen, ohne die Eingabemarke durch Drücken von **Umschalttaste-Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Umschalttaste-Pfeil-nach-links-Taste** zu deaktivieren.

- 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 Wiederholungszeichen-Bereich 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 796

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 Wiederholungszeichen-Bereich im **Wiederholungsenden**-Abschnitt auf **Bereich zu Wiederholungsende hinzufügen**.



HINWEIS

Wenn das Wiederholungsende durch die erhöhte Anzahl von Enden mit einem anderen Wiederholungsende kollidiert, egal an welchem Abschnitt, wird das andere Wiederholungsende gelöscht. Die Wiederholungs-Taktstriche werden jedoch nicht gelöscht.

4. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte so oft, wie es für die gewünschte Anzahl der zusätzlichen Enden erforderlich ist.

ERGEBNIS

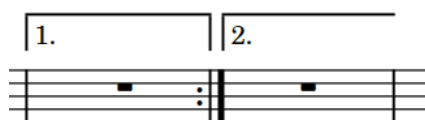
Ein neuer Wiederholungsenden-Abschnitt wird hinzugefügt. Das vorhandene vorherige Segment für das Wiederholungsende endet nun mit einer abgeschlossenen Linie, wobei bei Bedarf ein Taktende mit Wiederholungszeichen erstellt wird.

TIPP

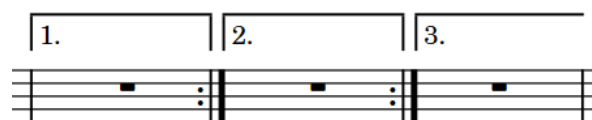
Sie können auch zusätzliche Segmente für Wiederholungsenden hinzufügen, indem Sie das Wiederholungsende auswählen und den Wert ändern für **Anz. Enden** in der **Wiederholungsenden**-Gruppe des Eigenschaftenbereichs.

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 796

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 307

[Wiederholungsmarker](#) auf Seite 800

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 im Wiederholungszeichen-Bereich 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 800

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, bei denen es sich auch um Triolen und N-tolen handeln kann.

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 307

[Tremolos](#) auf Seite 908

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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, bei denen es sich auch um Triolen und N-tolen handeln kann.

2. Klicken Sie im Notations-Werkzeugfeld auf **Wiederholungszeichen**, um den Bereich für Wiederholungszeichen anzuzeigen.



3. Klicken Sie im Wiederholungszeichen-Bereich im **Tremolos**-Abschnitt auf den Schalter mit der Anzahl von Tremolos mit einer oder mehreren Noten, die Sie möchten.

Klicken Sie zum Beispiel auf **Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen**, um Tremolos mit einer Note und zwei Strichen einzugeben oder klicken Sie auf **Tremolo auf mehreren Noten mit drei Strichen**, um Tremolos mit mehreren Noten und drei Strichen einzugeben.



Der Schalter **Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen**



Der Schalter **Tremolo auf mehreren Noten mit drei Strichen**

ERGEBNIS

Einzelnoten-Tremolos werden 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 908

[Tremolos löschen](#) auf Seite 910

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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 Elemente mit der Dauer aus, über die die Rhythmusstriche angezeigt werden sollen.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.
 3. Geben Sie im Einblendfeld **slash** ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Während der 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 307

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 813

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 813

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 946

Taktwiederholungen eingeben

Sie können Regionen mit Taktwiederholungen eingeben, wenn mindestens ein Takt vor der Region Noten enthält.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Takte aus, die als Taktwiederholung angezeigt werden soll.

HINWEIS

- Sie können keine Regionen mit Taktwiederholungen im ersten notierten Takt in einer Partie eingeben.
 - Sie können nur auf je einer Notenzeile gleichzeitig Regionen mit Taktwiederholungen eingeben.
-

2. Drücken Sie **Umschalttaste-R**, um das Einblendfeld für Wiederholungen zu öffnen.
 3. Geben Sie den entsprechenden Eintrag für die Art von Region mit Taktwiederholungen die Sie möchten in das Einblendfeld ein.
Geben Sie also zum Beispiel **%2,2** ein, um die vorherigen zwei Takte als Zweiergruppe zu wiederholen.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.
-

ERGEBNIS

Es wird eine Region 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 307

[Taktwiederholungen](#) auf Seite 805

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 811

[Gruppierung von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 812


Text eingeben

Sie können Text an bestimmten rhythmischen Positionen in der Partitur eingeben. Sie können Text für einzelne Notenzeilen oder Systemtext eingeben, der für alle Notenzeilen gilt.

HINWEIS

Wenn Sie Text einfügen möchten, der unabhängig von rhythmischen Positionen und an eine bestimmte Seite angehängt ist, können Sie Textrahmen verwenden.

VORGEHENSWEISE

1. Führen Sie im Schreiben-Modus einen der folgenden Schritte aus:
 - Beginnen Sie mit der Noteneingabe.
 - Wählen Sie ein Element 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

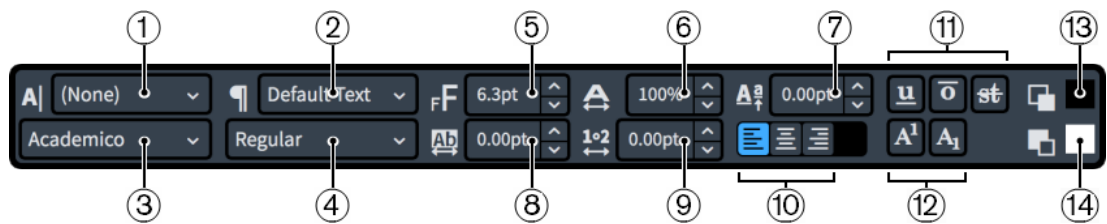
[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 333

[Systemobjekte](#) auf Seite 857

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858

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 73

Text bearbeiten

Sie können Textobjekte, die in Notenzeilen eingefügt wurden oder Text, der in Textrahmen angezeigt wird, jederzeit bearbeiten, wobei auch Änderungen des Textes oder seiner Formatierung möglich sind.

VORGEHENSWEISE

1. Doppelklicken Sie auf den Text, den Sie bearbeiten möchten, um den Texteditor zu öffnen.

TIPP

Alternativ können Sie Text-/Systemtextobjekte auch auswählen und **Eingabetaste** drücken.

2. Optional: Ändern Sie den Text im Textrahmen/-objekt.
3. Optional: Nutzen Sie die Optionen im Texteditor, um den Text zu formatieren.

4. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder **Strg-Taste/Befehlstaste - Eingabetaste**, um den Texteditor zu schließen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Textobjekte vs. Text in Textrahmen](#) auf Seite 381

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 329

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 51

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.
 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 324

[Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/stummschalten](#) auf Seite 331

[Filter](#) auf Seite 329

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 49

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 51

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 auszuwählen.

TIPP

Wenn Sie nur eine bestimmte Art von Element auswählen möchten, wie zum Beispiel Liedtext oder Dynamik, können Sie die entsprechenden Filter verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

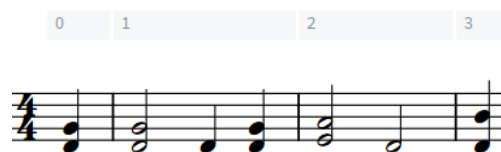
[Filter](#) auf Seite 329

[Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 323

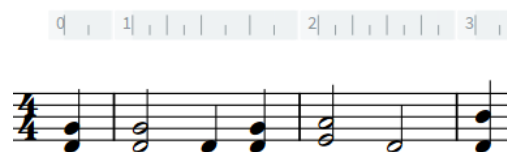
[Weitere Elemente desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 324

Systemspur

Die Systemspur ist eine durchsichtige Linie über jedem Notensystem im Schreiben-Modus. Sie ermöglicht Ihnen, Takte und Zählzeiten hinzuzufügen und zu löschen sowie auf allen Notenzeilen im System alle Elemente auszuwählen.



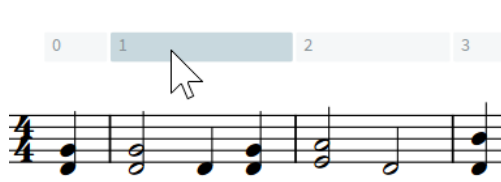
Die Systemspur, die Takte anzeigt, über einer Notenzeile.



Die Systemspur über einer Notenzeile. Sie zeigt Zählzeiteinheiten an, die die derzeitige Auflösung des rhythmischen Rasters widerspiegeln.

Die Farbe der Systemspur ändert sich, je nachdem, welche Aktionen Sie damit durchführen.

- Wenn Sie mit der Maus darüberfahren, wird die Spur undurchsichtig.
- Wenn Sie einen Bereich in der Systemspur auswählen, wird dieser hervorgehoben.



Die Systemspur, wenn man mit der Maus darüberfährt



Die Systemspur mit einem ausgewählten Bereich

Wenn Sie einen Bereich in der Systemspur auswählen, werden die folgenden Optionen verfügbar:



1 Löschen

Ermöglicht es Ihnen, den ausgewählten Bereich zu löschen.

HINWEIS

Wenn Sie mit der Maus über **Löschen** fahren, ändert sich die Farbe, mit der der ausgewählte Bereich hervorgehoben wird.

2 Systemspur auswählen

Hiermit können Sie alle Elemente auf allen Notenzeilen im ausgewählten Bereich im System auswählen.

3 Hinzufügen

Hiermit können Sie Takte oder Zählheiten hinzufügen. Die Werte dieser Elemente entsprechen der Auswahl in der Systemspur. Die zusätzliche Zeit wird unmittelbar nach dem Ende der Auswahl eingefügt.

HINWEIS

Jede Auswahl auf der Systemspur wird sofort gelöscht, sobald Sie eine andere Auswahl treffen oder zu einem anderen Layout wechseln. Die Auswahl auf der Systemspur bleibt allerdings bestehen, wenn Sie zwischen Seitenansicht und fortlaufender Ansicht wechseln.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte/Zählzeiten mit der Systemspur eingeben](#) auf Seite 242

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 527

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 60

Takte mit der Systemspur auswählen

Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Takte hinweg alle Notenzeilen im System auszuwählen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Klicken Sie in der Systemspur auf einen Takt.
2. Optional: Wählen Sie auf der linken/rechten Seite des ersten ausgewählten Taktes auf eine der folgenden Arten mehrere Takte aus:
 - Klicken Sie mit gedrückter **Umschalttaste** entlang der Systemspur nach links/rechts.
 - Klicken Sie in die Systemspur und bewegen Sie die Maus daran entlang nach links/rechts.
3. Klicken Sie auf 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 Notationen 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 327

[Inhalt von Takten löschen](#) auf Seite 528

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 527

Zählzeiten mit der Systemspur auswählen

Die Systemspur ermöglicht Ihnen, über die ausgewählten Zählzeiten hinweg alle Notenzeilen im System auszuwählen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Systemspur wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Halten Sie die **Alt/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 auf allen Notenzeilen ausgewählt und hervorgehoben, auch Notationen 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 327

[Inhalt von Takten löschen](#) auf Seite 528

[Takte/Zählzeiten mit Hilfe der Systemspur löschen](#) auf Seite 527

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 659

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 659

Noten während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben/ stummschalten

Sie können Ihre Standardeinstellung dafür ändern, ob Noten bei der Eingabe wiedergegeben werden oder nicht.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Seitenliste auf **Noteneingabe und Bearbeitung**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie im **Noteneingabe**-Bereich **Noten bei Eingabe und Auswahl wiedergeben** im **Mithören**-Unterbereich.
4. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Ist die Option aktiviert, dann werden die Noten während der Noteneingabe wiedergegeben und auch, wenn Sie sie auswählen. Wenn sie deaktiviert ist, werden Noten nicht wiedergegeben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 323

Alle/Einzelne Noten in Akkorden während der Noteneingabe oder -auswahl wiedergeben

Sie können Ihre Standardeinstellung dafür ändern, ob alle Noten in Akkorden gespielt werden, wenn Sie eine Note im Akkord auswählen, oder ob dann nur die ausgewählten Noten gespielt werden sollen.

VORAUSSETZUNGEN

Noten werden bei der Noteneingabe bzw. -auswahl abgespielt.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Seitenliste 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-**, (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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 616
[Verknüpfte Bindebögen](#) auf Seite 838

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.
 - Sie können Befehlen zur Steigerung/Minderung der Intensität von sofortigen Dynamikwechseln (etwa eine Steigerung von *mf* zu *f*) Tastaturbefehle zuweisen, ohne das Dynamik-Einblendfeld erneut zu öffnen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorhandenen Liedtext bearbeiten](#) auf Seite 665
[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 65

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.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Text in Textrahmen oder an Pedallinien.

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.

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

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Elementen ändern](#) auf Seite 550

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Fingersätzen ändern](#) auf Seite 622

[Notenzeilenabhängige Positionierung von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern](#) auf Seite 919

[Positionen von Liedtext](#) auf Seite 668

Darstellung von Elementen zurücksetzen

Sie können alle Änderungen, die Sie an der Darstellung einzelner Elemente vorgenommen haben, zurücksetzen, womit diese zu ihren Standardeinstellungen zurückkehren. Zu den Eigenschaften, die sich auf die Darstellung von Elementen beziehen, gehören solche, die deren Stil, Typ und einige Zusätze ändern, wie z. B. *Poco a poco* (Text für Dynamikanweisungen).

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Elemente aus, deren Darstellung Sie zurücksetzen möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Darstellung zurücksetzen**.
-

ERGEBNIS

Alle Eigenschaften, die die Darstellung der ausgewählten Elemente beeinflussen, werden auf ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt. Bei Eigenschaften, die layout- und

rahmenverkettungsabhängig sind, wird dadurch nur die Darstellung der ausgewählten Elemente im aktiven Layout und in der aktiven Rahmenverkettung zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 379

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.

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 53

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.
 - 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.
 - 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 857

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 61

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 49

[Auswahlwerkzeuge](#) auf Seite 51

Zoomstufe des Notenbereichs ändern

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

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 53

[Zoomstufe in Spuren in der Event-Darstellung ändern](#) auf Seite 408

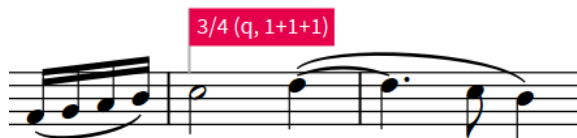
[Arbeitsumgebung einrichten](#) auf Seite 53

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 Notenabstandsänderungen.

Da Hinweise viele verschiedene Elemente anzeigen können, zum Beispiel ausgeblendete Taktzahlen und Taktarten, werden ihnen je nach Element andere Farben zugewiesen. Sie sind auswählbar, was heißt, dass Sie Hinweise verwenden können, um die Eigenschaften von ausgeblendeten/unsichtbaren Elementen zu ändern, zum Beispiel, indem Sie Hinweise auf Systemumbrüche auswählen, um von dieser Position aus die Notenzeilengröße zu ändern.

Hinweise enthalten eine Textzusammenfassung des ausgeblendeten/unsichtbaren Elements, damit Sie es leichter identifizieren können. So beinhalten zum Beispiel Hinweise auf Taktarten die Taktart, die als Bruch ausgedrückt wird, und die zugehörige Zählzeitunterteilung.

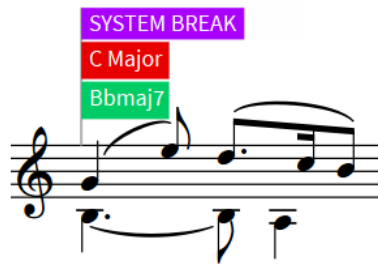


Ein Hinweis auf eine ausgeblendete Taktart

Sie können Hinweise auf die folgenden Elemente ein- und ausblenden:

- Vorzeichen
- Akkordsymbole
- Klammer- und Taktstrichänderungen
- Schlüssel
- Cues
- Dynamik
- Rahmenumbrüche
- Tonarten
- Pedallinien
- Systemumbrüche
- Tempomarkierungen
- Text, sowohl für das System als auch für die Notenzeile
- Perkussions-Legenden
- Taktarten
- Triolen und N-tolen

Wenn mehrere Hinweise an einer einzelnen rhythmischen Position existieren können, werden sie vertikal aufeinandergelegt, damit sie nicht überlappen und leserlich bleiben.



Mehrere Hinweise für verschiedene Elemente an derselben rhythmischen Position

HINWEIS

Standardmäßig werden Hinweise weder gedruckt noch in Grafikdateien für den Export eingefügt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anmerkungen](#) auf Seite 512

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 329

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

[Taktstriche löschen](#) auf Seite 533

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 427

[Große Selektionen](#) auf Seite 325

[Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 323

[Noten auf andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 342

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 331

[Die Tonhöhe von Noten, aber nicht ihren Rhythmus ändern](#) 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 325

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 331

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 325

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.

HINWEIS

Wenn Sie Noten innerhalb von N-tolen auf andere Notenzeilen verschieben, werden diese Noten nicht als N-tole verschoben, außer, Sie wählen zudem die N-tolenklammer, die N-tolenummer/das N-tolenverhältnis oder den N-tolenhinweis aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 554

[Elemente kopieren und in mehrere Notenzeilen einfügen](#) auf Seite 341

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 344

Stimme von vorhandenen Noten ändern

Sie können die Stimme von Noten nach der Eingabe ändern. Dies gilt auch für Noten in Strichnotationsstimmen. Zum Beispiel können Sie Noten aus einer Hals-aufwärts-Stimme in eine Hals-abwärts-Stimme ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Stimme Sie ändern möchten.

TIPP

Sie können große Auswahlbereiche und Filter verwenden, um viele Noten in derselben Stimme schnell auszuwählen.

2. Ändern Sie die Stimme auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Stimme ändern > [Stimme]**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Stimme ändern > [Strichnotationsstimme]**.

TIPP

- Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.
- Wenn auf der Notenzeile nur eine Stimme existiert, können Sie für die ausgewählten Noten eine neue Stimme erstellen.

ERGEBNIS

Die Stimme der gewählten Noten wird geändert, was dazu führen kann, dass Dorico SE die Halsrichtungen der gewählten Noten und anderer Noten in der Notenzeile ändert und implizite Pausen hinzufügt, um den Notationskonventionen gerecht zu werden.

WEITERE SCHRITTE

Sie können Pausen später löschen oder ausblenden und die Halsrichtung von Noten manuell ändern.

Sie können außerdem ganze Stimmen zu Stimmen mit Strichnotation machen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 943

[Große Selektionen](#) auf Seite 325

[Filter](#) auf Seite 329

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 825

[Pausen löschen](#) auf Seite 827

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 868

[Stimmart von Stimmen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 947

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 > Stimmehalte 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 Stimmehalte ist das E in der Hals-abwärts-Stimme und das F in der Hals-aufwärts-Stimme.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Reihenfolge von Stimmen umdrehen](#) auf Seite 944

[Stimmspaltenindex](#) auf Seite 945

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 136

[Partien hinzufügen](#) auf Seite 136

[Partien löschen](#) auf Seite 138

[Leere Takte am Ende von Partien löschen](#) auf Seite 528

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 361

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 58

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.

A musical score snippet consisting of two staves. The top staff has a treble clef and the bottom staff has a bass clef. The music is in 8/8 time, indicated by a '8' with a vertical line through it. There are several purple comment bubbles labeled 'U1' and 'U2' connected to specific notes or rests. Dynamic markings 'f' and 'fz' are present. The score shows a complex rhythmic pattern with many sixteenth notes.

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 339

[Kommentare-Bereich](#) auf Seite 347

[Autorenamen für Kommentare ändern](#) auf Seite 350

[Anmerkungen](#) auf Seite 512

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

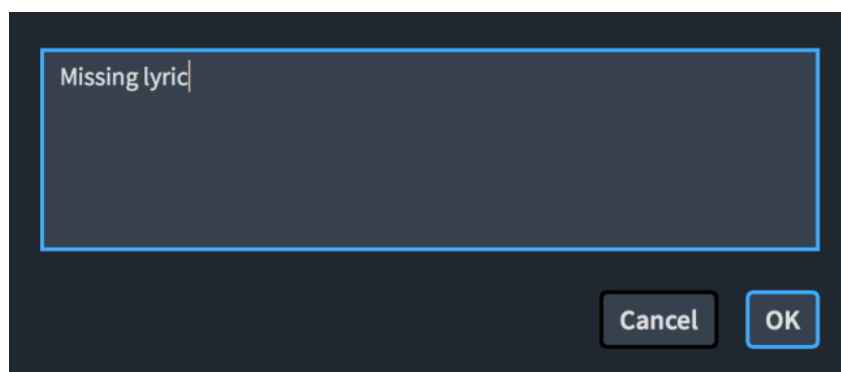


Ein Kommentar im Notenbereich

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.



Kommentar-Dialog

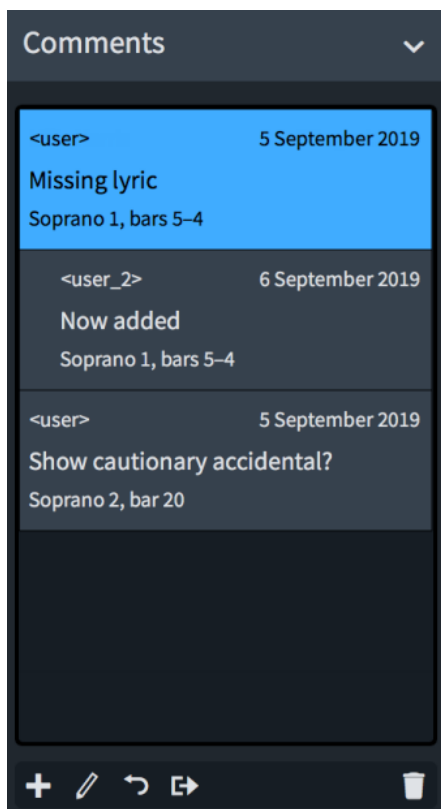
Kommentare-Bereich

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.

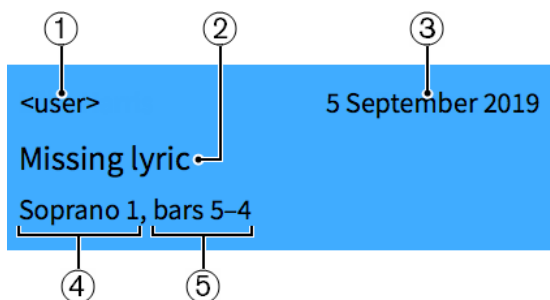


Sie können den Bereich, dessen Symbol im Notations-Werkzeugfeld ausgewählt ist, auch anzeigen/ausblenden, indem Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-9** drücken oder auf den Ein-/Ausblenden-Pfeil auf der rechten Seite des Fensters klicken.



Kommentare-Bereich

Für jeden Kommentar im Feld wird Folgendes angezeigt:



1 Autorennamen

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 350

[Kommentare exportieren](#) auf Seite 351

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

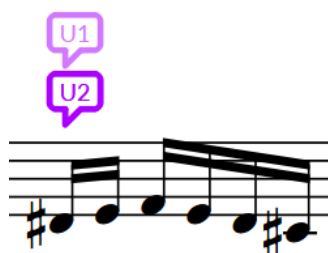
Der Text, den Sie in den Dialog eingegeben haben, wird als Antwort auf den ausgewählten Kommentar gespeichert. Im Notenbereich wird er als Sprechblase mit Ihren Initialen angezeigt und direkt unter dem ausgewählten Kommentar positioniert.

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-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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.

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.

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 352

[Seitenformatierung](#) auf Seite 354

[Notenabstand](#) auf Seite 388

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 390

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.

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, in denen die Noten ausgewählter Spieler und Partien angezeigt werden
- Textrahmen, in die Sie Text und Text-Token eingeben können
- Grafikrahmen, in die Sie Bilder oder Zeichnungen in verschiedenen Formaten laden können

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partien in Dorico](#) auf Seite 34

[Layouts in Dorico](#) auf Seite 38

[Rahmenumbrüche](#) auf Seite 371

[Text-Token](#) auf Seite 382

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 Notenzeilengröße für alle Layouts werden unter **Einrichten** > **Layout-Optionen** festgelegt.

Alle Seiten in Ihrer Partitur 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. 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 105

Partie-Überschriften

Mit den Partie-Überschriften können Sie die Titel der Partien direkt über ihrem ersten System automatisch anzeigen. Sie funktionieren wie Vorlagen, ähnlich wie Musterseiten.

Partie-Überschriften 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

F. Hn in G 2

Allegretto

f

Eine Partie-Überschrift über der dritten Partie in einem Einzelstimmen-Layout

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tacets](#) auf Seite 373

[Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 363

[Ränder über bzw. unter den Partie-Überschriften ändern](#) auf Seite 364

[Text-Token](#) auf Seite 382

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 367
- [Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 390
- [Verteilen](#) auf Seite 369
- [Systemumbrüche](#) auf Seite 372
- [Rahmenumbrüche](#) auf Seite 371
- [Musterseiten](#) auf Seite 352
- [Partie-Überschriften](#) auf Seite 353
- [Partie-Überschriften ein-/ausblenden](#) auf Seite 363
- [Tacets](#) auf Seite 373
- [Layouts](#) auf Seite 138
- [Partien](#) auf Seite 136
- [Spieler](#) auf Seite 109
- [Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 103

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 Seitenliste 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.

Seitengröße und Ausrichtung ändern

Sie können die Seitengröße und 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 Seitenliste 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 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 Bereich Druckoptionen im Druckmodus zu überprüfen, ob für die Layouts die richtige Papierausrichtung eingestellt wurde, da es möglich ist, Querformatlayouts auf Hochformatpapier zu drucken und umgekehrt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seiten- und Papiergrößen](#) auf Seite 510

[Papierausrichtung](#) auf Seite 510

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 511

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 358

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 Seitenliste 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 die Notenzeilengröße auch ab ausgewählten rhythmischen Positionen in Layouts ändern und die Größe einzelner Notenzeilen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 367

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 563

[Systemobjekte](#) auf Seite 857

[Größe einzelner Notenzeilen ändern](#) auf Seite 367

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 Seitenliste 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 391

[Notenabstand](#) auf Seite 388

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 389

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 Seitenliste 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. The spacing between the systems is irregular, with varying vertical gaps between the staves. The lyrics 'u - a - mor - lan - tue' are visible under the vocal line.

Eine Seite mit Notenzeilen und Systemen, jeweils ausgerichtet

The same musical score page as above, but with the systems aligned. The vertical gaps between the systems are uniform, creating a more consistent and professional appearance.

Die gleiche Seite, nur mit ausgerichteten Systemen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 391

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 358

Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen

Sie können leere Notenzeilen für jedes Layout in Ihrem Projekt unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen. So können Sie zum Beispiel alle Notenzeilen, einschließlich leerer Zeilen, in einem 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 Seitenliste auf **Vertikale Abstände**.
4. Wählen Sie im Bereich **Leere Notenzeilen ausblenden** eine der folgenden Optionen für **Leere Notenzeilen ausblenden**:
 - **Nach erstem System**
 - **Alle Systeme**
 - **Nie**

5. Aktivieren bzw. deaktivieren Sie **Ausblenden von einzelnen Notenzeilen mehrzeiliger Instrumente erlauben**.
 6. Optional: Aktivieren Sie für **Von »Leere Notensysteme ausblenden« ausgenommene Spieler** das Kontrollkästchen für jedes Instrument, das unabhängig von der Einstellung in **Leere Notenzeilen ausblenden** angezeigt werden soll.
 7. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Leere Notenzeilen in den ausgewählten Layouts werden entsprechend Ihrer Wahl ausgeblendet bzw. angezeigt. Wenn Sie **Ausblenden von einzelnen Notenzeilen mehrzeiliger Instrumente erlauben** aktiviert haben, können alle leeren Notenzeilen von mehrzeiligen Instrumenten wie Klavier oder Harfe in den ausgewählten Layouts ausgeblendet werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 854

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 358

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 391

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 Seitenliste 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 Seitenliste 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 382

[Verteilen](#) auf Seite 369

[Partien ändern, die Layouts zugewiesen sind](#) auf Seite 140

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 137

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 365

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 Seitenliste 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 105

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 Projekttitle 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 Seitenliste 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 353

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 361

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 Seitenliste 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 a section titled "2. Andante maestoso". The score is divided into two systems. The first system contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. It features a series of chords and rests. The second system contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. It features a series of notes and rests. The margins between the systems are standard.

Partie-Überschriften mit Standardeinstellung für oberen und unteren Rand



The image shows a musical score for a section titled "2. Andante maestoso". The score is divided into two systems. The first system contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. It features a series of chords and rests. The second system contains a treble clef, a key signature of one sharp (F#), and a 4/4 time signature. It features a series of notes and rests. The margins between the systems are reduced compared to the standard example.

Partie-Überschriften mit verkleinerten oberen und unteren Rändern

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 353

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 Seitenliste 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 352

[Musterseiten](#) auf Seite 352

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 Seitenliste 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

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 358

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 Seitenliste 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 859

[Anzahl der Takte pro System festlegen](#) auf Seite 370

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 857

[Bevorzugte Maßeinheit ändern](#) auf Seite 60

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 357

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.

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 einer bestimmten Position.

HINWEIS

- Das Ändern der Notenzeilengröße einzelner Notenzeilen wirkt sich auf die Notenzeilengröße aller Instrumente dieses Spielers aus.
- Änderungen an der Größe einzelner Notenzeilen wirken sich auf ihre Größe in der gesamten Partie aus.
- Wenn die Größe der Schriftstile für Systemobjekte auf **Notenzeilenabhängig** eingestellt ist, wirkt sich die Notenzeilengröße der obersten Notenzeile in jeder Instrumentenfamilie auf die Größe von Systemobjekten aus, sofern diese über der jeweiligen verklammerten Gruppe angezeigt werden. Schriftstile, die auf **Absolut** eingestellt sind, werden von der Notenzeilengröße nicht beeinflusst.

WEITERFÜHRENDE LINKS

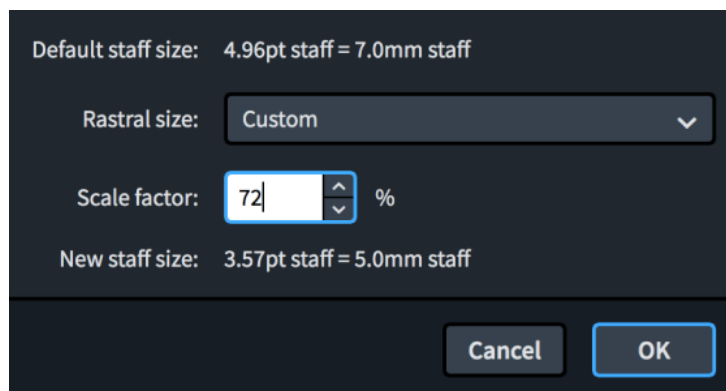
[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 563

[Systemobjekte](#) auf Seite 857

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.



Dialog **Benutzerdefinierte Notenzeilengröße**

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 60

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 391

Anzahl der Takte pro System festlegen

Sie können eine feste Anzahl der Takte definieren, die in jedem Layout Ihres Projekts in jedem System enthalten sein sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, bei denen Sie die Taktanzahl pro System ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. 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 Seitenliste 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 805

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 372

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 371

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 366

Anzahl von Systemen pro Rahmen festlegen

Sie können eine feste Anzahl von Systemen festlegen, die in jedem Layout Ihres Projekts in jedem Notenrahmen enthalten sein sollen. Da die Standard-Musterseiten nur einen Musikrahmen pro Seite besitzen, legen Sie mit der Anzahl der Systeme pro Rahmen üblicherweise die Anzahl der Systeme pro Seite fest.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, bei denen Sie die Anzahl der Systeme pro Rahmen ändern wollen.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. 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 Seitenliste 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.

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 festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 391

Rahmenumbrüche einfügen

Sie können Rahmenumbrüche an jeder beliebigen rhythmischen Position einfügen, um zum Beispiel Seitenwechsel an geeigneten Stellen im aktuellen Layout zu erzeugen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie an der Position, an der Sie einen Rahmenumbruch einfügen möchten, eine Note oder ein anderes Element aus.
Wenn Sie 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.

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 festlegen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anzahl der Takte pro System festlegen](#) auf Seite 370

[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 391

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 an der Position, an der Sie einen Systemumbruch einfügen möchten, eine Note oder ein anderes Element aus.
Wenn Sie z. B. einen Schlüssel auswählen, wird dieser ans Ende des Systems gesetzt und die Noten werden an den Anfang des nachfolgenden Systems verschoben.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten > Systemumbruch**.
-

ERGEBNIS

Ein Systemumbruch wird unmittelbar vor der rhythmischen Position des frühesten ausgewählten Elements eingefügt. Alle Notationselemente hinter dem Systemumbruch werden in das nachfolgende System verschoben.

HINWEIS

Wenn Sie in der Mitte einer Phrase in einer Zwei- oder Vier-Takte-Wiederholungsregion einen Systemumbruch einfügen, wird dieser von Dorico SE nicht automatisch vor oder hinter die Phrase verschoben, wodurch diese über den Systemumbruch verteilt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 829

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-Rahmenverkettung im Einzelstimmen-Layout zugewiesen.
- Sie haben sich dafür entschieden, Tacets im Einzelstimmen-Layout anzuzeigen.



2. Andante

Tacet

3. Menuetto



Auszug aus einem Einzelstimmen-Layout, bei dem für den Spieler in der zweiten Partie ein Tacet gilt

HINWEIS

Wir raten davon ab, **Notenzeilenspationierung kopieren** und **Rahmen sperren** auf Seiten zu verwenden, bei denen Tacets das erste oder letzte System des Rahmens bilden. Da Tacets keine Takte enthalten, kann Dorico 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

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 137

[Mehrere Partien auf einer Seite erlauben/nicht erlauben](#) auf Seite 361

[Notenzeilenspationierung](#) auf Seite 390

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 372

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 371

[Partie-Überschriften](#) auf Seite 353

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 Seitenliste 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 373

[Mehrtaktpausen](#) auf Seite 828

[Spieler ändern, die einer Partie zugeordnet sind](#) auf Seite 137

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 829

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 Seitenliste 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 Seitenliste 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 353

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. Wenn Sie alle Notenzeilen separat anzeigen möchten, ohne die Zusammenführung im aktuellen Layout zu deaktivieren, können Sie zur fortlaufenden Ansicht wechseln.
- 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 852

[Zur fortlaufenden Ansicht/Seitenansicht wechseln](#) auf Seite 58

[Divisi](#) auf Seite 860

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

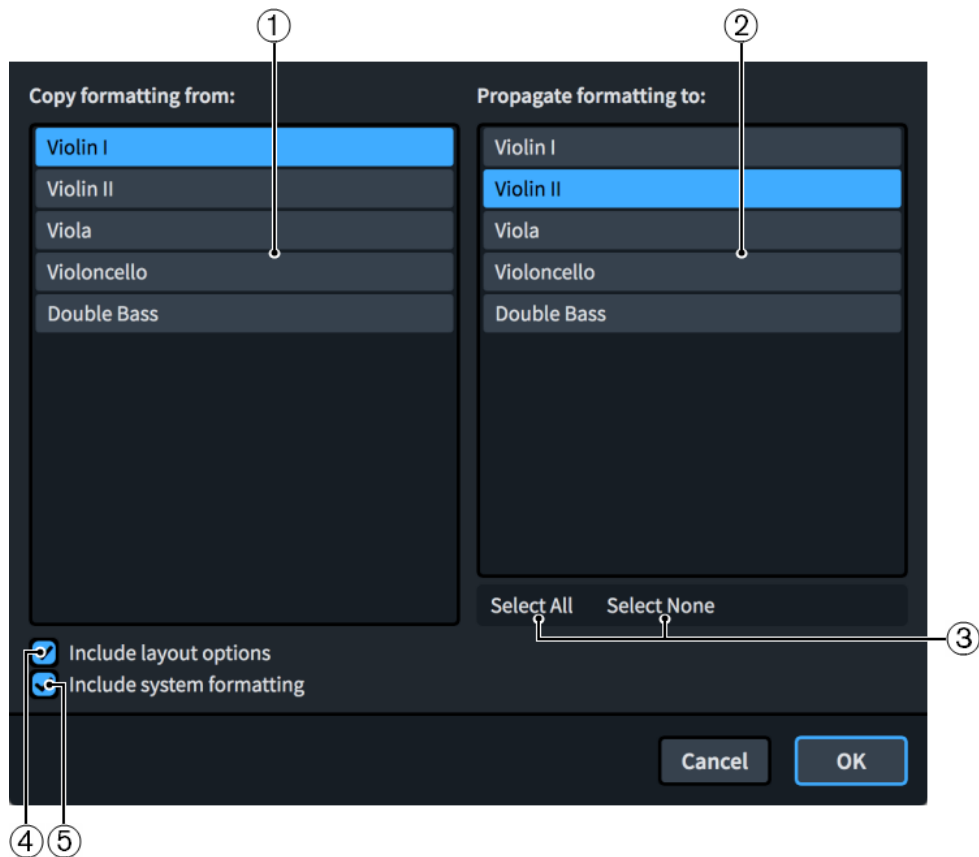
- Die Übertragung von Einzelstimmenformatierungen ist nur für Einzelstimmen-Layouts verfügbar. Sie können Einzelstimmenformatierungen nicht auf Gesamtpartitur- oder benutzerdefinierte Partitur-Layouts übertragen.
- Wir raten davon ab, Layouts mit mehreren Notenrahmenverkettungen als Quell- oder Ziel-Layouts 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**.



Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog)

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 kopieren

Viele Eigenschaften sind Layout-spezifisch, was bedeutet, dass sie nur das im Notenbereich geöffnete Layout betreffen. Sie können die für Noten und Elemente festgelegten Eigenschaften

in alle anderen Layouts 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 kopiert, in denen diese Noten/Elemente vorhanden sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 325

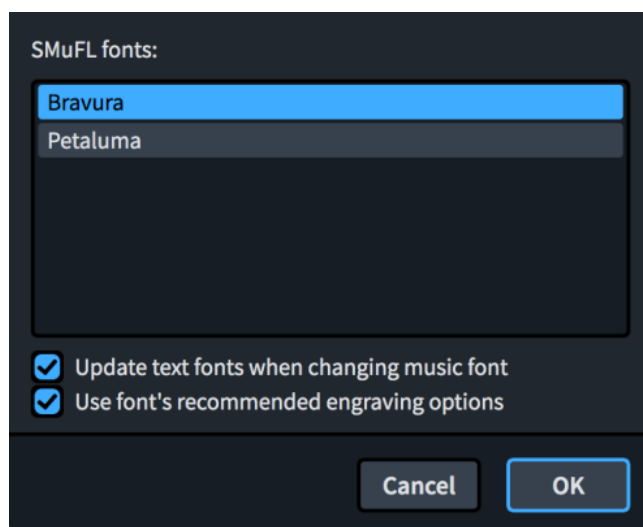
[Darstellung von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 333

[Positionen von Elementen zurücksetzen](#) auf Seite 334

Notenschriften-Dialog

Im **Notenschriften**-Dialog können Sie die für Noten und Glyphen verwendete Schriftart projektweit ändern. Die für Noten und Glyphen verwendete Schriftart muss SMuFL-konform sein.

- Sie können den **Notenschriften**-Dialog öffnen, indem Sie **Bearbeiten > Notenschriften** wählen.



Notenschriften-Dialog

Der Dialog enthält alle auf Ihrem Computer verfügbaren SMuFL-Schriften, die anhand ihrer Metadaten von Dorico 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 vs. 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 322

[Text-Token](#) auf Seite 382

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 Textobjekten von Liedtexten oder Systemen verwenden.
- Partie-Token beziehen sich auf die nächste unterhalb des oberen Rands des Textrahmens befindliche Partie. Wenn der obere Rand eines Textrahmens mit Partie-Token auf der Höhe der obersten Notenzeilenlinie eines Systems oder darüber liegt, bezieht er sich auf diese Partie.

Sie können die Nummer der Partie angeben, auf die sich Partie-Token beziehen sollen, zum Beispiel **{@flow2title@}**. 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.

Folgende Token sind in Dorico SE verfügbar:

TIPP

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.

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@}

Notenzeilenbeschriftungs-Token

Musiksymbol	Token
Vollständige Notenzeilenbeschriftungen der Spieler im aktuellen Layout	<code>{@staffLabelsFull@}</code>
Abgekürzte Notenzeilenbeschriftungen der Spieler im aktuellen Layout	<code>{@staffLabelsShort@}</code>

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	<code>{@U+E050@}</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 $\{b\}$ -Dur** im **Titel**-Feld eingeben, wird der in Textrahmen angezeigte Titel bei Nutzung des entsprechenden Tokens als Sinfonie in D \flat -Dur angezeigt.
-

Projekt- bzw. partiespezifische Information-Token

Feld im Dialog Projekt-Info	Token für die Projekt-Seite	Token für Partie-Seiten
Titel	<code>{@projecttitle@}</code>	<code>{@flowtitle@}</code>

Feld im Dialog Projekt-Info	Token für die Projekt-Seite	Token für Partie-Seiten
Untertitel	{@projectsubtitle@}	{@flowsubtitle@}
Widmung	{@projectdedication@}	{@flowdedication@}
Komponist	{@projectcomposer@}	{@flowcomposer@}
Arrangeur	{@projectarranger@}	{@flowarranger@}
Textdichter	{@projectlyricist@}	{@flowlyricist@}
Interpret	{@projectartist@}	{@flowartist@}
Kopist	{@projectcopyist@}	{@flowcopyist@}
Verleger	{@projectpublisher@}	{@flowpublisher@}
Editor	{@projecteditor@}	{@floweditor@}
Copyright	{@projectcopyright@}	{@flowcopyright@}
Werknummer	{@projectworknumber@}	{@flowworknumber@}
Datumsangaben Komponist	{@projectcomposerdates@}	{@flowcomposerdates@}
Jahr der Komposition	{@projectcompositionyear@}	{@flowcompositionyear@}
Weitere Informationen	{@projectotherinfo@}	{@flowotherinfo@}

Partie-bezogene Token

Funktion Partie-bezogener Token	Token
Nummer der ausgewählten Partie entsprechend ihrer Position im Partien- Bereich des Einrichten-Modus	{@flownumber@}
Nummer der ausgewählten Partie 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@}

Funktion Partie-bezogener Token	Token
Die Gesamtanzahl der im ausgewählten Layout enthaltenen Seiten	{@flowPageCount@}
Die angezeigte Seitenzahl jener Seite, auf der die Partie »n« beginnt, z. B. {@flow3PageCount@}	{@flownPageCount@}
Dauer der aktiven Partie in Minuten und Sekunden	{@flowDuration@}
Dauer der angegebenen Partie »n« in Minuten und Sekunden, z. B. {@flow3Duration@}	{@flownDuration@}

Seitenzahl-Token

Seitenzahl-Token Funktion	Token
Gesamtanzahl der Seiten im Layout	{@pageCount@}
Seitenzahl dieser Seite in der aktiven Partie, gezählt ab 1 für die erste Seite der Partie unter Berücksichtigung der Seiten, bei denen keine Seitenzahl angezeigt wird	{@flowPage@}
Die Gesamtanzahl der im ausgewählten Layout enthaltenen Seiten	{@flowPageCount@}
Angezeigte Seitenzahl der Seite, auf der die Partie »n« beginnt, entsprechend ihrer Position im Partien -Bereich des Einrichten-Modus, 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/Datum-Token, das anzeigt, wann das Projekt zuletzt gespeichert wurde

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Standard-String für Datum und Uhrzeit	So 31. Dezember 11:10:12 2017	{@projectdate@}
Vierstellige Jahreszahlen	2017	{@projectdateyear@}
Zweistellige Jahreszahlen	17	{@projectdateyearshort@}

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	{@projectdatemdy@}
Tag Monat Jahr	31. Dezember 2017	{@projectdatedmy@}
Zeitformat (regional unterschiedlich)	11:10:12	{@projectdatetime@}
Stunden:Minuten, Stunden im 24-Stunden-Format	23:10	{@projectdatetimeHHMM@}
Stunden:Minuten:Sekunden, Stunde im 24-Stunden-Format	13:02:24	{@projectdatetimeHHMMSS@}
Stunden im 24-Stunden-Format	23	{@projectdatetimehour24@}
Stunden im 12-Stunden-Format	11	{@projectdatetimehour12@}
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	{@projectdatetimeminute@}
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	{@projectdatetimesecond@}

Zeit/Datum-Token zur Anzeige der aktuellen Uhrzeit und des Datums

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Standard-String für Datum und Uhrzeit	So 31. Dezember 11:10:12 2017	<code>{@date@}</code>
Vierstellige Jahreszahlen	2017	<code>{@dateyear@}</code>
Zweistellige Jahreszahlen	17	<code>{@dateyearshort@}</code>
Vollständiger Monatsname (regional unterschiedlich)	Oktober	<code>{@datemonth@}</code>
Kurze Monatsnamen (regional unterschiedlich)	Okt	<code>{@datemonthshort@}</code>
Monat als Dezimalzahl, Bereich 1-12	10	<code>{@datemonthnum@}</code>
Vollständige Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Freitag	<code>{@dateday@}</code>
Abgekürzte Wochentagsnamen (regional unterschiedlich)	Fr	<code>{@datedayshort@}</code>
Tag des Monats als Dezimalzahl, Bereich 1-31	24	<code>{@datedaynum@}</code>
ISO 8601-Datum	2017-12-31	<code>{@dateymd@}</code>
Tag des Monats, Jahr	31. Dezember 2017	<code>{@datemdy@}</code>
Tag Monat Jahr	31. Dezember 2017	<code>{@datedmy@}</code>
Zeitformat (regional unterschiedlich)	11:10:12	<code>{@datetime@}</code>
Stunden:Minuten, Stunden im 24-Stunden-Format	23:10	<code>{@datetimeHHMM@}</code>
Stunden:Minuten:Sekunden, Stunde im 24-Stunden-Format	13:02:24	<code>{@datetimeHHMMSS@}</code>
Stunden im 24-Stunden-Format	23	<code>{@datetimehour24@}</code>
Stunden im 12-Stunden-Format	11	<code>{@datetimehour12@}</code>

Beschreibung von Uhrzeit und Datum	Beispiel für Uhrzeit und Datum	Token
Minuten als Dezimalzahl, Bereich 00-59	10	<code>{@datetimeminute@}</code>
Sekunden als Dezimalzahl, Bereich 00-59	44	<code>{@datetimesecond@}</code>

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 103

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 143

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 149

[Nummerierung von Layouts ändern](#) auf Seite 142

[Transpositionen von Instrumenten in Notenzeilenbeschriftungen](#) auf Seite 848

Textobjekte mit Rahmen versehen

Sie können Text- und Systemtextobjekte einzeln mit Rahmen versehen, z. B. wenn Sie die Grenzen von Textobjekten deutlich machen wollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Textobjekte aus, denen Sie Rahmen hinzufügen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Rahmen** in der **Text**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Den ausgewählten Textobjekten werden Rahmen hinzugefügt.

TIPP

- Zusätzlich zum Löschen des Hintergrunds von Textobjekten können Sie Textrahmen um sie herum anzeigen.
 - Durch Deaktivieren von **Rahmen** werden diese aus den ausgewählten Textobjekten entfernt.
-

BEISPIEL

Text

Text ohne Rahmen

Text

Text mit Rahmen

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 105

[Notenzeilensparationierung](#) auf Seite 390

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 357

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 Seitenliste 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 366

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 Seitenliste 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 Notenhälse mit übergreifenden Balken gleichmäßig verteilt, wodurch es dazu kommen kann, dass die Notenköpfe ungleichmäßig verteilt sind. Wenn deaktiviert, werden Notenköpfe mit übergreifenden Balken gleichmäßig verteilt, was dazu führen kann, dass die Notenhälse ungleichmäßig verteilt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Optische Abstände für Notenzeilen-übergreifende Balken](#) auf Seite 555

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 554

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 367

[Notenzeilen](#) auf Seite 853

[Standardmäßige Notenzeilen-/System-Spationierung ändern](#) auf Seite 358

[Notenzeilenspationierung in der fortlaufenden Ansicht ändern](#) auf Seite 393

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 357

[Notenabstand](#) auf Seite 388

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 erreichen die Optionen für vertikale Abstände für einzelne Layouts, indem Sie unter **Einrichten > Layout-Optionen** in der Seitenliste auf **Vertikale Abstände** klicken.

Die Seite **Vertikale Abstände** enthält die folgenden Bereiche und Optionen:

Ideale Abstände

Hier finden Sie mehrere Szenarien, mit denen Sie den Abstand einrichten können, den Dorico 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 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.

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 einzelнем 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.

Leere Notenzeilen ausblenden

Hier finden Sie Optionen, mit denen Sie steuern können, welche leeren Notenzeilen im Layout ausgeblendet werden und wann dies der Fall ist.

- **Leere Notenzeilen ausblenden:** Hiermit können Sie steuern, wann leere Notenzeilen ausgeblendet werden sollen. Beispielsweise ist es üblich, alle Notenzeilen im ersten System einzublenden, auch wenn einige davon leer sind. Dies ist jedoch nicht immer erforderlich.
- **Ausblenden von einzelnen Notenzeilen mehrzeiliger Instrumente erlauben:** Hiermit können Sie steuern, ob einzelne leere Notenzeilen, die zu mehrzeiligen Instrumenten gehören, unabhängig voneinander ausgeblendet werden können oder ob stets alle Notenzeilen von mehrzeiligen Instrumenten angezeigt werden müssen.
- **Von »Leere Notensysteme ausblenden« ausgenommene Spieler:** Hiermit können Sie festlegen, dass die Notenzeilen bestimmter Spieler immer angezeigt werden sollen. Dies gilt selbst dann, wenn ihre Notenzeilen leer sind und sich in Systemen befinden, in denen Sie leere Notenzeilen ausgeblendet haben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Seitenformatierung](#) auf Seite 354

[Verteilen](#) auf Seite 369

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 367

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 563

[Notenzeilen](#) auf Seite 853

[Ossia-Notenzeilen](#) auf Seite 855

[Tabulatur](#) auf Seite 861

[Vertikale Ausrichtung von Notenzeilen/Systemen ändern](#) auf Seite 359

[Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 788

[Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 793

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 Seitenliste 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

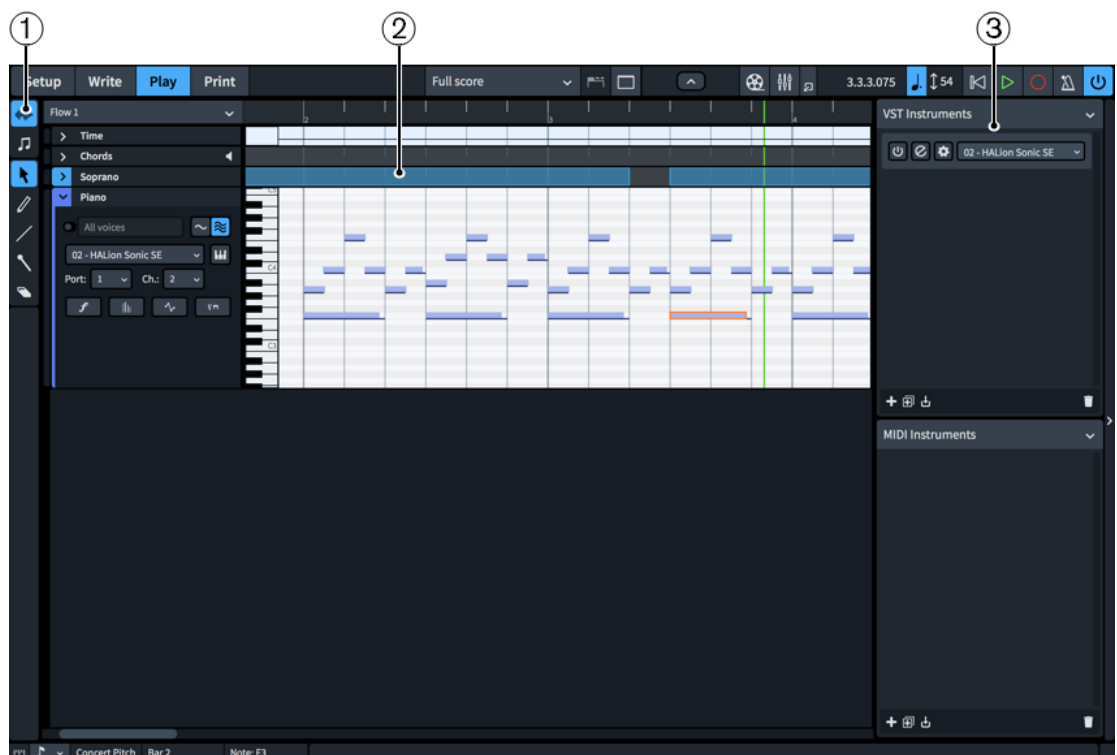
Im Wiedergabe-Modus können Sie einstellen, wie Ihre Musik bei der Wiedergabe klingt, zum Beispiel indem Sie die Wiedergabevorlage ändern und VST-Instrumente zuweisen, Automationsdaten eingeben, den Mix anpassen und die klingende Dauer von Noten bei der Wiedergabe ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf 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.

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 Schlagzeugetitor 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.

Perkussion einzeichnen



Ermöglicht es Ihnen, im Schlagzeugeditor mit einem Klick Noten zu Perkussionsnotenzeilen hinzuzufügen. Wenn Sie **Perkussion einzeichnen** verwenden, müssen Sie den Notenwert nicht durch Klicken und Ziehen bestimmen.

Löschen



Ermöglicht es Ihnen, Noten zu löschen. Wenn **Löschen** ausgewählt ist, können Sie mit Auswahlbereichen mehrere Noten löschen.

Alternativ können Sie **Löschen** auch auswählen, indem Sie **E** drücken.

TIPP

Um die Auswahl von **Löschen** aufzuheben, wählen Sie **Objektauswahl**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in der Event-Darstellung eingeben](#) auf Seite 403

[Noten in der Event-Darstellung löschen](#) auf Seite 407

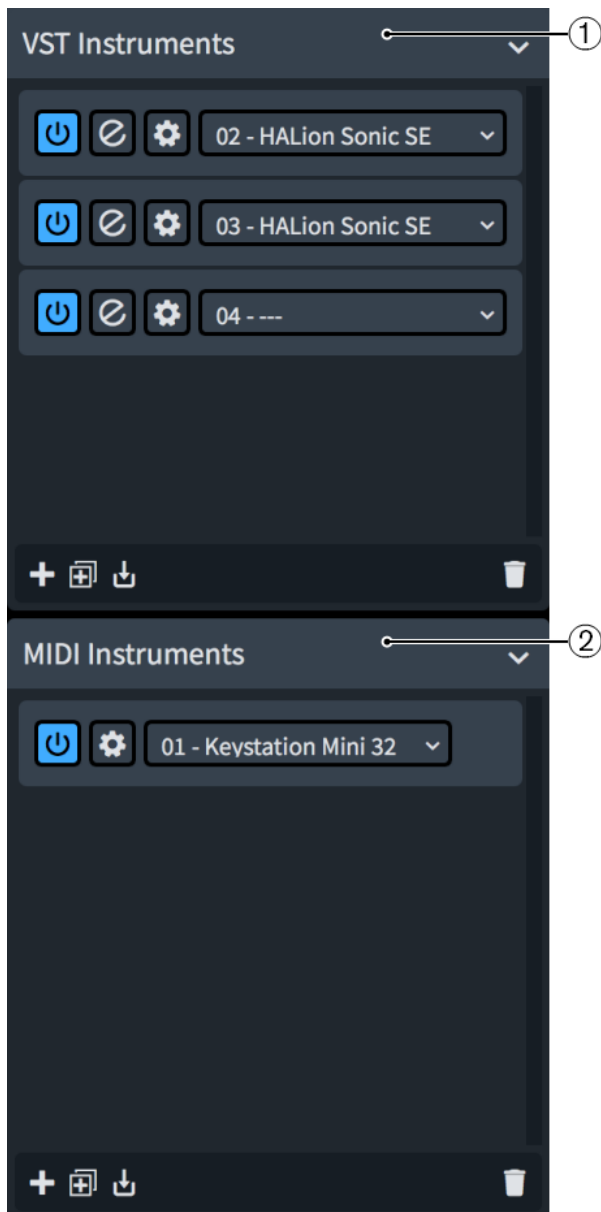
[Zeitspur](#) auf Seite 431

[Automationsspuren](#) auf Seite 423

[Anschlagstärkespuren](#) auf Seite 420

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 zuerst auf die Whitelist setzen. Nur Kontakt ist standardmäßig verfügbar.



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.

- **Endpunktconfiguration speichern:** Speichert den aktuellen Status aller PlugIn-Instanzen im Abschnitt als benutzerdefinierte Endpunktconfiguration.

- **Löschen:** Löscht die ausgewählte PlugIn-Instanz.


MIDI-Instrumente

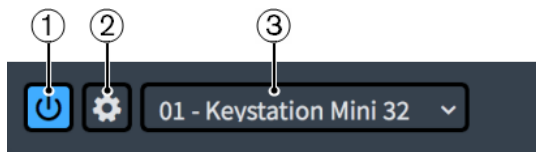
Der Abschnitt **MIDI-Instrumente** des Bereichs enthält PlugIn-Instanzen, die jeweils ein MIDI-Gerät enthalten, das für die Ausgabe bei der Wiedergabe verwendet wird. Welche MIDI-Geräte zur Verfügung stehen, hängt von Ihrem Betriebssystem ab.

- 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.



- **Duplizieren:** Erstellt eine Kopie der ausgewählten PlugIn-Instanz, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.



- **Endpunktkonfiguration speichern:** Speichert den aktuellen Status aller PlugIn-Instanzen im Abschnitt als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration.



- **Löschen:** Löscht die ausgewählte PlugIn-Instanz.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 457

[Endpunkte](#) auf Seite 466

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 466

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 457

VST-Instrumente auf die Whitelist setzen

Um VST2-Instrumente in Dorico SE zu verwenden, müssen Sie sie auf die Whitelist setzen. Wenn Sie PlugIns einmal auf die Whitelist gesetzt haben, sind sie in allen Projekten verfügbar.

Eine standardmäßige `vst2whitelist.txt`-Datei ist in Ihrer Dorico SE-Installation bereits inbegriffen. Sie listet alle VST-2.x-PlugIns auf, die Steinberg als geeignet für die Verwendung mit Dorico SE befunden hat.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
2. Klicken Sie in der Seitenliste auf **Wiedergabe**.
3. Klicken Sie im **VST-PlugIns**-Unterbereich auf **VST2-Whitelist bearbeiten**, um die Datei `vst2whitelist.txt` in einem Texteditor zu öffnen.
4. Geben Sie die Namen der VST-PlugIns ein, die Sie auf die Whitelist setzen möchten.

HINWEIS

- Jedes PlugIn muss eine eigene Zeile in der Textdatei haben.
 - Geben Sie nicht die Dateierweiterungen der PlugIns an (`.dll` unter Windows und `.vst` unter macOS).
-
5. Speichern und schließen Sie die Textdatei.
 6. Klicken Sie auf **Schließen**, um den **Programmeinstellungen**-Dialog zu schließen.
 7. Beenden Sie Dorico SE.
-

ERGEBNIS

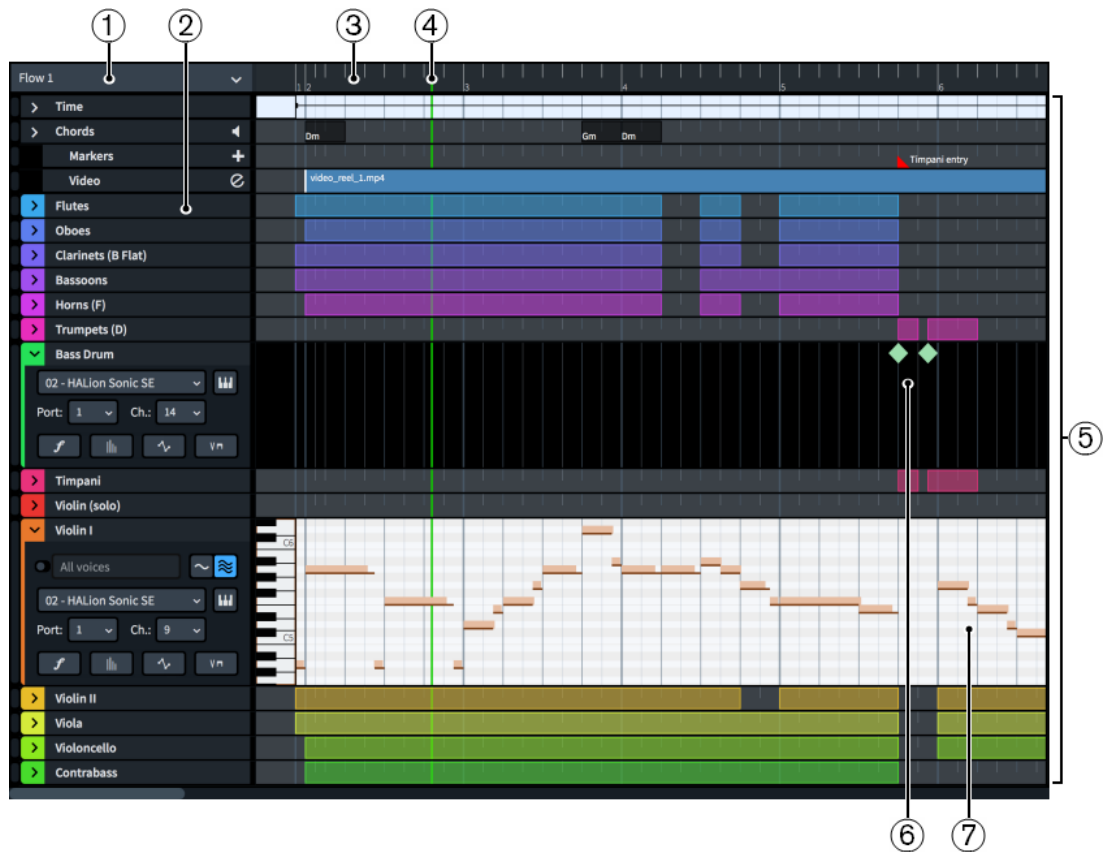
Beim nächsten Öffnen von Dorico SE stehen die auf die Whitelist gesetzten PlugIns zur Nutzung im Programm zur Verfügung.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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 Partienmenü

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 Schlagzeugeditor

Zeigt Noten für ungestimmte Perkussionsinstrumente an.

7 Pianorollen-Editor

Zeigt Noten für gestimmte Instrumente an.

Mit den Werkzeugen und Optionen im Wiedergabe-Werkzeugfeld können Sie Noten und andere Events, wie z.µµµB. Tempoänderungen, in der Event-Darstellung eingeben, bearbeiten und löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Abspielmarke](#) auf Seite 441

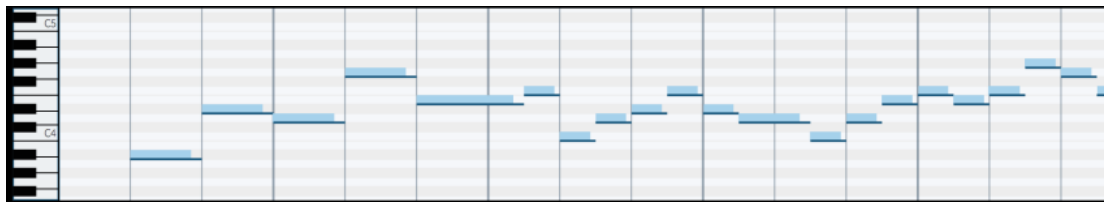
[Spuren](#) auf Seite 408

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 395

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 409

[Gespielte vs. notierte Dauer](#) auf Seite 490

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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.



Schlagzeugetitor

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 Schlagzeugetitor an neue rhythmische Positionen verschieben. Für die Noten ungestimmter Perkussionsinstrumente gibt es nur eine einzige vertikale Position, daher können Sie Noten im Schlagzeugetitor nicht transponieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 409

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 440

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:

- 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 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 409

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 440

[Gespielte Dauer von Noten verändern](#) auf Seite 491

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 178

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 182

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 343

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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 440

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 395

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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 440
- [Gespielte vs. notierte Dauer](#) auf Seite 490
- [Gespielte Dauer von Noten verändern](#) auf Seite 491
- [Notenwerte ändern](#) auf Seite 178
- [Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 395
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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 Halbton 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 Halbton 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 404

[Gleichmäßige Unterteilung der Oktave \(EDO\)](#) auf Seite 656

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 395

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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 324

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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 440

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 400

[Zeitspur](#) auf Seite 431

[Akkordspur](#) auf Seite 436

[Markerspur](#) auf Seite 438

[Videospur](#) auf Seite 439

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 440

Instrumentenspuren

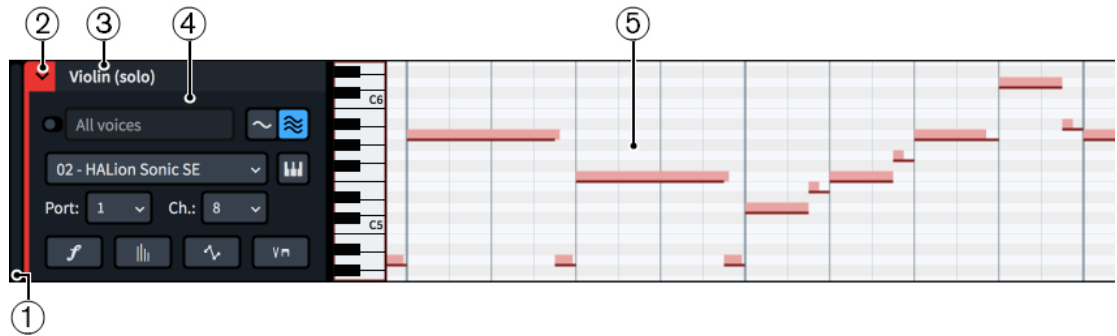
Instrumentenspuren ermöglichen es Ihnen, Noten des entsprechenden Instruments anzuzeigen, einzugeben und zu bearbeiten. Je nach Instrument werden diese Noten in einem Pianorollen-Editor oder einem Schlagzeugetitor angezeigt.

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/Schlagzeugeditor, 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 Schlagzeugeditor 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/Schlagzeugeditor

Zeigt Noten, die zu dem Instrument gehören, entweder im Pianorollen-Editor oder im Schlagzeugeditor 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 Schlagzeugeditor 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 440

[Event-Darstellung](#) auf Seite 400

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 402

[Schlagzeugetitor](#) auf Seite 402

[Spielanweisungsspuren](#) auf Seite 429

[Automationsspuren](#) auf Seite 423

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 143

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 148

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 466

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 471

Dynamikspuren

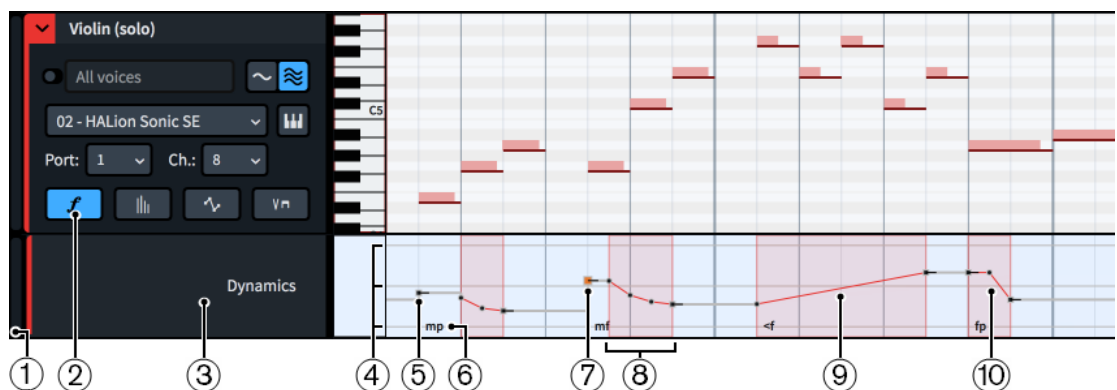
Dynamikspuren ermöglichen Ihnen, Dynamikanweisungen für das jeweilige Instrument/die jeweilige Stimme anzuzeigen, einzugeben und zu bearbeiten. Jede Instrumentenspur hat ihre eigene Dynamikspur, die Sie in der Event-Darstellung anzeigen können.

- 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 *ppp*
- Mittlere Linie: Dynamikstufe 0, entspricht der Dynamikanweisung *mf*
- Untere Linie: Dynamikstufe -3, entspricht der Dynamikanweisung *fff*

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 416
- [Dynamik](#) auf Seite 598
- [Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 598
- [Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 608
- [Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 245
- [Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 395
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 167
- [Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

Dynamikspuren anzeigen

Sie können die Dynamikspur für jede einzelne Instrumentenspur 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. Bei Instrumentenspuren mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe werden in der Dynamikspur nur Dynamikdaten für die aktuell ausgewählte Stimme angezeigt.

TIPP

Sie können Dynamikspuren ausblenden, indem Sie erneut auf **Dynamikspur anzeigen** klicken. Der Schalter wird daraufhin nicht mehr hervorgehoben 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 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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabe-Werkzeugfeld](#) auf Seite 395

[Dynamikpunkte verschieben](#) auf Seite 418

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 245

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.
2. 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.

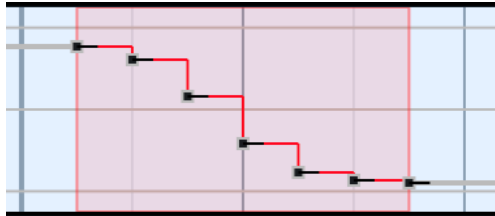
3. Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Dynamikspur und wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Kontextmenü:
 - Um die ausgewählten Punkte konstant zu machen, wählen Sie **Punkte konstant machen**.
 - Um die ausgewählten Punkte linear zu machen, wählen Sie **Punkte linear machen**.
-

ERGEBNIS

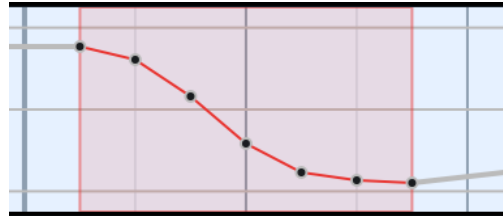
Die ausgewählten Dynamikpunkte werden konstant oder linear. Konstante Punkte werden als Quadrate mit kurzen horizontalen Linien angezeigt, die rechts von den Punkten verlaufen und anzeigen, dass ihr Wert fortgesetzt wird. Lineare Punkte werden als Kreise angezeigt.

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

1. Drücken Sie **S**, um **Objektauswahl** zu wählen.
2. 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.
-

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 442

[Dynamikanweisungen kopieren](#) auf Seite 603

Dynamikpunkte verschieben

Sie können einzelne Dynamikpunkte verschieben, unter anderem auch nach oben und unten, um ihre Werte und damit ihre Dynamikstufe zu ändern. Dies ist zum Beispiel nützlich, 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

Sie können Dynamikanweisungen nur gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben, wenn mehrere Dynamikanweisungen ausgewählt sind.

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

[Allmähliche Dynamikwechsel](#) auf Seite 608

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 608

[Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 601

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 616

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 anzeigen](#) auf Seite 414

Anschlagstärkespuren

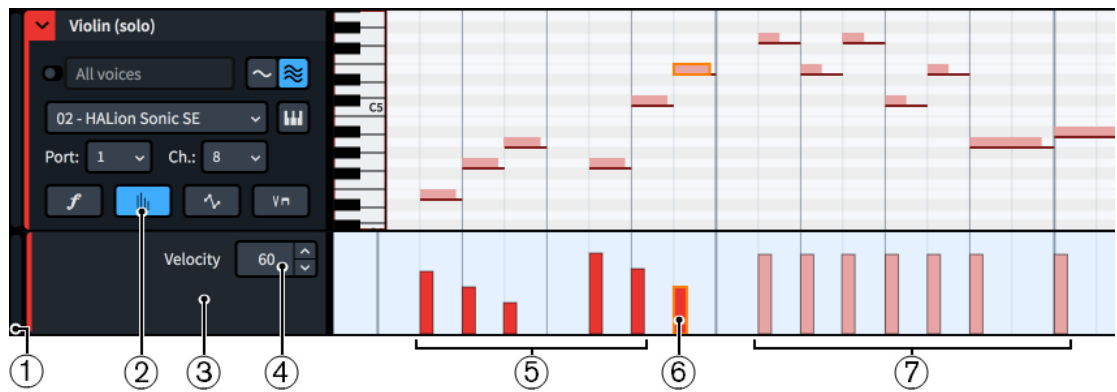
Mit Anschlagstärkespuren können Sie die Anschlagstärke jeder Note im jeweiligen Instrument anzeigen und bearbeiten. Jede Instrumentenspur hat ihre eigene Anschlagstärkespur, die Sie in der Event-Darstellung anzeigen können.

- 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 395

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 409

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Noten in der Event-Darstellung eingeben](#) auf Seite 403

Anschlagstärkespuren anzeigen

Sie können die Anschlagstärkespur für jede Instrumentenspur einzeln 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.

TIPP

Sie können Anschlagstärkespuren ausblenden, indem Sie erneut auf **Anschlagstärke-Editor für MIDI-Noten anzeigen** klicken. Der Schalter wird daraufhin nicht mehr hervorgehoben angezeigt.




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 einzelner Noten nacheinander 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 im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Linie** klicken.

2. Optional: Wenn Sie die Anschlagstärke einer einzelnen Note in einem Akkord durch Ziehen ändern möchten, wählen Sie diese Note im Pianorollen-Editor aus. Dadurch wird auch ihr Anschlagstärke-Balken ausgewählt.
3. Ändern Sie die Anschlagstärke auf eine der folgenden Arten:
 - Wenn Sie **Objektauswahl** ausgewählt haben, klicken Sie auf den oberen Rand der einzelnen 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 **Zeichnen**- oder das **Linie**-Werkzeug verwenden, werden die Anschlagstärken aller Noten innerhalb des Bereichs aktualisiert, sobald Sie die Maus loslassen.

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.

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 zwischen 0 und 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 395

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 409

[Automationspunkte konstant/linear machen](#) auf Seite 426

[MIDI exportieren](#) auf Seite 84

Automationsspuren anzeigen

Sie können die Automationsspur für jede einzelne Instrumentenspur 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. Bei Instrumentenspuren mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe werden in der Automationsspur nur Automationsdaten für die aktuell ausgewählte Stimme angezeigt.

TIPP

Sie können Automationsspuren ausblenden, indem Sie erneut auf **Automationsspur anzeigen** klicken. Der Schalter wird daraufhin nicht mehr hervorgehoben 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 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 428

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**.

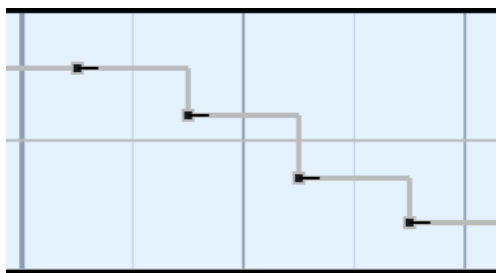
- Um die ausgewählten Punkte linear zu machen, wählen Sie **Punkte linear machen**.
-

ERGEBNIS

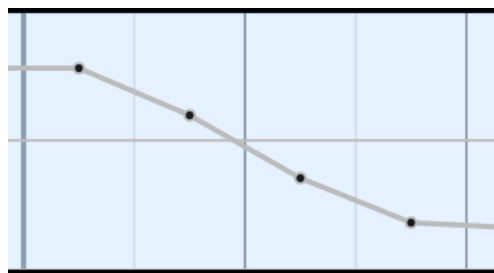
Die ausgewählten Automationspunkte werden konstant oder linear. Konstante Punkte werden als Quadrate mit kurzen horizontalen Linien angezeigt, die rechts von den Punkten verlaufen und anzeigen, dass ihr Wert fortgesetzt wird. Lineare Punkte werden als Kreise angezeigt.

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

Automationspunkte kopieren und einfügen

Sie können Automationspunkte kopieren und einfügen, zum Beispiel um sie in andere Automationsspuren zu übernehmen oder um sie in derselben Automationsspur direkt hinter sich selbst zu wiederholen.

VORAUSSETZUNGEN

Die Automationsspur wird für jedes Instrument angezeigt, dessen Automationspunkte Sie kopieren/einfügen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie aus dem Menü **MIDI-Controller** in der Kopfzeile der Automationsspur den MIDI-Controller aus, dessen Automationspunkte Sie kopieren möchten.
2. Drücken Sie **S**, um **Objektauswahl** zu wählen.
3. Wählen Sie die Automationspunkte, die Sie kopieren 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 auf einmal Automationspunkte kopieren und einfügen.

4. Kopieren Sie die ausgewählten Automationspunkte 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 Automationspunkte einfügen möchten.
 6. Fügen Sie die ausgewählten Automationspunkte auf eine der folgenden Arten ein:
 - Wählen Sie die Kopfzeile der Automationsspur aus, in die Sie sie einfügen möchten, und drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**.
 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste in die Automationsspur, in die Sie sie einfügen möchten, und wählen Sie **Einfügen** aus dem Kontextmenü.
-

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 anzeigen](#) auf Seite 424
[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 442
[Elemente kopieren und einfügen](#) auf Seite 340

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

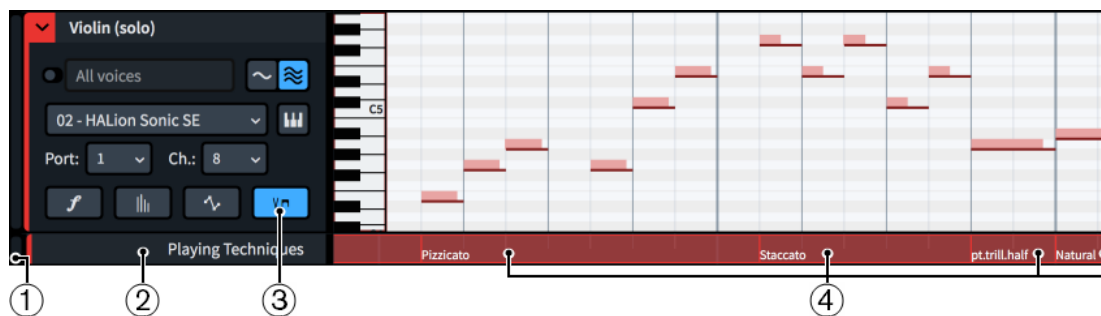
Spielanweisungsspuren zeigen an, wo Sie Spielanweisungen für das entsprechende Instrument eingegeben haben. Jede Instrumentenspur hat ihre eigene Spielanweisungsspur, die Sie in der Event-Darstellung anzeigen können.

- 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:

- Spielanweisung/Spielanweisungskombination, die in der Expression-Map verwendet wird
- VST- oder MIDI-Instrument, das für die Region verwendet wird
- Kanal des VST-Instruments, der für die Region verwendet wird
- Expression-Map, die für die Region verwendet wird

HINWEIS

Sie können Spielanweisungen anhand dieser Spur nicht ändern. Dies ist nur im Schreiben-Modus möglich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 409

[Event-Darstellung](#) auf Seite 400

[Expression-Maps](#) auf Seite 472

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

Spielanweisungsspuren anzeigen

Sie können die Spielanweisungsspur für jede einzelne Instrumentenspur anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie die Instrumentenspuren, deren Spielanweisungsspuren 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 aller Instrumentenspuren auf **Spielanweisungsspur anzeigen**.

ERGEBNIS

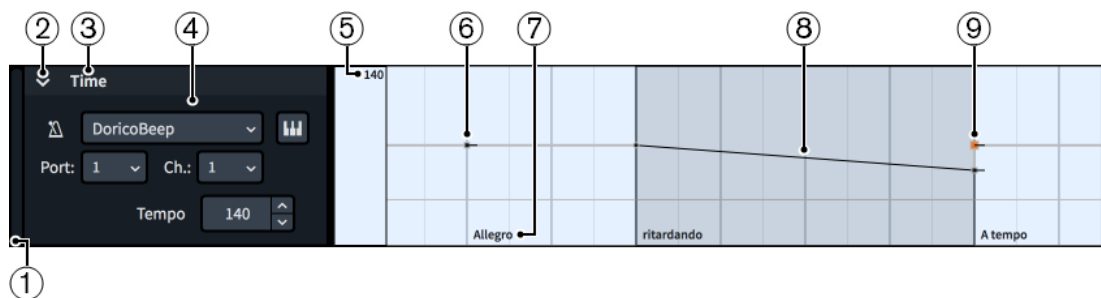
Die Spielanweisungsspur wird für jede Instrumentenspur angezeigt, an der der Schalter hervorgehoben ist. Bei Instrumentenspuren mit aktivierter unabhängiger Stimmwiedergabe werden in der Spielanweisungsspur nur Spielanweisungen für die aktuell ausgewählte Stimme angezeigt.

TIPP

Sie können Spielanweisungsspuren ausblenden, indem Sie erneut auf **Spielanweisungsspur anzeigen** klicken. Der Schalter wird daraufhin nicht mehr hervorgehoben 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 Spürhöhenjustierung

Ermöglicht es Ihnen, die Höhe der Spur zu ändern, indem Sie auf die untere Ecke klicken und daran ziehen.

2 Spur Ein-/Ausblenden-Pfeil

Ermöglicht es Ihnen, die Spur zu erweitern/minimieren.

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.

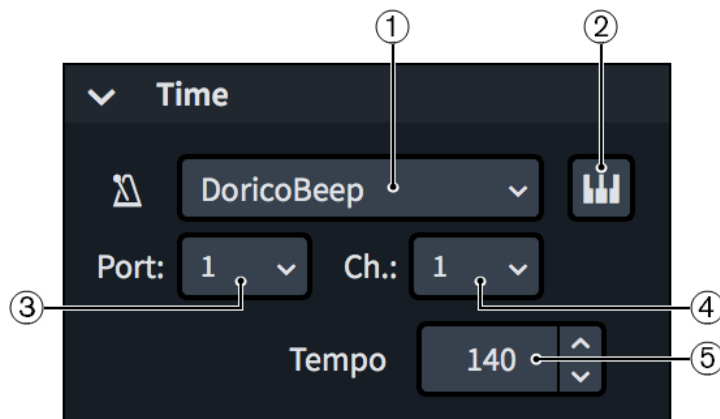
9 Ausgewählte Tempoänderung

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 395
- [Rhythmisches Raster](#) auf Seite 167
- [Tempomarkierungen](#) auf Seite 871
- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 231
- [Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 877
- [Hinweise](#) auf Seite 338
- [Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 875
- [MIDI exportieren](#) auf Seite 84



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

- 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 im Wiedergabe-Werkzeugfeld auf **Linie** klicken.

- 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 441

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 875

[Hinweise](#) auf Seite 338

[Auflösung des rhythmischen Rasters ändern](#) auf Seite 168

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 431

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 441

[Tempomarkierungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 875

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 324

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 441

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.

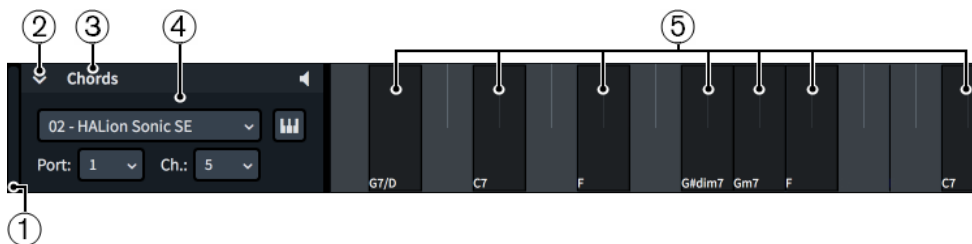
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrere Elemente über einen Auswahlbereich auswählen](#) auf Seite 324

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.

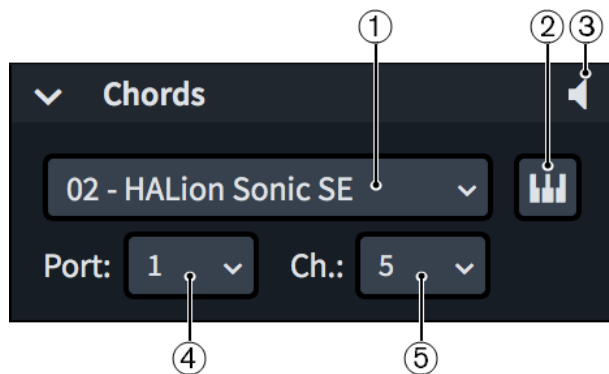
4 Kopfzeile der Spur

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 569

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 399

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 441

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

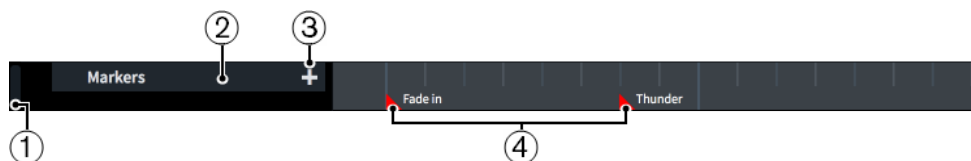
[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 441

[Endpunkte](#) auf Seite 466

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 466

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 787

[Videos](#) auf Seite 150

[Spuren ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 441

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 789

Marker in die Markerspur eingeben

Sie können Marker im Wiedergabe-Modus direkt in die **Markerspur** eingeben.

VORAUSSETZUNGEN

Die **Markerspur** wird angezeigt.

VORGEHENSWEISE

1. Verschieben Sie die Abspielmarke an die Zeitposition, an der Sie einen Marker einfügen möchten.

HINWEIS

Sie können keine Marker in negativer Zeit eingeben, zum Beispiel, wenn ein Video nach drei Takten der Partie beginnt, wodurch sich der anfängliche Timecode der Partie in den negativen Bereich verschiebt.

2. Klicken Sie in der Kopfzeile der **Markerspur** auf **Marker hinzufügen**.



ERGEBNIS

Ein Marker wird an der Position der Abspielmarke eingefügt. Dieser Marker zeigt den Standardtext »Marker« an.

BEISPIEL



Marker in der **Markerspur**

WEITERE SCHRITTE

Sie können den Text verändern, den Marker anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 153

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 789

[Die Abspielmarke verschieben](#) auf Seite 442

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 150

[Videos hinzufügen](#) auf Seite 153

[Video-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 154

[Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 153

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 41

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/zuklappen, klicken Sie auf den entsprechenden Ein-/Ausblenden-Pfeil.
 - Um alle Instrumentenspuren zu erweitern/zuklappen, 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 408

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.

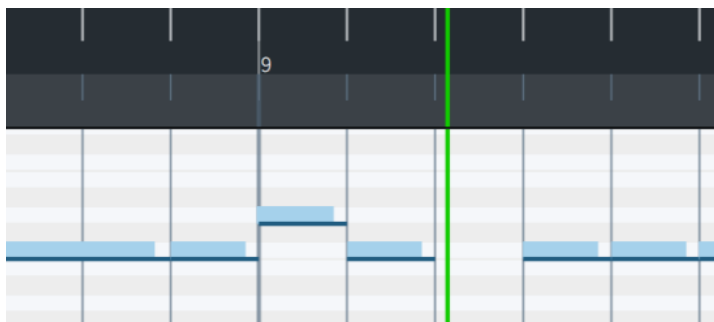
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren](#) auf Seite 408

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. Ihr Lauf 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 455

[Mini-Transport](#) auf Seite 43

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 455

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

[Bildfrequenz](#) auf Seite 156

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-** (Komma), um die **Programmeinstellungen** zu öffnen.
 2. Klicken Sie in der Seitenliste 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 457

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 463

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

[Spuren stummschalten/solo schalten](#) auf Seite 445

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 466

[Mini-Transport](#) auf Seite 43

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

[Statuszeile](#) auf Seite 49

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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 457

[Endpunkte](#) auf Seite 466

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 409

[Dynamikspuren](#) auf Seite 412

[Automationsspuren](#) auf Seite 423

[Spielanweisungsspuren](#) auf Seite 429

[Pianorollen-Editor](#) auf Seite 402

[Endpunkten Instrumente/Stimmen zuweisen](#) auf Seite 471

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**

m

- **Solo**

S

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

m

Stummschaltung, wenn aktiviert

S

Solo, wenn aktiviert

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spuren erweitern/zuklappen](#) auf Seite 440

[Noten/Elemente einzeln stummschalten](#) auf Seite 447

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 452

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 452

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 Lautstärkereglern im Mixer, den Sie zurücksetzen wollen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 455

[Mixer](#) auf Seite 452

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«**.
2. 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

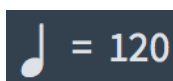
Wenn Sie den Metronomwert in kleineren Schritten ändern möchten, können Sie beim Klicken und Ziehen die **Umschalttaste** gedrückt halten.

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 »Festes Tempo«, wenn der Modus »Tempo folgen« aktiv ist

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 871

[Zeitspur](#) auf Seite 431

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 209

[Noten wiedergeben](#) auf Seite 443

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 berücksichtigt Dorico SE 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 455

[Mini-Transport](#) auf Seite 43

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 451

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

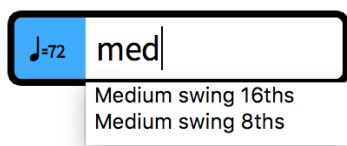
1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Wenn Sie die Swing-Wiedergabe ab einem bestimmten Punkt aktivieren möchten, wählen Sie ein einzelnes Element am Anfang des Takts aus, in dem die Swing-Wiedergabe/ein anderes rhythmisches Feeling einsetzen soll.
 - Wenn Sie die Swing-Wiedergabe 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 231

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

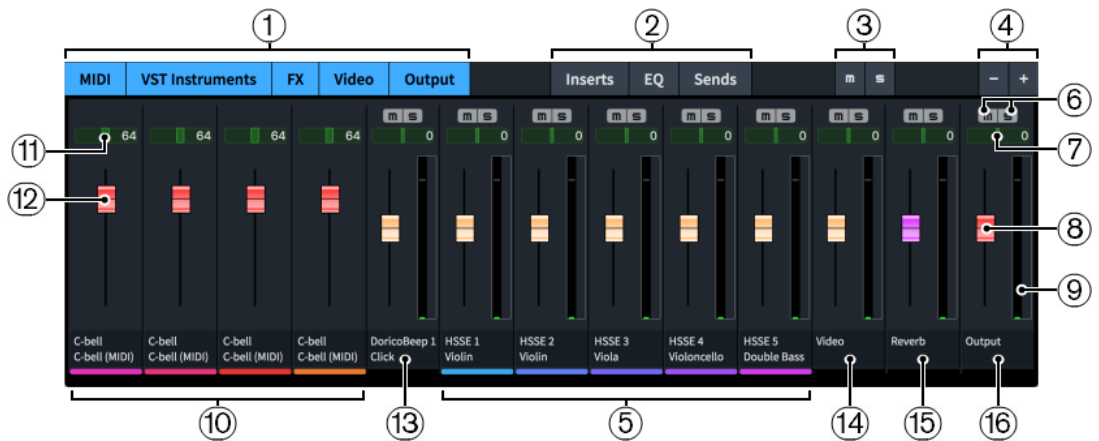
Die rhythmischen Änderungen werden gelöscht. Die Wiedergabe der jeweiligen Notenzeilen wird bis zum nächsten Hinweis auf rhythmische Änderungen, falls vorhanden, auf die standardmäßige Nicht-Swing-Wiedergabe zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 339

Mixer

Mit dem Mixer können Sie die bei der Wiedergabe erzeugten Sounds sowohl für den Masterausgang als auch für jeden einzelnen Kanal steuern.



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 Stummschalten-Schalter deaktivieren/Alle Solo-Schalter deaktivieren

Hiermit können Sie alle Stummschaltungen/Solo-Schaltungen durch Klicken auf den entsprechenden Schalter deaktivieren.

4 Zoom

Ermöglicht es Ihnen, Kanäle breiter/schmäler zu machen.

5 VST-Kanäle

Für den Stereoausgang jedes VST-Instruments in Ihrem Projekt gibt es einen Mixer-Kanal. Alle Instrumente in Ihrem Projekt werden angezeigt, selbst wenn Sie auf mehrere Instanzen von VST-Instrumenten verteilt sind. Die Kanäle sind standardmäßig Stereo.

6 Stumm/Solo

Ermöglicht es Ihnen, einzelne Spuren stummzuschalten/solo zu schalten.

7 Panoramaregler

Ermöglicht es Ihnen, den Sound jeder einzelnen Spur für die Stereo-Wiedergabe im Stereo-Spektrum zu positionieren.

8 Fader

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke jeder einzelnen Spur zu regeln. MIDI-Kanäle haben einen MIDI-Fader.

9 Kanalmeter

Zeigt die Ausgangslautstärke jedes einzelnen Kanals in Echtzeit an.

10 MIDI-Kanäle

Jedes VST-Instrument in Ihrem Projekt hat zusätzlich zu seinem VST-Kanal einen eigenen MIDI-Kanal. Mit diesen MIDI-Kanälen können Sie die MIDI-Lautstärke und das MIDI-Panorama jedes Instruments ändern.

11 MIDI-Panorama

Ermöglicht es Ihnen, den MIDI-Ausgang des Kanals für die Stereo-Wiedergabe auf dem Stereo-Spektrum zu positionieren.

12 MIDI-Fader

Ermöglicht es Ihnen, die MIDI-Lautstärke des Kanals zu ändern.

Einige PlugIns benötigen MIDI-Fader und Sie sind oft nützlich, wenn Sie ein MIDI-Gerät zur Wiedergabe verwenden.

13 Klick-Kanal

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke des Metronom-Klicks zu regeln.

14 Videokanal

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke der Audiospuren von Videos zu steuern.

15 FX-Send-Kanal

Ermöglicht es Ihnen, die Lautstärke von Send-Effekten wie Reverb zu steuern. Standardmäßig ist in diesem Kanal REVerence automatisch geladen.

16 Ausgangskanal

Ermöglicht es Ihnen, die Master-Ausgangslautstärke zu steuern.

HINWEIS

Um die Lautstärke in Ihrem Projekt zu regeln, empfehlen wir Ihnen, zuerst Dynamikanweisungen einzugeben und die Dynamikkurve an die Anforderungen Ihres Projekts anzupassen, bevor Sie die Spurregler verwenden.

Alle Änderungen, die Sie im Mixer vornehmen, werden automatisch gespeichert und auf das Projekt angewendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mixer-Fenster ein-/ausblenden](#) auf Seite 455

[Spuren stummschalten/solo schalten](#) auf Seite 445

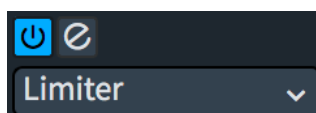
[Änderungen an Lautstärkereglern zurücksetzen](#) auf Seite 447

Mixerkanalzüge

Jeder Kanal im Mixer hat seinen eigenen Kanalzug, der die Steuerelemente für den Kanal enthält. Sie können alle Arten von Steuerelementen ein- und ausblenden, indem Sie auf den entsprechenden Schalter oben im Mixer klicken.

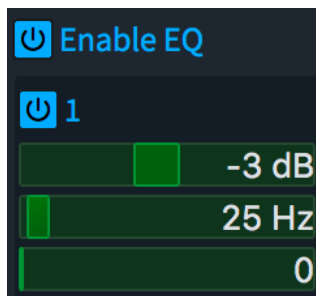
Jeder Kanalzug enthält die folgenden Steuerelemente:

Inserts



Jeder Kanal hat vier Slots, in die man Insert-Effekte laden kann. Sie können die gewünschten Effekte aus den verfügbaren Optionen im Menü auswählen.

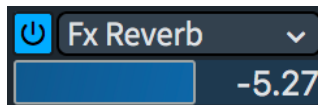
EQ



Jeder Kanal verfügt über vier EQ-Bänder.

Um Änderungen an den EQ-Bändern eines Kanals vorzunehmen, müssen Sie zunächst auf **EQ aktivieren** klicken. Mit diesem Schalter können Sie den EQ auf einem Kanal auch umgehen, ohne Ihre Einstellungen zu verlieren.

Sends



Jeder Kanal verfügt über vier Slots für Sends. Standardmäßig sendet der erste Slot für jeden Kanal an den FX-Kanal, in dem Reverb geladen ist.

Mixer-Fenster ein-/ausblenden

Sie können das Mixer-Fenster jederzeit öffnen und schließen, zum Beispiel wenn Sie es bei der Arbeit im Notenbereich nicht sehen möchten.

VORGEHENSWEISE

- Sie können das Mixer-Fenster auf eine der folgenden Arten ausblenden/anzeigen:

- Drücken Sie **F3**.
- Klicken Sie auf **Mixer anzeigen** in der Werkzeugzeile.



- Wählen Sie **Fenster > Mixer**.

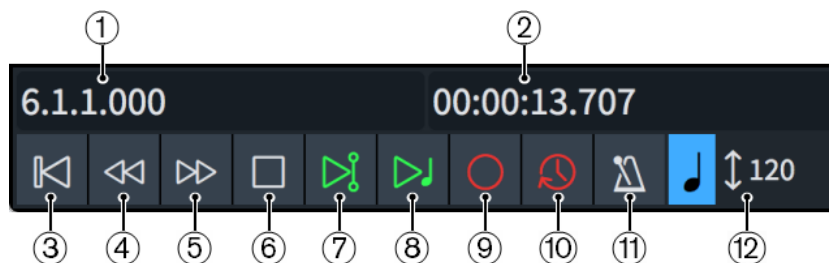
Das Mixer-Fenster wird angezeigt, wenn ein Häkchen neben **Mixer** im Menü steht, und ausgeblendet, wenn dort kein Häkchen steht.

Transport-Fenster

Das **Transport**-Fenster umfasst alle Transportfunktionen in Dorico SE. Es enthält präzisere Versionen der in der Werkzeugzeile verfügbaren Transportfunktionen sowie zusätzliche Transportfunktionen.

Sie können das **Transport**-Fenster auf eine der folgenden Arten öffnen/schließen:

- Drücken Sie **F2**.
- Klicken Sie auf **Transportleiste anzeigen** in der Werkzeugzeile.



Transport-Fenster

Das **Transport**-Fenster umfasst die folgenden Informationen und Bereiche:

1 Takt-/Zählzeitanzeige

Zeigt die relative Position der Abspielmarke zu Takten und Zählzeiten in der derzeitigen Partie in der folgenden Reihenfolge der Einheiten an: Takte, Zählzeiten, Sechzehntelnoten, 120stel einer Sechzehntelnote.

2 Zeitanzeige

Zeigt die Position der Abspielmarke als verstrichene Zeit in der folgenden Reihenfolge der Einheiten an: Stunden, Minuten, Sekunden, Millisekunden. Alternativ kann hier die Timecode-Position der Abspielmarke in der derzeitigen Partie in der folgenden Reihenfolge der Einheiten angezeigt werden: Stunden, Minuten, Sekunden, Frames.

Durch Klicken können Sie auf der Zeitanzeige zwischen der Anzeige von Zeit und Timecode wechseln.

3 Rücklauf zum Anfang der Partie

Setzt die Abspielmarke an den Anfang der Partie zurück.

4 Rücklauf

Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note zurück.

5 Vorlauf

Bewegt die Abspielmarke bei jedem Klick um eine halbe Note vorwärts.

6 Stopp

Beendet die Wiedergabe.

7 Ab Abspielmarke wiedergeben

Startet die Wiedergabe ab der Position der Abspielmarke.

8 Ab Auswahl wiedergeben

Startet die Wiedergabe ab dem ersten ausgewählten Element im Notenbereich.

Wenn Sie Elemente auf mehreren Notenzeilen oder mehrere Elemente 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

[Mini-Transport](#) auf Seite 43

[Tempomodus ändern](#) auf Seite 448

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 41

[Mini-Transport](#) auf Seite 43

[Timecodes](#) auf Seite 792

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

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-Spielanweisungen, die von PlugIns wie VST-Instrumenten bereitgestellt werden
- Die Expression-/Percussion-Maps, die zum Erzeugen dieser Klänge erforderlich sind
- Die Endpunktconfigurationen, 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 Endpunktconfigurationen 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 Ausweichlösung nutzen können. So stellen Sie sicher, dass allen Instrumenten Sounds zugewiesen werden.
 - Änderungen, die Sie in PlugIns vornehmen, werden zusammen mit dem Projekt gespeichert, aber nicht an Dorico 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 460
- [Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 463
- [Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 464
- [Wiedergabevorlagen exportieren](#) auf Seite 465
- [Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 466
- [Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 472
- [Endpunkte](#) auf Seite 466
- [Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 468

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**.

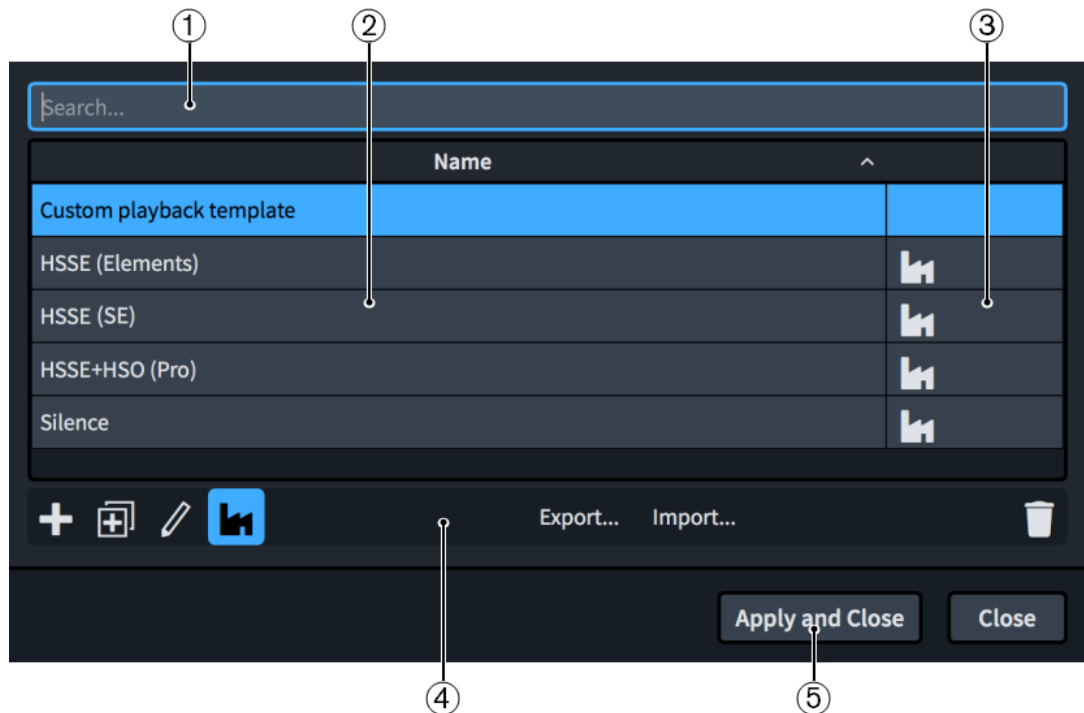
- Sie können den Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** im Wiedergabe-Modus öffnen, indem Sie **Wiedergabe > Wiedergabevorlage** wählen.

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.
-



Dialog **Wiedergabevorlage anwenden**

Der Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** besteht aus den folgenden Elementen:

1 Suchen-Feld

Hier können Sie den Namen der gesuchten Wiedergabevorlage direkt eingeben, woraufhin die Liste entsprechend gefiltert wird.

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 464

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 463

[Wiedergabevorlagen importieren](#) auf Seite 465

[Wiedergabevorlagen exportieren](#) auf Seite 465

Wiedergabevorlage bearbeiten (Dialog)

Im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** können Sie neue benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen und vorhandene bearbeiten. Sie können eine beliebige Kombination aus benutzerdefinierten Endpunktfigurationen 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** im Wiedergabemodus öffnen, indem Sie im Dialog **Wiedergabevorlage anwenden** auf **Wiedergabevorlage hinzufügen**, **Wiedergabevorlage duplizieren** oder **Wiedergabevorlage bearbeiten** klicken.

Entries	
Pianoteq	Manual
HSSE+HSO (Pro)	Auto
NotePerformer	Auto

Family Overrides	
Woodwinds	

Instrument Overrides	

Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten**

Der Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** umfasst die folgenden Abschnitte:

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 Auswechslösung 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/zufür 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.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlage anwenden \(Dialog\)](#) auf Seite 458

[Endpunkte](#) auf Seite 466

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 468

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 457

[Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 60

Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen

Sie können benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen, die Kombinationen aus vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen, benutzerdefinierten Endpunktfigurationen 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.
3. Klicken Sie im Dialog **Wiedergabevorlage bearbeiten** auf **Info sperren**, um die Datenfelder zu entsperren.



Gesperrt



Entsperrt

4. Geben Sie Informationen für Ihre Wiedergabevorlage in die relevanten Felder ein.
5. Fügen Sie im **Einträge**-Abschnitt die gewünschten benutzerdefinierten Endpunktfigurationen und/oder vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen hinzu.
 - Um eine benutzerdefinierte Endpunktconfiguration oder eine nicht vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage hinzuzufügen, klicken Sie auf **Manuell hinzufügen** und wählen Sie die gewünschte Konfiguration/Vorlage im Menü aus.
 - Um eine vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlage hinzuzufügen, klicken Sie auf **Automatisch hinzufügen** und wählen Sie die gewünschte Vorlage im Menü aus.

TIPP

Wir empfehlen Ihnen, immer eine der vorinstallierten Standard-Wiedergabevorlagen am unteren Ende der Liste zu behalten, die Sie als Ausweidlösung nutzen können. So stellen Sie sicher, dass allen Instrumenten Sounds zugewiesen werden.

-
6. Optional: Um die Reihenfolge von Einträgen und ihre Priorisierung in der Wiedergabevorlage zu ändern, wählen Sie einen Eintrag aus und klicken Sie auf eine der folgenden Optionen in der Aktionsleiste:
 - Um den ausgewählten Eintrag nach oben zu verschieben, klicken Sie auf **Nach oben**.
 - Um den ausgewählten Eintrag nach unten zu verschieben, klicken Sie auf **Nach unten**.
 7. Optional: Wiederholen Sie Schritt 6, bis sich alle Einträge in der gewünschten Reihenfolge befinden.
 8. Optional: Wählen Sie einen Eintrag aus, für den Sie Abweichungen in Bezug auf die Instrumentenfamilie festlegen möchten.
 9. Klicken Sie in der Aktionsleiste des Abschnitts **Familien-Abweichungen** auf **Instrumentenfamilie hinzufügen** und wählen Sie die gewünschte Familie im Menü aus.

Wenn Sie zum Beispiel nur die Holzbläser-Sounds aus einer Sound-Bibliothek verwenden möchten, in der sich auch Streicher-Sounds befinden, wählen Sie **Holzblasinstrumente**.

10. Optional: Wählen Sie einen Eintrag aus, für den Sie Abweichungen in Bezug auf das einzelne Instrument festlegen möchten.
 11. Klicken Sie in der Aktionsleiste des Abschnitts **Instrumenten-Abweichungen** auf **Instrument hinzufügen** und wählen Sie das gewünschte Instrument aus.
Wenn Sie zum Beispiel nur den Klavier-Sound aus einer Sound-Bibliothek verwenden möchten, in der sich auch andere Tasteninstrumente-Sounds befinden, wählen Sie **Klavier**.
 12. Optional: Wiederholen Sie Schritte 8 bis 11 mit anderen Einträgen, für die Sie Instrumentenfamilien-Abweichungen und Instrumenten-Abweichungen festlegen möchten.
 13. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Ihre neue benutzerdefinierte Wiedergabevorlage wird erstellt. Sie steht im aktuellen Projekt und in allen anderen Projekten zur Verfügung, die Sie auf Ihrem Computer öffnen/erstellen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlage anwenden \(Dialog\)](#) auf Seite 458

[Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 460

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 466

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen](#) auf Seite 468

[Benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen speichern](#) auf Seite 470

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 im Explorer/macOS Finder 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 von diesem Patch oder Programm gespielt werden können, sowie die bereitgestellten Wiedergabe-Spieltechniken 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.

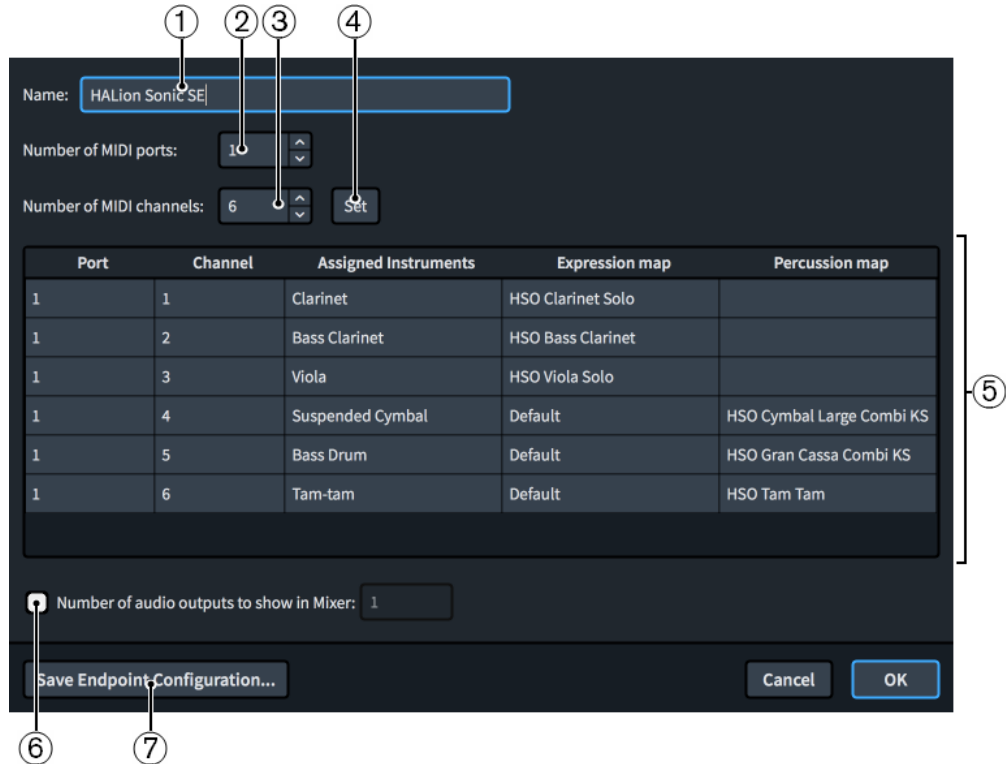
Danach können Sie Ihre Änderungen als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration speichern, wenn Sie sie auch in anderen Projekten verwenden möchten.

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 Endpunkt Konfigurationen 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.



Endpunkteinrichtung-Dialog

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

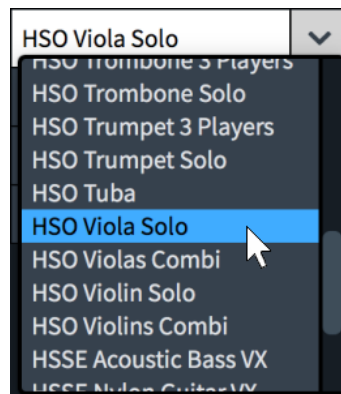
Sie können die Schnittstelle nicht aus dem **Endpunkteinrichtung**-Dialog heraus ändern. Sie müssen die Schnittstelle in der Kopfzeile der jeweiligen Instrumentenspur ändern.

- **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.
- **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

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 457

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 473

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 144

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.

HINWEIS

Sie können benutzerdefinierte Endpunktkonfigurationen nicht in Dorico SE löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 457

[Wiedergabevorlage bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 460

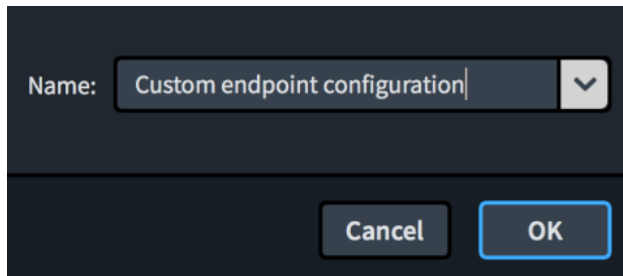
[Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 464

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.



Dialog **Endpunktconfiguration speichern**

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 457


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 Expression-Maps und Kombinationen für die Wiedergabe von Spielanweisungen 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 Abschnitt **VST-Instrumente** des Bereichs 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 umfasst, klicken Sie auf **Endpunkt-Konfiguration speichern** im Abschnitt **VST-Instrumente** des Bereichs für VST- und MIDI-Instrumente.
4. Geben Sie im **Name**-Feld einen Namen für Ihre benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration ein.

HINWEIS

Wenn Sie einen bereits vorhandenen Namen eingeben oder eine vorhandene benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration aus dem Menü auswählen, wird die vorhandene Konfiguration überschrieben.

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

ERGEBNIS

Der aktuelle Status der ausgewählten PlugIn-Instanz bzw. aller PlugIn-Instanzen in diesem Abschnitt wird als benutzerdefinierte Endpunktkonfiguration gespeichert. Dies beinhaltet alle benutzerdefinierten Spielanweisungen, die in Expression-/Percussion-Maps enthalten sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabevorlagen](#) auf Seite 457

[Benutzerdefinierte Wiedergabevorlagen erstellen](#) auf Seite 464

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 480

[Kombinationen von Wiedergabe-Spielanweisungen erstellen](#) auf Seite 482

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 473

[Instrumentenspuren](#) auf Seite 409

[Wiedergabevorlagen anwenden/zurücksetzen](#) auf Seite 463

[VST-/MIDI-Instrumente manuell laden](#) auf Seite 399

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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

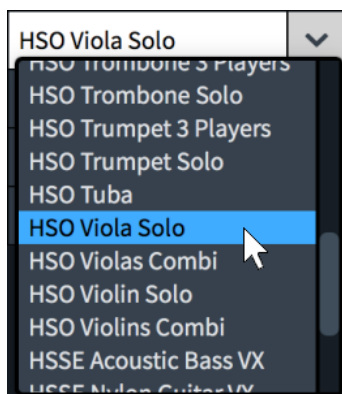
Sie haben alle Expression-/Percussion-Maps erstellt oder importiert, die Sie benötigen, die aber nicht auf Ihrem Computer vorhanden sind.

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 483

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-Spielanweisungen 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.

Dorico SE unterstützt die folgenden Möglichkeiten, Informationen an VST-Instrumente zu senden:

- Keyswitches
- Controller
- Program-Changes
- Kanaländerungen

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 die 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 `.doricolib`-Dateien gespeichert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Percussion-Maps](#) auf Seite 483

Expression-Maps (Dialog)

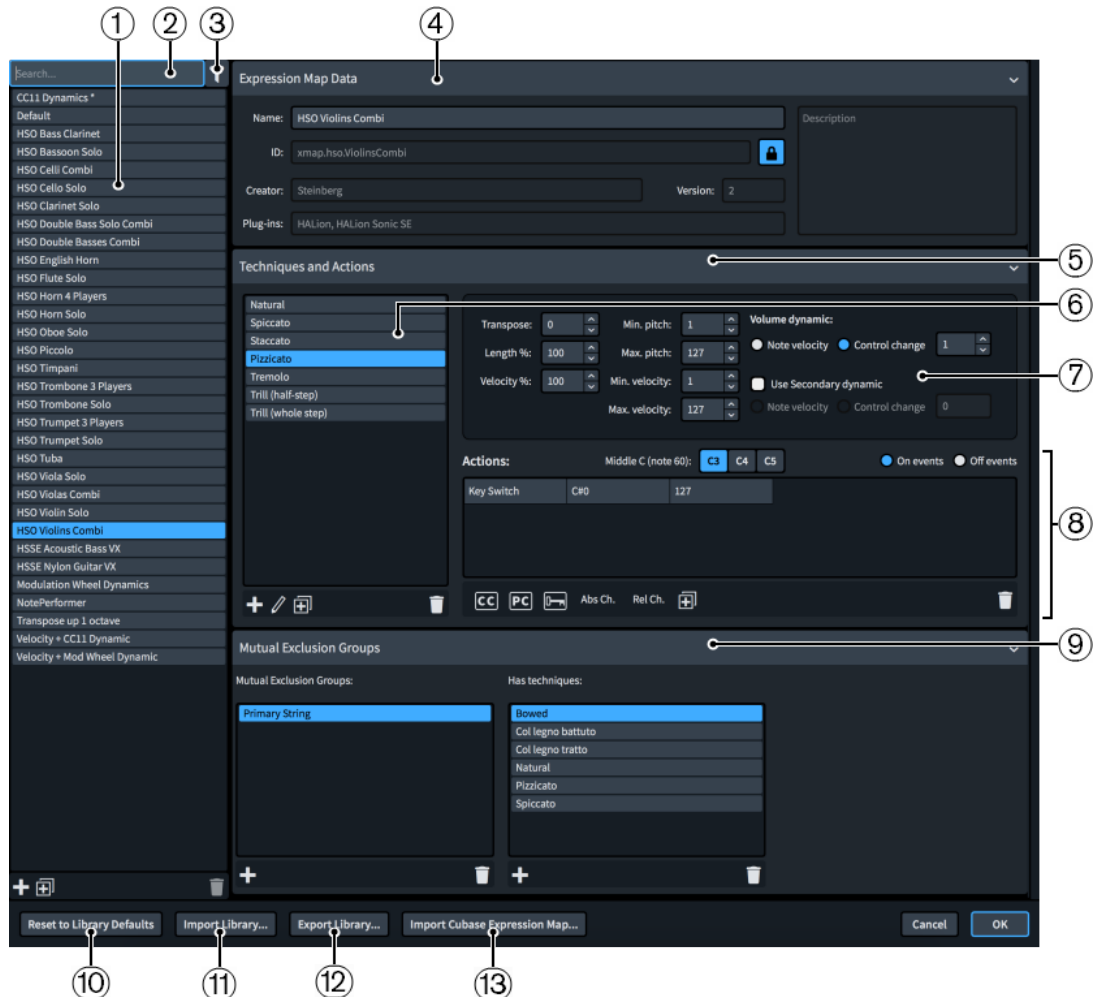
Im Dialog **Expression-Maps** können Sie neue Expression-Maps erstellen, bestehende Expression-Maps bearbeiten und Expression-Maps importieren/exportieren. Sie können auch in Cubase erstellte Expression-Maps importieren.

- Sie können den Dialog **Expression-Maps** im Wiedergabe-Modus öffnen, indem Sie **Wiedergabe > Expression-Maps** wählen.

Obwohl das Format von Expression-Maps in Dorico SE dem von Cubase ähnlich ist, werden Expression-Maps in Dorico SE nicht auf genau dieselbe Art behandelt. Zum Beispiel ermöglicht Dorico SE Ihnen, eine größere Anzahl von Wiedergabe-Spielanweisungen zu verwenden, während Cubase mehr Kombinationen aus mehreren Wiedergabe-Spielanweisungen wiedergeben kann.

HINWEIS

Während der Wiedergabe werden in Dorico SE derzeit nicht alle Felder im Dialog **Expression-Maps** unterstützt. Dies gilt auch für einige aus Cubase importierte Einstellungen. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.



Dialog **Expression-Maps**

Der Dialog **Expression-Maps** umfasst die folgenden Abschnitte und Optionen:

1 Liste der Expression-Maps

Enthält die Expression-Maps, die derzeit für Ihr Projekt verfügbar sind.

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

- **Expression-Map hinzufügen:** Fügt eine neue Expression-Map hinzu, die keine Einstellungen enthält.



- **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.

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 Abschnitt Expression-Map-Daten

Hier können Sie die folgenden Informationen für die ausgewählte Expression-Map angeben:

- **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.
- **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 die Daten in diesen Feldern zu ändern.

Sie können den Abschnitt **Expression-Map-Daten** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.

5 Spielanweisungen und Aktionen (Bereich)

Enthält Unterabschnitte, in denen Sie die Wiedergabe-Spielanweisungen in der ausgewählten Expression-Map anzeigen, bearbeiten und steuern können.

Sie können den Abschnitt **Spielanweisungen und Aktionen** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.

6 Liste der Spielanweisungen

Enthält eine Liste von Wiedergabe-Spielanweisungen für die aktuell ausgewählte Expression-Map.

In einfachen Fällen sind die Einträge in der Liste einzelne Wiedergabe-Spielanweisungen, zum Beispiel **Staccato** oder **Akzent**. Es ist jedoch möglich, mehrere Wiedergabe-Spielanweisungen für PlugIns zu kombinieren, die separate Samples für verschiedene Kombinationen von Wiedergabe-Spielanweisungen haben. **Staccato + Akzent** erfordert zum Beispiel eventuell einen separaten Satz von einzelnen Keyswitches für **Staccato** und **Akzent**.

HINWEIS

Die meisten Instrumente haben eine »natürliche« Wiedergabe-Spielanweisung, d. h. die gebräuchlichste Art, das Instrument zu spielen. In Dorico SE muss für jedes Instrument eine natürliche Wiedergabe-Spielanweisung definiert werden.

Durch Auswählen einer Wiedergabe-Spielanweisung in der Spielanweisungen-Liste können Sie ihre Steuerelemente und Aktionen bearbeiten.

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

- **Spielanweisung hinzufügen:** Hier können Sie aus den verfügbaren Wiedergabe-Spielanweisungen im Dialog **Spielanweisungs-Kombinationen** eine neue Wiedergabe-Spielanweisung oder eine Kombination mehrerer Wiedergabe-Spielanweisungen zur Expression-Map hinzufügen.



- **Spielanweisung bearbeiten:** Öffnet den Dialog **Spielanweisungs-Kombinationen**, in dem Sie die Kombination von Wiedergabe-Spielanweisungen bearbeiten können, die in der ausgewählten Wiedergabe-Spielanweisung verwendet wird.



Sie können bereits vorhandene Wiedergabe-Spielanweisungen auch bearbeiten, indem Sie in der Spielanweisungen-Liste auf sie doppelklicken.

- **Duplizieren:** Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Wiedergabe-Spielanweisung, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.



- **Spielanweisung löschen:** Löscht die ausgewählte Wiedergabe-Spielanweisung.



HINWEIS

Sie können in der Spielanweisungsliste immer nur eine Wiedergabe-Spielanweisung auf einmal auswählen.

7 Steuerelemente für Spielanweisungen

Enthält Steuerelemente, die die aus der Liste ausgewählte Wiedergabe-Spielanweisung beeinflussen, zum Beispiel **Anschlagstärke**. Ein weiteres Steuerelement ist **Lautstärke-Dynamik**; damit können Sie auswählen, ob die Lautstärke-Dynamik für die ausgewählte Wiedergabe-Spielanweisung durch ihre **Noten-Anschlagstärke** oder einen **Control-Change** gesteuert wird. Bei Sound-Bibliotheken, die beides nutzen, können Sie anhand der Option **Sekundäre Dynamikanweisung verwenden** eine weitere Lautstärkesteuerung angeben.

HINWEIS

Wenn Sie **Control-Change** für die **Lautstärke-Dynamik** wählen, müssen Sie den Controller als Nummer angeben. In der Dokumentation des verwendeten VST-Instruments und/oder MIDI-Controllers finden Sie die entsprechende Controller-Nummer.

8 Aktionen-Unterabschnitt

Hier können Sie festlegen, wie der Switch für die Ausführung jeder Wiedergabe-Spielanweisung gesteuert wird. Dieser Unterabschnitt enthält außerdem Details zu vorhandenen Aktionen, die zur Umsetzung der gewählten Wiedergabe-Spielanweisung nötig sind.

Die folgenden Aktionsarten sind möglich:

- Control-Change
- Program-Change
- Keyswitch

HINWEIS

Abhängig von Ihrem PlugIn können mehrere Arten von Aktionen erforderlich sein, um einzelne Wiedergabe-Spielanweisungen zu ändern.

Aktionen werden in einer dreispaltigen Tabelle angezeigt.

Key Switch	C#0	127
Control Change	1	64
Program Change	1	

Aktionen-Tabelle

Die erste Spalte zeigt die Art der Aktion an.

Die zweite Spalte steuert den ersten Parameter des MIDI-Events. Bei Noten-Events gibt dies die Tonhöhe an. Bei Control-Changes wird hier die Control-Change-Nummer angegeben. Bei Program-Changes wird hier die Programmnummer angegeben.

Die dritte Spalte steuert den zweiten Parameter des MIDI-Events. Bei Noten-Events wird hier die Anschlagstärke angezeigt. Bei Control-Changes weist dies auf den Control-Change-Wert, der zwischen 0 und 127 liegen kann. Program-Changes haben keinen zweiten Parameter.

In der Aktionsleiste am unteren Rand des Unterabschnitts stehen die folgenden Optionen zur Verfügung:

- **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 Kanaländerungsaktion hinzufügen:** Fügt eine absolute Kanaländerungsaktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Relative Kanaländerungsaktion hinzufügen:** Fügt eine relative Kanaländerungsaktion mit Standardeinstellungen hinzu.
- **Aktion duplizieren:** Erstellt eine Kopie einer vorhandenen Aktion, die Sie getrennt vom Original bearbeiten können.



- **Aktion löschen:** Löscht die ausgewählte Aktion.



HINWEIS

Sie können in der **Aktionen**-Tabelle nur eine Aktion auf einmal auswählen.

Im **Aktionen**-Unterabschnitt können Sie auch festlegen, welche Aktionen den Beginn von Noten und welche das Ende von Noten beeinflussen. Beispielsweise könnten Sie einstellen, dass ein Event, welches die Wiedergabe-Spielanweisung zurücksetzt, nur auf das Ende von Noten angewandt wird.

- **On-Events** beeinflussen den Beginn von Noten.
- **Off-Events** beeinflussen das Ende von Noten.

Sie können auch **Mittleres C (Note 60)** nutzen, um die Tonhöhe für das mittlere C auszuwählen, 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.

9 Gegenseitige Ausschlussgruppen (Unterabschnitt)

Hier können Sie Wiedergabe-Spielanweisungen angeben, die sich gegenseitig ausschließen, also nicht gleichzeitig verwendet werden können. Spieler können zum Beispiel nicht gleichzeitig vibrato und nicht vibrato spielen. Wiedergabe-Spielanweisungen derselben Ausschlussgruppe zuzuweisen bedeutet, dass immer nur eine Anweisung dieser Gruppe auf einmal verwendet werden kann.

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-Spielanweisungen für ein Instrument unterstützt, eine andere Sound-Bibliothek jedoch nicht.

In der Spalte **Gegenseitige Ausschlussgruppen** können Sie gegenseitige Ausschlussgruppen 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.

In der Spalte **Hat Spielanweisungen** können Sie ändern, welche Wiedergabe-Spielanweisungen 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-Spielanweisungen auswählen können, die Sie zur ausgewählten gegenseitigen Ausschlussgruppe hinzufügen möchten.



- **Löschen:** Löscht die ausgewählte Wiedergabe-Spielanweisung aus der gegenseitigen Ausschlussgruppe.



HINWEIS

Sie können nur eine Wiedergabe-Spielanweisung auf einmal auswählen.

Sie können den Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** ausblenden/anzeigen, indem Sie auf die Abschnittsüberschrift klicken.

10 Auf Bibliotheksstandards zurücksetzen

Ermöglicht es Ihnen, alle Änderungen, die Sie an den Expression-Maps aus der Standardbibliothek vorgenommen haben, rückgängig zu machen.

11 Bibliothek importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die `.doricolib`-Dateien auswählen können, die Sie als Expression-Maps importieren möchten.

12 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.

13 Cubase Expression-Map importieren

Öffnet den Explorer/macOS Finder, in dem Sie die Expression-Maps im Cubase-Format auswählen können, die Sie importieren möchten.

HINWEIS

Es ist derzeit nicht möglich, alle Kombinationen von Wiedergabe-Spielanweisungen zu importieren. Cubase-Expression-Maps müssen in Dorico SE oft zuerst bearbeitet werden, bevor sie richtig funktionieren.

Die Switch-Daten bleiben jedoch erhalten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 466

Spielanweisungs-Kombinationen (Dialog)

Im Dialog **Spielanweisungs-Kombinationen** können Sie Kombinationen von Wiedergabe-Spielanweisungen erstellen, die Sie gleichzeitig anwenden möchten. Wiedergabe-Spielanweisungen werden von Expression-Maps genutzt, um der jeweiligen Spielanweisung in den Noten die richtigen Sounds zuzuordnen.

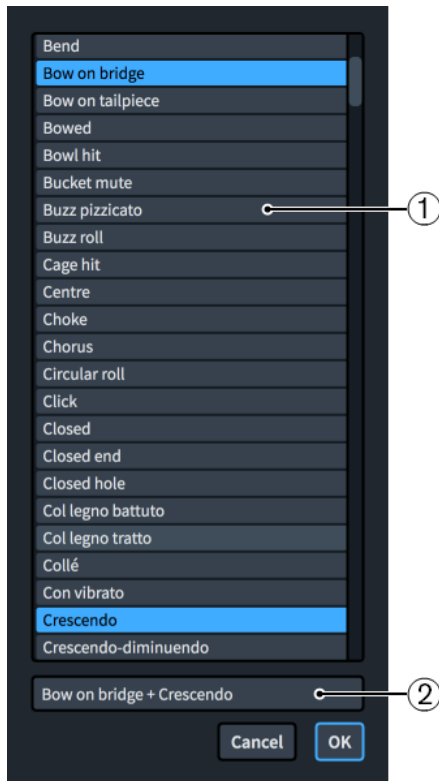
Sie können den Dialog **Spielanweisungs-Kombinationen** auf die folgenden Arten öffnen:

- Klicken Sie im Dialog **Expression-Maps** in der Aktionsleiste des **Spielanweisungen**-Abschnitts auf **Spielanweisung hinzufügen**.



- Wählen Sie im Dialog **Expression-Maps** eine vorhandene Wiedergabe-Spielanweisung aus der Liste aus und klicken Sie in der Aktionsleiste des **Spielanweisungen**-Abschnitts auf **Spielanweisung bearbeiten**. Sie können auch auf die Wiedergabe-Spielanweisung doppelklicken.





Dialog **Spielanweisungs-Kombinationen**

1 Liste der Spielanweisungen

Hier können Sie vorhandene Wiedergabe-Spielanweisungen auswählen, um sie zu einer neuen Wiedergabe-Spielanweisung hinzuzufügen oder um eine vorhandene zu bearbeiten. Sie können mehrere Wiedergabe-Spielanweisungen zum Kombinieren auswählen, indem Sie bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf die gewünschten Anweisungen klicken.

2 Name

Zeigt den Namen der ausgewählten Wiedergabe-Spielanweisung an. Wenn Sie mehrere Wiedergabe-Spielanweisungen auswählen, werden ihre Namen automatisch durch ein Plus-Symbol getrennt.

Sie können die Namen von Wiedergabe-Spielanweisungen nicht ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Kombinationen von Wiedergabe-Spielanweisungen erstellen](#) auf Seite 482

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 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.



Gesperrt



Entsperrt

4. Geben Sie in die relevanten Felder im Abschnitt **Expression-Map-Daten** Informationen zu Ihrer Expression-Map ein.

5. Optional: Fügen Sie im Abschnitt **Spielanweisungen und Aktionen** der Liste der Spielanweisungen auf eine der folgenden Arten eine neue Wiedergabe-Spielanweisung hinzu:

- Klicken Sie auf **Spielanweisung hinzufügen**.



- Wählen Sie eine vorhandene Wiedergabe-Spielanweisung aus und klicken Sie auf **Spielanweisung duplizieren**.



6. Optional: Wenn die von Ihnen benötigten Wiedergabe-Spielanweisungskombinationen nicht in der Expression-Map vorhanden sind, legen Sie sie im Dialog **Spielanweisungskombinationen** an.

7. Wählen Sie in der Liste der Spielanweisungen eine Wiedergabe-Spielanweisung aus.

8. Ändern Sie im Abschnitt **Spielanweisungen und Aktionen** Optionen, die sich auf die gewählte Spielanweisung beziehen.

Hier können Sie zum Beispiel auswählen, ob die Lautstärke der gewählten Spielanweisung von ihrer **Noten-Anschlagstärke** oder einem **Control-Change** beeinflusst wird.

9. Fügen Sie im **Aktionen**-Unterabschnitt auf eine der folgenden Arten eine Aktion für die derzeit ausgewählte Wiedergabe-Spielanweisung ein:

- Klicken Sie auf **Noten-Event hinzufügen**.
- Klicken Sie auf **Control-Change hinzufügen**.
- Klicken Sie auf **Program-Change hinzufügen**.
- Wählen Sie eine vorhandene Aktion aus und klicken Sie auf **Duplizieren**.

10. Wählen Sie aus den folgenden Optionen die Event-Art aus:

- **On-Events**
- **Off-Events**

11. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 9 und 10 für jede Aktion, die Sie für jede Spielanweisung benötigen.

12. Optional: Um die Werte für Aktionen zu ändern, doppelklicken Sie auf sie und ändern Sie ihre Werte.

13. Optional: Wenn Sie gegenseitige Ausschlussgruppen in Ihrer neuen Expression-Map definieren möchten, fügen Sie sie im Abschnitt **Gegenseitige Ausschlussgruppen** hinzu.

14. Optional: Wenn Sie gegenseitige Ausschlussgruppen hinzugefügt haben, fügen Sie jeder von ihnen die erforderlichen Wiedergabe-Spielanweisungen hinzu.

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

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 473



[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 466

[Spielanweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 479

Kombinationen von Wiedergabe-Spielanweisungen erstellen

Sie können Kombinationen von Wiedergabe-Spielanweisungen für eine einzelne Expression-Map erstellen, zum Beispiel wenn in der Expression-Map eine andere Reihe von Keyswitches für **Staccato + Akzent** benötigt wird als für die einzelnen Spielanweisungen **Staccato** und **Akzent**.

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 neue Wiedergabe-Spielanweisungskombinationen hinzufügen möchten.
 3. Öffnen Sie den Dialog **Spielanweisungs-Kombinationen**, um die Kombination für eine Wiedergabe-Spielanweisung auf eine der folgenden Arten zu ändern:
 - Um eine neue Wiedergabe-Spielanweisung zu erstellen, klicken Sie in der Aktionsleiste der Liste mit Spielanweisungen auf **Spielanweisung hinzufügen**.

 - Um die Kombination für eine bereits bestehende Wiedergabe-Spielanweisung zu ändern, wählen Sie die Wiedergabe-Spielanweisung aus und klicken Sie in der Aktionsleiste der Liste mit Spielanweisungen auf **Spielanweisung bearbeiten**.

 4. Wählen Sie im Dialog **Spielanweisungs-Kombinationen** die Wiedergabe-Spielanweisungen aus, die Sie kombinieren möchten.
Sie können durch Klicken bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** mehrere Wiedergabe-Spielanweisungen oder auch nur eine einzelne Wiedergabe-Spielanweisung auswählen.
 5. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
Der Dialog **Spielanweisungs-Kombinationen** wird geschlossen.
-

ERGEBNIS

Eine neue Wiedergabe-Spielanweisungskombination wird erstellt und ist nun in der Liste mit Spielanweisungen der gewählten Expression-Map im Dialog **Expression-Maps** verfügbar.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 479

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 473

Expression-Maps importieren

Sie können Expression-Maps in Projekte importieren. 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 im Explorer/macOS Finder die Expression-Map 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.

Expression-Maps exportieren

Sie können Expression-Maps exportieren, damit Sie sie in anderen Projekten verwenden können. 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 Bibliotheksdatei 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-Spielanweisungen 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.

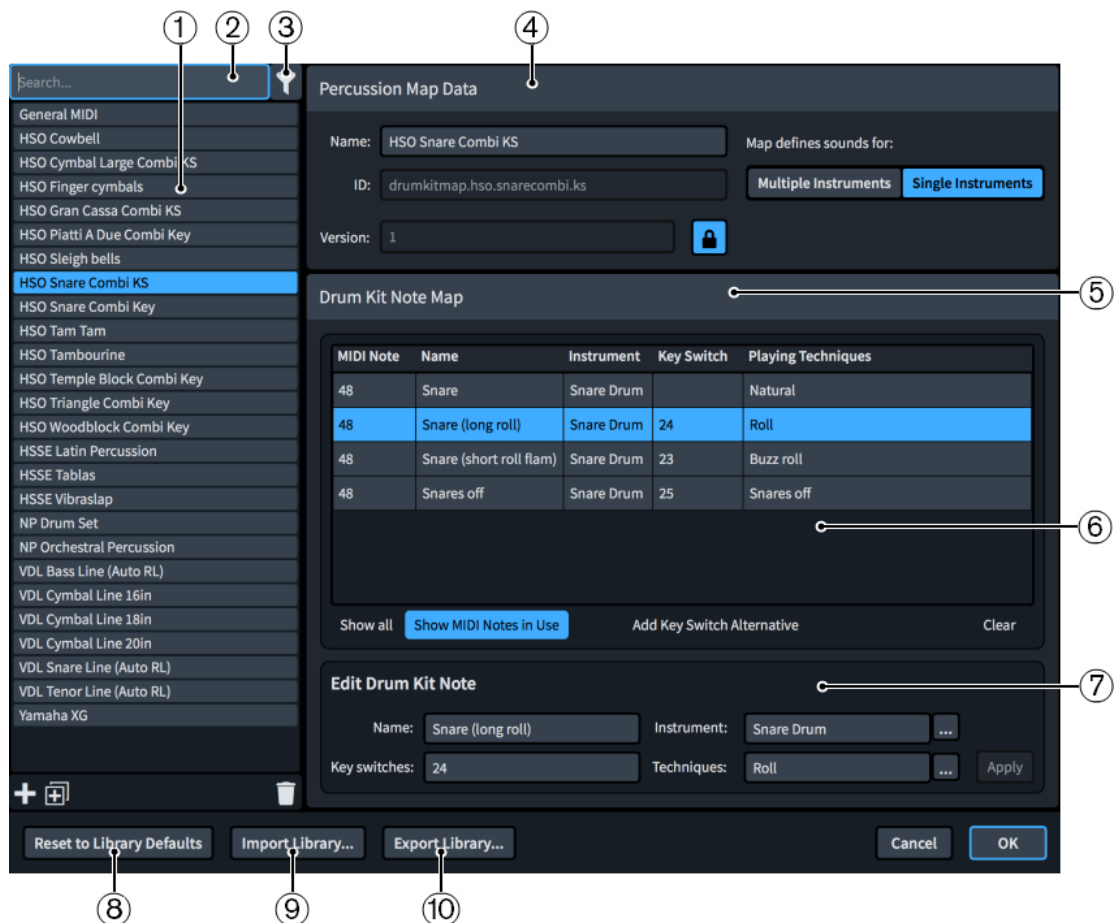
Mit Dorico SE wird ein Satz Percussion-Maps für ungestimmte Percussion-Patches mitgeliefert, die Teil der Bibliotheken HALion Symphonic Orchestra- und HALion Sonic SE sind. Diese werden automatisch ausgewählt, wenn Sie Perkussionsinstrumente zu Ihrem Projekt hinzufügen.

Im Dialog **Percussion-Maps** können Sie benutzerdefinierte Percussion-Maps für Soundbibliotheken oder MIDI-Geräte von Drittanbietern festlegen, um eine einwandfreie Wiedergabe zu gewährleisten.

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.



Dialog **Percussion-Maps**

Der Dialog **Percussion-Maps** ist in folgende Abschnitte unterteilt:

1 Liste der Percussion-Maps

Enthält die derzeit in Ihrem Projekt verfügbaren Percussion-Maps.

Sie können Percussion-Maps über die folgenden Schalter in der Aktionsleiste am unteren Rand der Percussion-Maps-Liste hinzufügen und löschen:

- **Percussion-Map hinzufügen:** Fügt eine neue Percussion-Map hinzu, die keine Einstellungen enthält.



- **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.

HINWEIS

- Alle Felder im Abschnitt **Percussion-Map-Daten** 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.
-

Sie können je nach Beschaffenheit der aktuellen Percussion-Map eine der Optionen für **Map definiert Klänge für** 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-Spielanweisungen für dieses Instrument enthält. Beispiele dafür wären ein Snaresdrum-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-Spielanweisungen 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.

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**
- **Name**
- **Instrument**
- **Keyswitch**
- **Spielanweisungen**

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-Spielanweisung. 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-Spielanweisungen zu triggern.

HINWEIS

Keyswitches sind nicht zwingend erforderlich.

- **Spielanweisungen:** Hier können Sie aus einer Liste der verfügbaren Wiedergabe-Spielanweisungen eine Wiedergabe-Spielanweisung auswählen, die auf das im **Instrument**-Feld ausgewählte Instrument angewandt werden soll.

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.




Gesperrt



Entsperrt

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 den folgenden Schalter 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 den folgenden Schalter neben dem **Spielanweisungen**-Feld, um den Dialog **Spielanweisungs-Kombinationen** zu öffnen.

 13. Wählen Sie die geeigneten Wiedergabe-Spielanweisungen 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. Geben Sie im **Keyswitches**-Feld die MIDI-Notennummer des Keyswitchs an, falls dieser Sound einen benötigt.
 17. Klicken Sie auf **Anwenden**.
 18. Optional: Wiederholen Sie diese Schritte für jede MIDI-Note, bis Sie alle erforderlichen Zuordnungen für Ihr Projekt erstellt haben.
 19. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Ihre neue Percussion-Map 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 483

[Endpunkten Expression-/Percussion-Maps zuordnen](#) auf Seite 472

[Endpunkteinrichtung-Dialog](#) auf Seite 466

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 im Explorer/macOS Finder die Percussion-Map-Datei aus, die Sie importieren wollen.
 4. Klicken Sie auf **Öffnen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählte Percussion-Map wird in Ihr Projekt importiert. Sie erscheint in der Liste der Percussion-Maps.

Percussion-Maps exportieren

Sie können Percussion-Maps exportieren, damit Sie sie in anderen Projekten verwenden können. 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 Bibliotheksdatei 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**.

5. Wählen Sie die gewünschte Wiedergabe-Spielanweisung aus der Liste im angezeigten Dialog aus.
Sie können mehrere Wiedergabe-Spielanweisungen auswählen, indem Sie die **Strg-Taste/ Befehlstaste** gedrückt halten und die gewünschten Wiedergabe-Spielanweisungen anklicken.

6. 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.
 7. Wählen Sie aus den verfügbaren Optionen die gewünschten Artikulationen und einen Tremolo-Strich aus.
 8. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.
-

ERGEBNIS

Das Wiedergabeverhalten der ausgewählten Spielanweisung wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dialog Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 931

[Neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente erstellen](#) auf Seite 934

Gespielte vs. notierte Dauer

Im Wiedergabe-Modus können Sie Noten im Pianorollen-Editor mit ihrer gespielten oder ihrer notierten Dauer anzeigen.

Gespielte Dauer

Wenn im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Gespielte Notenwerte** ausgewählt ist, werden Noten-Events im Pianorollen-Editor mit je zwei Komponenten angezeigt:

- Ein ausgefülltes, helles Rechteck, das die gespielte Dauer der Note anzeigt.
- Ein dünner, dunklerer Balken, der die notierte Dauer der Note anzeigt.

So werden beispielsweise Noten mit Staccato-Artikulationen kürzer als ihre notierte Dauer gespielt, während Noten unter Bindebögen länger als ihre notierte Dauer gespielt werden.

In Dorico 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

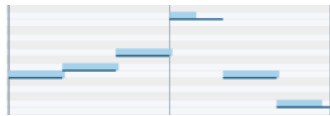
Sie können im Wiedergabe-Werkzeugfeld **Notierte Notenwerte** auswählen, um Noten-Events als einzelne Rechtecke anzuzeigen, die sich über die gesamte Breite erstrecken, die der notierten Dauer der Note entspricht.

Sie können die notierten Notenwerte im Pianorollen-Editor ändern, wenn Sie **Notierte Notenwerte** ausgewählt haben.

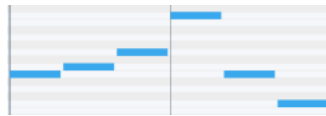
BEISPIEL

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 843

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 395

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 420

[MIDI-Aufnahme](#) auf Seite 209

[MIDI importieren](#) auf Seite 81

[MIDI-Importoptionen \(Dialog\)](#) auf Seite 82

Drucken-Modus

Im Drucken-Modus können Sie Ihre Layouts drucken oder als Grafikdateien exportieren, zum Beispiel als PDF oder SVG.

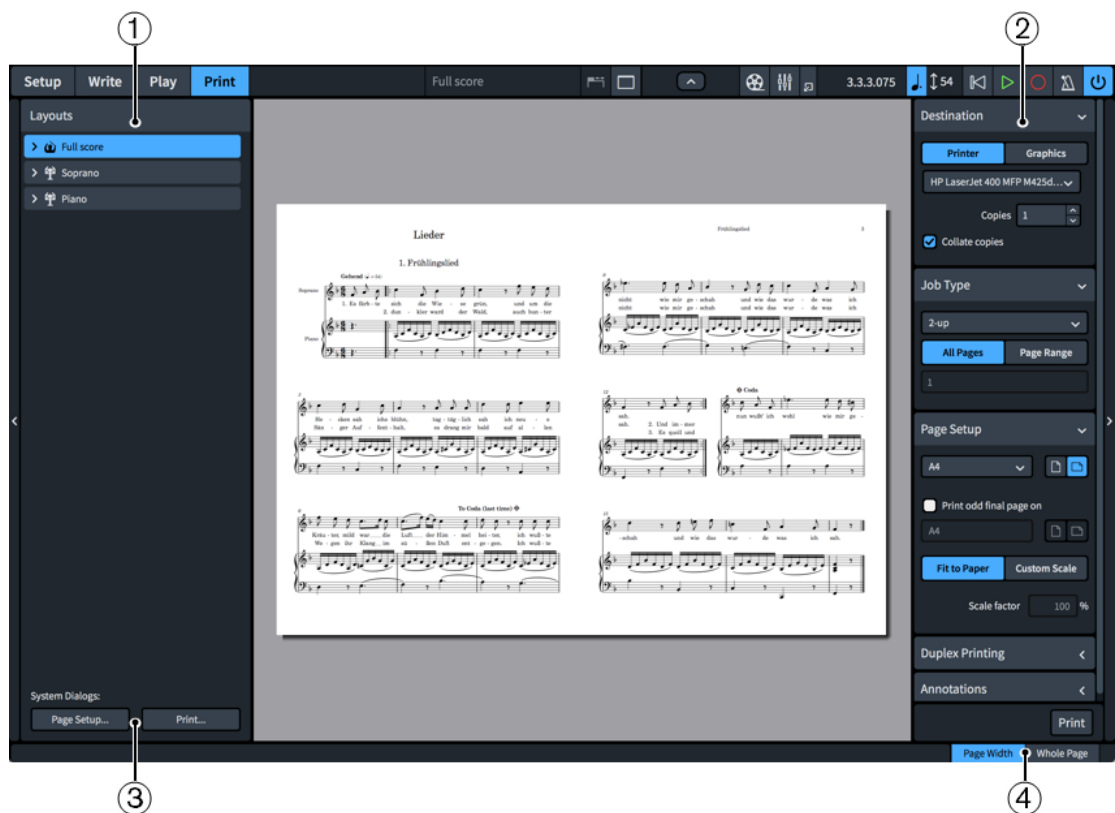
- Wenn Sie Layouts drucken, können Sie das Papierformat und andere Optionen wie doppelseitigen Druck oder Booklet-Druck einstellen.
- Wenn Sie Layouts exportieren, können Sie verschiedene Grafikdateitypen wie PDF oder PNG auswählen und die Informationen festlegen, die in den Namen der exportierten Dateien 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

[Werkzeugzeile](#) auf Seite 41

[Druckvorschaubereich](#) auf Seite 46

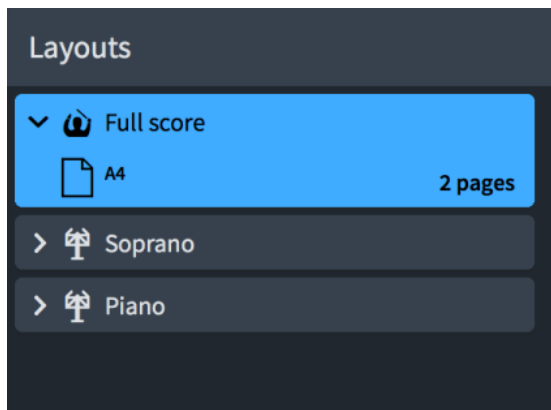
[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61

Layouts-Bereich (Drucken-Modus)

Im Drucken-Modus zeigt der **Layouts**-Bereich eine Liste mit allen Layouts im Projekt an und ermöglicht es Ihnen, eine Auswahl zum Drucken oder Exportieren zu treffen. Diese Liste finden Sie links im Fenster.

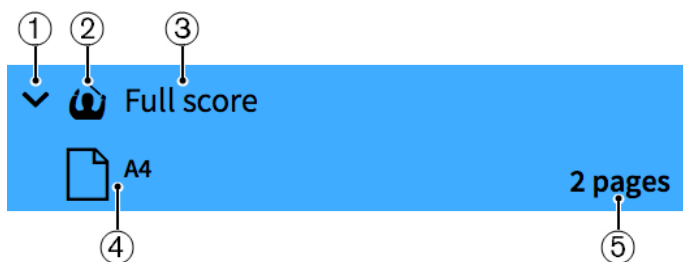
Sie können den **Layouts**-Bereich im Drucken-Modus auf jede der folgenden Arten ein-/ausblenden:

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



Der **Layouts**-Bereich im Drucken-Modus

Der **Layouts**-Bereich enthält alle Layouts Ihres Projekts, diese werden als Karten angezeigt. Auf jeder Layout-Karte wird Folgendes angezeigt:






1 Ein-/Ausblenden-Pfeil

Erweitert/Minimiert die Layout-Karte.

2 Layout-Typ

Zeigt den Layout-Typ aus den folgenden Optionen:

- Gesamtpartitur-Layout

- Einzelstimmen-Layout

- Benutzerdefiniertes Partitur-Layout


3 Name des Layouts

Zeigt den Namen des Layouts an. Dorico 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

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 507

[Booklets drucken](#) auf Seite 508

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**.

The screenshot shows a vertical print settings dialog box with the following sections:

- Destination:** Includes tabs for 'Printer' and 'Graphics'. The printer selected is 'Phaser 7100N (13:9c:aa)'. There are 2 copies, and 'Collate copies' is checked.
- Job Type:** Shows '2-up' layout. There are tabs for 'All Pages' and 'Page Range'. The page range is set to '1'.
- Page Setup:** Shows paper size options 'A3' and 'A4'. There are 'Fit to Paper' and 'Custom Scale' buttons. The scale factor is set to 100%.
- Duplex Printing:** Shows 'Print on' as 'One side only'. There are two 'Flip automatically' options and a 'Reverse order of outward pages' checkbox.
- Annotations:** Includes checkboxes for 'Crop marks', 'Border', 'Date and time', 'Watermark', and 'View options'.

A 'Print' button is located at the bottom right of the dialog.

Alle Optionen, die Sie im Druckoptionen-Bereich einstellen, werden in Ihrem Projekt gespeichert. Die Optionen sind in die folgenden Abschnitte unterteilt:

Ziel

Ermöglicht Ihnen die Auswahl eines physischen Druckers für den Druck bzw. eines Speicherorts zum Exportieren einer Grafikdatei. Wenn Sie Ihre Arbeit drucken, können Sie wählen, wie viele Exemplare gedruckt werden sollen. Wenn Sie eine Grafikdatei exportieren, können Sie Format, Dateiname und Speicherort der Datei festlegen.

Je nachdem, welches Ziel Sie wählen, heißt der Schalter am unteren Rand des Bereichs entweder **Drucken** oder **Exportieren**. Wenn Sie einige Layouts ausgewählt haben, die

zum Drucken eingestellt sind, und andere, die zum Exportieren eingestellt sind, heißt der Schalter **Drucken und exportieren**.

Auftragstyp

Ermöglicht Ihnen die Auswahl des zu druckenden/exportierenden Seitenbereichs und die Anordnung der Seiten.

Seite einrichten

Ermöglicht Ihnen die Einstellung der Papiergröße und der Ausrichtung. Sie können außerdem den Skalierungsfaktor des Bildes wählen, das gedruckt/exportiert werden soll.

Doppelseitiger Druck

Ermöglicht es Ihnen, einzustellen, ob eine oder beide Seiten jedes Papierbogens bedruckt werden sollen. Diese Option ist nur verfügbar, wenn Sie im **Ziel**-Abschnitt **Drucker** auswählen.

Anmerkungen

Hier können Sie Optionen aktivieren, die häufig von Verlagen oder Druckereien benötigt werden, zum Beispiel Schnittmarken oder einen Rahmen um den Druckbereich.

Drucken-Schalter

Ermöglicht das Drucken/Exportieren ausgewählter Layouts gemäß den Einstellungen, die Sie im Druckoptionen-Bereich festgelegt haben.

Abhängig von Ihrer Auswahl kann der Drucken-Schalter auf eine der folgenden Arten angezeigt werden:

- **Drucken**
- **Exportieren**
- **Drucken und exportieren**

Wenn Sie zum Beispiel Layouts ausgewählt haben, die alle auf Druck eingestellt sind, wird **Drucken** angezeigt. Wenn Sie einige Layouts ausgewählt haben, die für den Export von Grafiken verwendet werden sollen, und einige Layouts, die für den Druck bestimmt sind, wird **Drucken und exportieren** angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 508

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 507

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.

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

- Wenn Sie die Anzahl der **Exemplare** ändern, ändert sich diese für alle ausgewählten Layouts. Sie können die Anzahl der Exemplare aber auch für einzelne Layouts festlegen. Zum Beispiel können Sie eine Gesamtpartitur auswählen und einstellen, dass **3** Exemplare davon gedruckt werden sollen, während von den Layouts für Einzelstimmen nur je **1** Kopie gemacht wird. Wenn Sie die Layouts danach auswählen, um alle gemeinsam zu drucken, werden die eingegebenen Werte beibehalten.
- Das **Exemplare**-Feld erscheint leer, wenn Sie Layouts mit unterschiedlichen Werten ausgewählt haben.

3. Aktivieren/Deaktivieren Sie **Exemplare sortieren**.
4. Wählen Sie im **Ziel**-Abschnitt die **Drucker**-Option und wählen Sie einen Drucker aus dem Menü aus.
5. Wählen Sie im **Auftragstyp**-Abschnitt die gewünschte Seitenanordnung aus dem Menü aus.
6. Optional: Um nur einen bestimmten Seitenbereich zu drucken, wählen Sie **Seitenbereich** im **Auftragstyp**-Abschnitt.
7. Optional: Wenn Sie **Seitenbereich** ausgewählt haben, geben Sie die gewünschten Seiten in das Wertefeld ein.
 - 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 Auftragstyp **Doppelseiten** oder **2 Seiten auf ein Blatt** ausgewählt haben, aktivieren/deaktivieren Sie **Ungerade letzte Seite drucken auf**, um die Papiergröße zu wählen, auf der Sie ungerade letzte Seiten drucken möchten, falls Ihr Layout eine ungerade Seitenanzahl hat.
11. Wählen Sie ein Papierformat und eine Papierausrichtung für die ungerade letzte Seite.
12. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für Seitengrößen aus:
 - **An Papier anpassen**
 - **Benutzerdefinierte Skalierung**
13. Optional: Wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** ausgewählt haben, geben Sie den gewünschten Skalierungsfaktor in das **Skalierungsfaktor**-Feld ein.
14. Wählen Sie im Abschnitt **Doppelseitiger Druck** eine der verfügbaren Druckoptionen aus dem Menü **Drucken auf**.
15. Optional: Wenn Sie doppelseitigen Druck gewählt haben, können Sie die beiden unteren Menüs verwenden, um festzulegen, wie das gedruckte Bild beim Bedrucken der Papierrückseite umgekehrt werden soll.
16. Aktivieren Sie im **Anmerkungen**-Abschnitt jede Anmerkung, die Sie den ausgewählten Layouts hinzufügen möchten.
17. Klicken Sie auf **Drucken**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Layouts werden gemäß den vorgenommenen Druckeinstellungen gedruckt. Wenn Ihre Auswahl Einzelstimmen-Layouts in klingender Notation enthält, zeigt Dorico 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

- Sie können einzelne Layouts auswählen und Druckoptionen dafür einrichten, ohne sofort zu drucken. Nachdem Sie die gewünschten Druckoptionen für mehrere Layouts eingerichtet haben, können Sie alle Layouts auswählen, die Sie drucken möchten, und auf **Drucken** klicken. Ihre vorhandenen Druckeinstellungen werden übernommen, auch wenn Ihre Auswahl Layouts mit unterschiedlichen Druckeinstellungen enthält.
 - Auf der **Tastaturbefehle**-Seite der **Programmeinstellungen** können Sie Tastaturbefehle für verschiedene Druck- und Exportbefehle festlegen.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61
[Drucker](#) auf Seite 506
[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 511
[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 503
[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 507
[Druckoptionen-Bereich](#) auf Seite 496
[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 508
[Anmerkungen](#) auf Seite 512
[Seitengröße und Ausrichtung ändern](#) auf Seite 356

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 503

[Seitenanordnungen zum Drucken/Exportieren](#) auf Seite 507

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

Zum Exportieren einzelner Layouts als Grafikdateien können Sie viele verschiedene Optionen wählen, zum Beispiel PDF oder PNG.

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. Wählen Sie einen Farbmodus.
 - **Einfarb.** exportiert die Grafik in Schwarzweiß.
 - **Farbe** exportiert die Grafik in Vollfarbe.

HINWEIS

- Wenn Sie eine Grafikdatei mit einer Auflösung von 72 dpi exportieren, empfiehlt es sich, die **Farbe**-Option zu wählen. Wenn Sie **Einfarb.** wählen, sind Notenzeilenlinien eventuell nicht sichtbar.
 - Wenn Sie Layouts mit Wasserzeichen exportieren möchten, müssen Sie **Farbe** wählen.
-

4. Wählen Sie ein Grafikdateiformat aus dem Menü aus.
5. Optional: Wenn Sie **PNG** oder **TIFF** ausgewählt haben, wählen Sie eine Auflösung aus dem **Auflösung**-Menü.

TIPP

Die **Auflösung**-Einstellung hat keine Auswirkung auf **PDF**- und **SVG**-Dateien, da es sich bei ihnen um Vektorformate handelt.

6. Optional: Legen Sie einen Pfad zum Exportieren fest.
7. Optional: Wenn Sie die Dateinamenkonvention ändern wollen, klicken Sie auf **Dateinamen-Optionen**, um den Dialog **Dateinamen exportieren** zu öffnen.
8. Optional: Ändern Sie im Dialog **Dateinamen exportieren** die Dateinamenkonvention für die ausgewählten Grafikdateiformate.
9. Optional: Um nur einen bestimmten Seitenbereich zu exportieren, wählen Sie **Seitenbereich** im **Auftragstyp**-Abschnitt.
10. Optional: Wenn Sie **Seitenbereich** ausgewählt haben, geben Sie die gewünschten Seiten in das Wertefeld ein.
 - 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.

11. Wählen Sie im Abschnitt **Seite einrichten** die gewünschte Seitenausrichtung aus.
12. 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.

13. 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 500
[Dateinamen exportieren \(Dialog\)](#) auf Seite 503
[Grafikdateiformate](#) auf Seite 511

[Bildauflösung](#) auf Seite 512

[Tastaturbefehle-Seite im Programmeinstellungen-Dialog](#) auf Seite 61


[Anmerkungen](#) auf Seite 512

Pfad zum Exportieren von Grafikdateien festlegen

Sie können einen Pfad zu jedem Ordner angeben, in den Sie Grafikdateien exportieren möchten. Sie können für jedes Layout einen anderen Exportpfad angeben und trotzdem alle gleichzeitig exportieren.

Dorico SE exportiert Grafikdateien standardmäßig in denselben Ordner wie Ihre Projektdateien. Wenn Sie Ihr Projekt noch nicht gespeichert haben, werden Grafikdateien im Standard-Benutzerordner Ihres Betriebssystems abgelegt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, deren Exportpfad Sie ändern möchten.
2. Klicken Sie im **Ziel**-Abschnitt des Druckoptionen-Bereichs neben dem **Zielordner**-Feld auf **Ordner wählen**, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.

3. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder den gewünschten Zielordner und wählen Sie ihn aus.
4. Klicken Sie auf **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.

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)

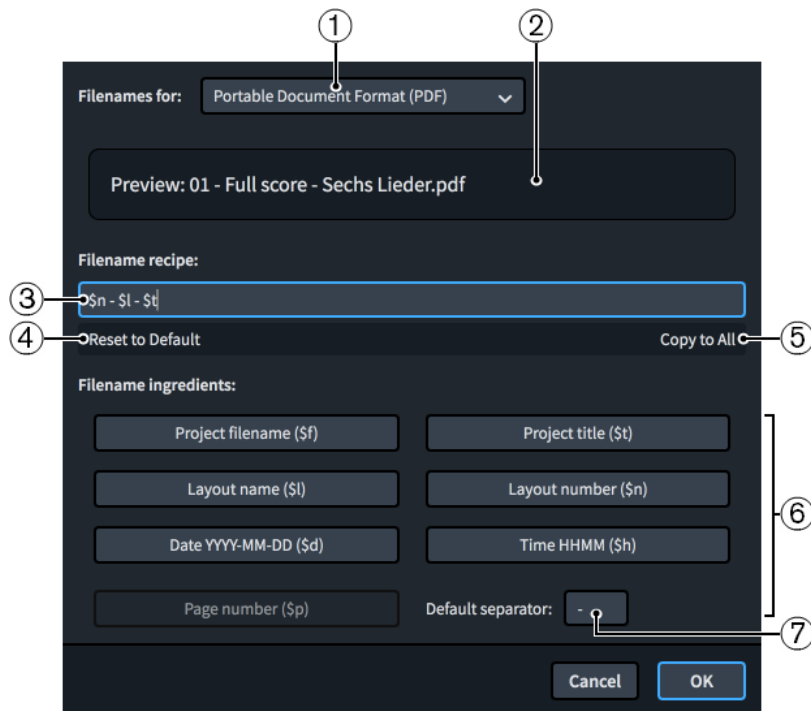
Im Dialog **Dateinamen exportieren** können Sie die Variablen in Dateinamen für jedes Grafikdateiformat unabhängig voneinander festlegen. Sie können universelle Variablen verwenden, die aktualisiert werden, um die richtigen Informationen für jedes Layout automatisch anzuzeigen, und Sie können Text eingeben, 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 501

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 501

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.

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 496

[Layouts drucken](#) auf Seite 498

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 Auftragstyp 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 Auftragstypen können entweder eine Seite oder beide Seiten eines Papierbogens bedruckt werden.
 - Booklets, Doppelseiten und 2 Seiten auf einem Blatt werden normalerweise im Querformat gedruckt. Wird je eine Seite auf einen Bogen Papier gedruckt, wählt man für gewöhnlich das Hochformat, es sei denn, das Layout selbst ist im Querformat angelegt.
-

Im **Auftragstyp**-Abschnitt können Sie zudem auswählen, welche Seiten Sie drucken/exportieren möchten.

Alle Seiten

Druckt alle Seiten der ausgewählten Layouts.

Seitenbereich

Ermöglicht es Ihnen, den für den Druck bestimmten Seitenbereich zu definieren. Wenn Sie **Seitenbereich** auswählen, erhalten Sie Zugriff auf das Wertefeld.

- Um einen Bereich zu definieren, geben Sie die erste Seite und die letzte Seite, getrennt durch einen Bindestrich, ein, zum Beispiel **1-4**.
- Um einzelne Seiten oder separate Bereiche anzugeben, geben Sie jede Seite bzw. jeden Bereich durch Kommas getrennt ein, zum Beispiel **1,3,5-8**.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Papierformat und Ausrichtung einstellen](#) auf Seite 511

[Seitenbereich drucken/exportieren](#) auf Seite 500

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 498

[Doppelseitiger Druck](#) auf Seite 508

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 498

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 Ausrichtung ändern](#) auf Seite 356

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 507

[Seitengröße und Ausrichtung ändern](#) auf Seite 356

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 501

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 501

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 338

[Kommentare](#) auf Seite 345

[Layouts drucken](#) auf Seite 498

[Layouts als Grafikdateien exportieren](#) auf Seite 501

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 157

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 520

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Vorzeichen eingeben](#) auf Seite 192

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 192

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 204

[Statuszeile](#) auf Seite 49

Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können einzelne Vorzeichen in runden oder eckigen Klammern anzeigen und Vorzeichen einzeln ein-/ausblenden, einschließlich standardmäßig angezeigter Erinnerungsvorzeichen.

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.

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 60

[Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 693

[Vorzeichen löschen](#) auf Seite 516

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 Hälse zeigen den Hauptkorpus eines Akkords mit einem zweiten, vom Haupthals abzweigenden Notenhals an, der Notenköpfe in alterierten Primen mit dem Akkord verbindet. So können Vorzeichen direkt neben den Noten angezeigt werden, auf die sie sich beziehen.

Sie können einzelne alterierte Primen aber auch mit einem einzelnen Hals notieren. In diesem Fall werden die Notenköpfe direkt nebeneinander und die beiden Vorzeichen nebeneinander links vom Akkord angezeigt.

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 197

Darstellung von alterierten Primern ändern

Sie können die Darstellung von einzelnen alterierten Primern ändern, auch innerhalb von Akkorden, die andere alterierte Primern enthalten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die alterierten Primern 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 Primern werden bei aktiviertem Kontrollkästchen mit getrenntem Hals und bei deaktiviertem Kontrollkästchen mit individuellem Hals angezeigt.

TIPP

Hals trennen wirkt sich auf einzelne Noten aus. Sie können alterierte Primern innerhalb desselben Akkords unterschiedlich darstellen, indem Sie ihre Eigenschaften einzeln anpassen.

Mikrotonale Vorzeichen

Mikrotonale Vorzeichen zeigen Tonhöhen jenseits der chromatischen, in der westlichen Musik üblichen Skala an, z. B. ein Vierteltonkreuz oder ein Viertelton-Be. Mikrotonale Vorzeichen werden nur in Dorico 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 die Dauer eines Takts und nur für die notierte Tonhöhe, was bedeutet, dass jede Oktave ein separates Vorzeichen erfordert.

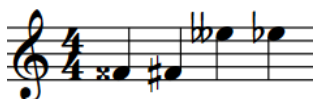
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Klassische Regel für Vorzeichendauer](#) auf Seite 521

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

Klassische Regel für Vorzeichendauer

Im Rahmen der klassischen Regel gilt ein Vorzeichen für alle Noten derselben Tonhöhe innerhalb derselben Oktave im selben Takt, solange es nicht durch ein anderes Vorzeichen aufgehoben wird. Geschieht dies nicht, wird es automatisch im nächsten Takt aufgehoben.

HINWEIS

Um die Aufhebung unmissverständlich zu machen, ist es üblich, die erste Note derselben Tonhöhe im folgenden Takt mit einem Erinnerungsvorzeichen zu versehen.

In Dorico SE wird standardmäßig die klassische Regel für die Vorzeichendauer verwendet.

Im Rahmen der klassischen Regel wird das Vorzeichen einer Note in einem Takt automatisch im nächsten Takt aufgehoben. Wenn z. B. in der Tonart G-Dur in einem Takt ein F \sharp notiert ist, wird vor einem F im folgenden Takt ein Kreuz angezeigt, obwohl dieses Kreuz bereits durch die Tonart impliziert wird.

Bei Verwendung der klassischen Regel für die Vorzeichendauer zeigt Dorico SE außerdem Erinnerungsvorzeichen an, d. h. erneute Angaben eines früheren Vorzeichens. Sie gelten als optional; es handelt sich bei ihnen weder um ausdrückliche Bestätigungen noch um Auflösungen. Vielmehr dienen sie der Vermeidung von Uneindeutigkeiten.

Erinnerungsvorzeichen werden unter den folgenden Umständen angezeigt:

- Spätere Noten innerhalb desselben Takts haben denselben Notennamen in verschiedenen Oktaven.
- Spätere Noten im folgenden Takt haben denselben Notennamen in derselben Oktave.
- Die erste Note im folgenden Takt hat denselben Notennamen in einer beliebigen Oktave.
- Innerhalb desselben Taktes gibt es übermäßige/verminderte oder doppelt übermäßige/verminderte Intervalle.

Für jeden dieser Fälle können Sie wählen, ob Erinnerungsvorzeichen in Klammern, ohne Klammern oder überhaupt nicht angezeigt werden sollen.

Artikulationen

Artikulationen sind Markierungen, die über oder unter Noten und Akkorden platziert werden. Artikulationen geben einem Interpreten Anweisungen, wie eine Note angespielt oder wie lang eine Note relativ zu ihrer notierten Dauer gehalten werden soll.

In Dorico 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. Sie finden sich im Notationsfeld am rechten Rand des Fensters.

Artikulationen sind in die folgenden Arten unterteilt:

Dynamikartikulationen

Zeigen einen stärkeren Anschlag zu Beginn von Noten an und umfassen Artikulationen wie Akzente und Marcato. Marcato wird auch als »starker Akzent« bezeichnet. Dorico 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.

Sie finden Artikulationen am unteren Rand des Noten-Bereichs im Schreiben-Modus.



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 drei Artikulationsformen anzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 215

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 206

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. **S** 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 215

[Tastaturbefehle für Artikulationen](#) auf Seite 215

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 $\frac{1}{4}$ Spatium versetzt, um eine Kollision mit dem Ende des Haltebogens zu verhindern.

Artikulationen auf der Notenkopfseite werden immer horizontal auf dem Notenkopf zentriert. Dies gilt auch für Artikulationen auf der Halsseite, es sei denn, die einzige Artikulation ist ein Staccato oder Staccatissimo. In diesem Fall wird die Artikulation auf dem Hals zentriert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Artikulationen einzeln ändern](#) auf Seite 525

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 Notenstiel 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 einzeln ändern

Sie können wählen, ob einzelne Artikulationen an der Notenkopf- oder an der Notenstielseite platziert werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten/Akkorde aus, für die Sie die Platzierung von Artikulationen ändern möchten.
2. Aktivieren Sie in der **Artikulationen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs **Platzierung** unter der entsprechenden Überschrift für die Artikulationen, deren Platzierung Sie ändern möchten.

Aktivieren Sie z. B. **Platzierung** unter der **Dynamikartikulationen**-Überschrift, um die Platzierung von Akzenten zu ändern.

3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

- **Seite Notenkopf**
 - **Seite Notenhals**
-

ERGEBNIS

Die Artikulationen werden an der ausgewählten Seite der Noten oder Akkorde platziert. Falls es dadurch zu einer Kollision mit anderen Markierungen wie z. B. Spielanweisungen kommt, nimmt Dorico SE automatisch Anpassungen vor, um sicherzustellen, dass alle Markierungen klar und lesbar sind.

Artikulationen bei der Wiedergabe

Das Hinzufügen von Artikulationen wirkt sich auf den Klang von Noten bei der Wiedergabe aus.

Wenn Sie keine Soundbibliothek haben, ändert Dorico SE dennoch den Klang von Noten bei der Wiedergabe, wenn Sie ihnen Artikulationen hinzufügen. Ein Staccato-Zeichen führt z. B. dazu, dass Noten kürzer als gewöhnlich wiedergegeben werden, während ein Akzent für eine lautere Wiedergabe von Noten sorgt.

Wenn Sie eine Soundbibliothek haben, lädt Dorico SE das spezifische Sample für eine Artikulation, falls ein solches Sample in Ihrer Soundbibliothek für das jeweilige Instrument enthalten ist.

Da die Artikulation für die ganze Note gilt, wird das Sample am Anfang einer Note ausgelöst. Dies gilt auch für Noten in Haltebogenketten.

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

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

Takte

Takte zeigen einen für gewöhnlich regelmäßigen Zeitabschnitt an, der der jeweiligen Anzahl von Zählzeiten entspricht und normalerweise durch die festgelegte Taktart vorgegeben wird. Takte werden von anderen Takten, die links und rechts neben ihnen liegen, durch vertikale Taktstriche getrennt.

Takte haben normalerweise für alle Spieler dieselbe Länge und dieselbe Position. In manchen Noten können jedoch Takte unterschiedlicher Länge zusammenfallen, und es gibt Situationen, in denen für einige Spieler gar keine Takte angegeben werden.

Jeder Takt hat eine Zahl, so dass Spieler bei Proben leicht erkennen können, an welcher Stelle der Noten sie sich gerade befinden. Besonders wichtig ist dies bei Noten für mehrere Spieler.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Taktzahlen](#) auf Seite 536

[Eingabemethoden für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 237

Takte/Zählzeiten löschen

Sie können ganze Takte und einzelne Zählzeiten anhand des Einblendfelds für Takte und Taktstriche vollständig aus Ihrem Projekt löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus eines der folgenden Elemente aus:
 - Den ersten Takt, den Sie löschen möchten, bzw. die erste Note oder Pause in diesem Takt.
 - Ein Element an der rhythmischen Position, ab der Sie die Zählzeiten löschen wollen.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-B**, um das Einblendfeld für Takte und Taktstriche zu öffnen.
3. Geben Sie im Einblendfeld – (Minus) gefolgt von der Anzahl der Takte bzw. Zählzeiten ein, die Sie löschen wollen.
Geben Sie zum Beispiel **-6** ein, um sechs Takte bestehend aus dem ausgewählten Takt und den darauffolgenden fünf zu löschen, oder **-2q**, um zwei Viertelnotenzählzeiten ab der ausgewählten rhythmischen Position zu löschen.
4. Drücken Sie die **Eingabetaste**, um das Einblendfeld zu schließen.

ERGEBNIS

Die angegebene Anzahl an Takten/Zählzeiten wird gelöscht.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Takte und Taktstriche \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 238

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 326

[Systemspur ein-/ausblenden](#) auf Seite 327

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 238

[Partien trennen](#) auf Seite 344

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 325

[Filter](#) auf Seite 329

Länge von Takten ändern

Sie können die Länge eines Takts ändern, so dass er kürzer oder länger dauert.

Sie können die Länge eines Takts ändern, indem Sie seine Taktart ändern. Sie können die Taktart später ausblenden, wenn Sie z. B. Musik mit unregelmäßigem Metrum schreiben und Taktstriche nur benötigen, um Notenmaterial in Gruppen anzuordnen, aber nicht, um eine Regelmäßigkeit anzuzeigen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 225

[Taktangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 906

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 ändern. Neue Taktarten gelten bis zur nächsten Taktart oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

Wenn die neue Taktart nicht genau in den verfügbaren Raum passt, z. B. wenn Sie zwei 4/4-Takte (acht Viertelnoten) durch entweder zwei 3/4-Takte oder drei 3/4-Takte (sechs bzw. neun Viertelnoten) ersetzen möchten, übergeht Dorico SE Ihre vorhandene Taktart nicht. Stattdessen wird der letzte Takt gekürzt.

Wenn Sie z. B. zwei Takte vor einer vorhandenen Taktart eine 4/4-Taktart durch eine 3/4-Taktart ersetzen, werden zwei 3/4-Takte und das Äquivalent eines 2/4-Takts erzeugt, wie in diesem Beispiel angezeigt.



Im Einfügen-Modus jedoch fügt Dorico SE am Ende des letzten Takts mit der neuen Taktart Zählzeiten ein, um sicherzustellen, dass der letzte Takt die richtige Länge aufweist. Nehmen wir z. B. das oben beschriebene Szenario, aber mit aktiviertem Einfügen-Modus: Zwei 4/4-Takte

werden zu drei 3/4-Takten, und die zusätzliche Zählzeit zum Ausfüllen des dritten 3/4-Takts wird am Ende der Phrase hinzugefügt.



Takte durch Eingabe neuer Taktstriche aufteilen

Sie können Takte auch aufteilen, indem Sie nicht reguläre (einzelne) Taktstriche an einer beliebigen Stelle eines Takts eingeben. Dies hat keine Auswirkungen auf die Taktart.

Die Eingabe eines regulären (einzelnen) Taktstrichs in einem vorhandenen Takt setzt jedoch das Muster der Taktart ab dieser Stelle dauerhaft zurück.

Wenn Sie z. B. die dritte Viertelnote in einem 4/4-Takt auswählen und einen neuen Taktstrich einfügen, wird ab dem hinzugefügten Taktstrich ein neuer 4/4-Takt begonnen. Links vom Taktstrich entsteht dadurch das Äquivalent eines 2/4-Takts, während die Takte rechts vom hinzugefügten Taktstrich ein Taktmaß von 4/4 aufweisen, und zwar bis zur nächsten vorhandenen Taktartangabe oder bis zum Ende der Partie, je nachdem, was zuerst eintritt.

Nach Hinzufügen eines regulären (einzelnen) Taktstrichs wird angezeigt, welche Auswirkungen er auf die Taktart hat.



Zwei 4/4-Takte mit Viertelnoten

Durch Hinzufügen eines normalen Taktstrichs in der Hälfte des ersten 4/4-Takts wird die Taktart ab diesem Punkt neu gestartet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 225

[Eingabemethoden für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 237

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 372

[Rahmenumbrüche einfügen](#) auf Seite 371

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 186

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 533

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 225

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 829

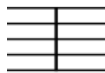
Taktstriche

Taktstriche sind vertikale Linien, die durch Notenzeilen verlaufen, um anzugeben, wie die Noten entsprechend der Taktbezeichnung in Takte unterteilt sind.

Es gibt verschiedene Arten von Taktstrichen, die in unterschiedlichen Kontexten zum Einsatz kommen:

Normal (einfach)

Ein einfacher Standard-Taktstrich, der die gesamte Höhe der Notenzeile umfasst. Bei einzeiligen Notenzeilen ragt der Taktstrich am oberen und unteren Rand der Notenzeile um ein Spatium heraus.



Doppelt

Ein doppelter Taktstrich besteht aus zwei Linien, die beide die Breite einfacher Taktstriche haben und standardmäßig ein halbes Spatium voneinander getrennt sind. Er wird oft verwendet, um erhebliche Veränderungen in der Musik anzuzeigen oder die Einführung von Studierzeichen, Tonartwechseln und Tempoänderungen zu kennzeichnen.



Letzter

Ein finaler Taktstrich besteht aus zwei Strichen: einem mit normaler Breite und einem dicken Taktstrich. Er kennzeichnet das Ende der Noten.

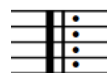
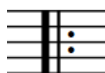


Wiederholung beginnen

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:

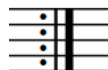
- Zwei Punkte, je einer in den beiden mittleren freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile
- Vier Punkte, je einer in allen freien Bereichen einer fünfzeiligen Notenzeile

Er zeigt den Beginn eines wiederholten Abschnitts an. Er wird zusammen mit einem Strich »Wiederholung-beenden« verwendet, der das Ende eines wiederholten Abschnitts anzeigt.



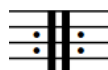
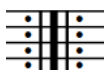
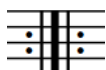
Wiederholung beenden

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 und Taktstriche](#) auf Seite 237

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 449

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 Taktarten](#) auf Seite 225

[Eingabemethoden für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 237

Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen

Um das Auffinden bestimmter Instrumente innerhalb einer Partitur zu erleichtern, können Taktstriche innerhalb von Instrumenten- und Notenzeilengruppen durchgehend verlaufen.

Taktstriche in Notenzeilengruppen

Wenn Taktstriche nur in einzelnen Notenzeilen angezeigt werden, kann es deutlich schwieriger sein, bestimmte Zeilen auf Anhieb zu finden. Wenn Taktstriche jedoch innerhalb von Instrumentengruppen in der Partitur durchgehend verlaufen, sind Instrumentenfamilien als Blöcke erkennbar, was das Auffinden von Instrumenten viel einfacher macht.

A musical score snippet for a full orchestra. The instruments listed on the left are: Flute, Oboe, Clarinet in Bb, Bassoon, Horn in F I, Horn in F II, Trumpet in Bb, Trombone, Tuba, Tympani, Violin I, Violin II, Viola, Violoncello, and Double Bass. Each instrument line has a single bar line centered in the first measure, indicating that the bar lines are not continuous across the group.

Taktstriche an einzelnen Notenzeilen

A musical score snippet for a full orchestra, identical to the one on the left. However, in this version, the bar lines are continuous across the entire score, passing through all instrument lines without gaps. This makes the instrument families more clearly visible as blocks.

Durchgehende Taktstriche innerhalb von Instrumentengruppen

Taktstriche verlaufen innerhalb von Notenzeilengruppen durchgehend, wenn die Gruppen durch eine Klammer verbunden sind. Welche Notenzeilen in eine Klammer eingeschlossen werden, hängt von der Instrumentierung und vom Kontext ab; normalerweise werden jedoch Instrumente derselben Familie, z. B. Holzbläser oder Streicher, durch Klammern verbunden.

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 565

[Spielergruppen hinzufügen](#) auf Seite 134

[Spieler zu Gruppen hinzufügen](#) auf Seite 135

[Spielergruppen löschen](#) auf Seite 134

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 539

[Layout-Optionen \(Dialog\)](#) auf Seite 105

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 Seitenliste 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 538

[Taktzahlen über bestimmten Notenzeilen anzeigen](#) auf Seite 540

[Hilfstaktzahlen ein-/ausblenden](#) auf Seite 539

[Positionen von Taktzahlen](#) auf Seite 539

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 Seitenliste 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 105

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 Seitenliste 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 536

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 829

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.

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 Seitenliste 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 Seitenliste 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 540

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 vertikale Position der 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 Seitenliste 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 358
[Optionen für vertikale Abstände in einzelnen Layouts](#) auf Seite 391
[Instrumente verschieben](#) auf Seite 121

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 Seitenliste 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 Seitenliste 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 Seitenliste 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 895

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 900

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 545

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 Taktzahlenabfolge wird ab dem Takt fortgesetzt, in dem Sie ein Element ausgewählt haben, oder ab der Position einer ausgewählten Taktzahl bzw. eines ausgewählten Taktstrichs.

TIPP

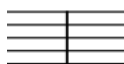
Sie müssen untergeordnete Taktzahländerungen nicht in chronologischer Reihenfolge hinzufügen. Sie können eine Rückkehr zur primären Taktzahlenabfolge eingeben, bevor Sie die untergeordnete Taktzahlenabfolge hinzufügen.

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 544

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 174

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

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 549

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 561

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 561

Balkengruppen trennen

Sie können Balken und sekundäre Balken an bestimmten rhythmischen Positionen in zwei Balkengruppen auftrennen. Sie können auch sekundäre Balken innerhalb von Balkengruppen trennen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe rechts von der Position aus, an der Sie den Balken trennen möchten.
2. Trennen Sie den Balken oder sekundären Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Balken trennen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Sekundären Balken unterbrechen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Balken/sekundäre Balken werden links von jeder ausgewählten Note getrennt, wobei die Noten auf beiden Seiten der Unterbrechung gruppiert bleiben, sofern es mindestens zwei verbalkte Noten auf jeder Seite gibt, die eine Balkengruppe bilden können.

HINWEIS

Um die gesamte Auswahl zu entbalken und allen Noten in der Gruppe einzelne Fahnen zu geben, können Sie die Verbalkung für alle Noten aufheben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbalkung von Noten aufheben](#) auf Seite 549

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 915

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 Texteeinstellungen 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 Notenhälsen innerhalb des Balkens geändert. Daher interpretiert Dorico SE Änderungen der notenzeilenabhängigen Platzierung von Balken als Notenhalsänderung.

Notenzeilenabhängige Platzierung von Elementen ändern

Sie können ändern, an welcher Seite der Notenzeile ein Balken angezeigt wird, indem Sie eine Änderung der Halsrichtung erzwingen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jeder der verbalkten Phrasen aus, deren notenzeilenabhängige Platzierung Sie ändern möchten.
2. Erzwingen Sie die Halsrichtung von Noten in den ausgewählten Balken auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Hals aufwärts erzwingen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Hals > Hals abwärts erzwingen**.

TIPP

- Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.
 - 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.

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jeder Balkengruppe, deren Neigung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Balkenrichtung**-Option in der **Verbalkung**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Flach**
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**

ERGEBNIS

Die Neigungen der ausgewählten Balken werden geändert, während die richtigen Positionen zu den Notenzeilenlinien erhalten bleiben.

Zentrierte Balken

Zentrierte Balken werden zwischen hohen und tiefen Noten innerhalb derselben Balkengruppe platziert, für gewöhnlich innerhalb der Notenzeile bzw. zwischen den Notenzeilen von in Akkoladen notierten Instrumenten.



Wenn eine verbalkte Phrase einen großen Tonumfang umfasst, werden normale Balken häufig sehr nah an einigen Noten innerhalb der Phrase, jedoch auch sehr weit von anderen Noten in der Phrase positioniert, was zu einigen sehr langen Notenhälsen führt. Durch einen zentrierten Balken in einer Phrase, die einen großen Tonumfang umfasst, kann der maximale Abstand zwischen Notenköpfen und dem Balken verringert werden. Da ein solcher Balken jedoch auch innerhalb der Notenzeile platziert werden kann, können Notenzeilenlinien durch ihn verdeckt werden.



Eine Phrase mit hohen und tiefen Noten mit Standardverbalkung



Dieselbe Phrase mit hohen und tiefen Noten, aber mit einem zentrierten Balken

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenabhängige Platzierung von Elementen ändern](#) auf Seite 550

Zentrierte Balken erzeugen

Sie können Balken in der Mitte von Notenzeilen platzieren, wobei die hohen Noten über den Balken und die tiefen Noten darunter gesetzt werden.

HINWEIS

Da diese Aktion eine Änderung der Richtung einiger Notenhälsen erfordert, befindet sie sich im **Hals**-Untermenü und nicht unter **Verbalkung** im **Bearbeiten**-Menü.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jedem der Balken, die sie zentrieren möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Hals** > **Zentrierten Balken erzwingen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Balken werden zwischen den Noten in den ausgewählten Balkengruppen zentriert.

Wenn Sie Noten in mehreren Balken auswählen, wird jeder Balken separat zentriert. Wenn Sie einen einzelnen zentrierten Balken erzeugen möchten, können Sie die Noten in diesen Balkengruppen zusammen verbalken. Sie können dies sowohl vor als auch nach dem Zentrieren der Balken tun.

HINWEIS

Dorico SE winkelt den Balken automatisch entsprechend der Form der Phrase an; Sie können die Winkel oder Neigungen der Balken jedoch manuell ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 549

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 552

Zentrierte Balken entfernen

Sie können zentrierte Balken entfernen und die Standardpositionen der Balken (über bzw. unter der Phrase) wiederherstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie mindestens eine Note in jedem zentrierten Balken, die Sie in die Standardplatzierung zurückführen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Hals** > **Zentrierten Balken entfernen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die zentrierten Balken werden entfernt.

Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen

Balken, die Notenzeilen überkreuzen, haben eine ähnliche Funktion wie normale Balken, ermöglichen aber die Anzeige einer Phrase mit einem großen Tonumfang in zwei Notenzeilen. Sie können Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen, indem Sie alle Noten in der Phrase in eine Notenzeile eingeben und dann einige Noten in die andere Notenzeile versetzen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben eine Phrase in eine Notenzeile eingegeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, die Sie in eine andere Notenzeile versetzen möchten.

HINWEIS

Sie können nur Noten von mehrzeiligen Instrumenten in andere Notenzeilen versetzen.

2. Versetzen Sie die Noten auf eine der folgenden Weise in andere Notenzeilen:
 - Drücken Sie **N**, um Noten in die Notenzeile oberhalb zu versetzen.
 - Drücken Sie **M**, um Noten in die Notenzeile unterhalb zu versetzen.

ERGEBNIS

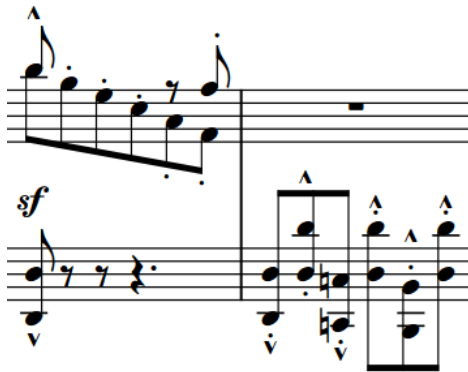
Die ausgewählten Noten werden in einer anderen Notenzeile angezeigt; wenn sie Teil einer Balkengruppe sind, wird ein Notenzeilen-übergreifender Balken angezeigt. Die Noten gehören jedoch nach wie vor zu demselben Balken.

HINWEIS

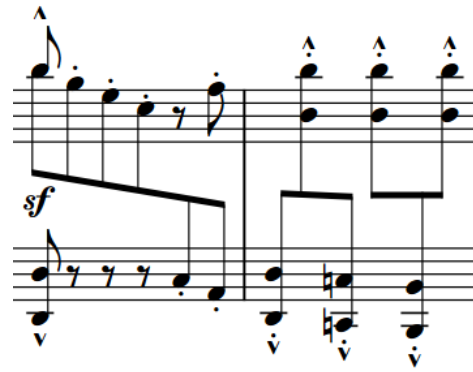
- Wenn Sie Noten in eine Notenzeile versetzen, die bereits Noten enthält, kann sich die Halsrichtung der vorhandenen Noten in der Notenzeile ändern. Dies hängt damit zusammen, wie mehrere Stimmen an derselben rhythmischen Position behandelt werden. Daher müssen Sie die Halsrichtung von Noten möglicherweise manuell ändern.
- Sie können Noten zurücksetzen, so dass sie in ihrer Standard-Notenzeile angezeigt werden, indem Sie sie auswählen und **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 342

[Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden](#) auf Seite 945

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 942

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 868

Optische Abstände für Notenzeilen-übergreifende Balken

Normalerweise basiert die vom menschlichen Auge wahrgenommene Gleichmäßigkeit rhythmischer Spationierung auf dem Abstand zwischen Notenköpfen. Bei Notenzeilen-übergreifenden Balken empfinden wir jedoch den Abstand zwischen Notenzeilen anstelle von Notenköpfen als gleichmäßig bzw. ungleichmäßig.



Standard-Spationierung: Der Abstand zwischen Notenköpfen wird optimiert.



Optische Spationierung für Notenzeilen-übergreifende Balken: Der Abstand zwischen Notenhälsen wird optimiert.

Zur optischen Anordnung von Notenzeilen-übergreifenden Balken wechseln

Sie können die Hälsen in Notenzeilen-übergreifenden Balken - anstelle der Notenköpfe - unabhängig voneinander in jedem Layout gleichmäßig verteilen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, bei denen Sie zu optischer Spationierung von Notenzeilen-übergreifenden Balken wechseln möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. 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 Seitenliste auf **Notenabstand**.
 4. **Optische Spationierung für Balken zwischen Notenzeilen verwenden** aktivieren.
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

Platzierung von Notenzeilen-übergreifenden Balken in mehreren Notenzeilen

Wenn Instrumente drei oder mehr Notenzeilen haben, können Notenzeilen-übergreifende Balken auf mehrere Arten platziert werden. Z. B. kann der Balken zwischen der oberen und der mittleren Notenzeile oder auch zwischen der mittleren und der unteren Notenzeile platziert werden.

Wenn ein Balken nur zwei Notenzeilen umfasst, wird der Notenzeilen-übergreifende Balken zwischen diesen beiden Notenzeilen platziert.

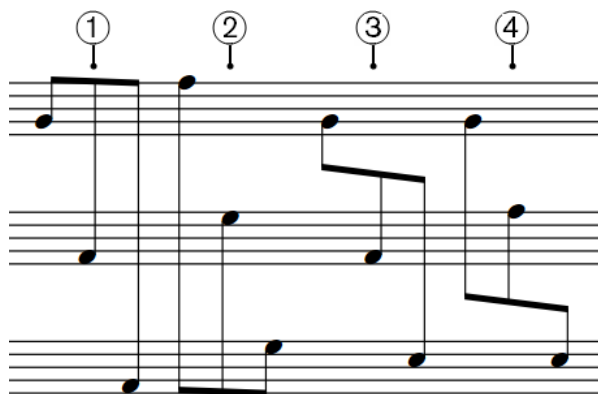


Ein Notenzeilen-übergreifender Balken in den oberen beiden Notenzeilen eines Instruments mit drei Notenzeilen



Ein Notenzeilen-übergreifender Balken in den unteren beiden Notenzeilen eines Instruments mit drei Notenzeilen

Wenn eine Balkengruppe Noten in allen drei Notenzeilen enthält, hängt die Platzierung des Balkens von den Halsrichtungen der Noten in jeder Notenzeile ab.



- 1 Wenn die Halsrichtung aller Noten in der Balkengruppe nach oben weist, wird der Balken über der obersten Notenzeile platziert.
- 2 Wenn die Halsrichtung aller Noten in der Balkengruppe nach unten weist, wird der Balken unter der untersten Notenzeile platziert.
- 3 Wenn die Halsrichtung der Noten in der obersten Notenzeile nach unten und in den beiden unteren Notenzeilen nach oben weist, wird der Balken zwischen der obersten und der mittleren Notenzeile platziert.
- 4 Wenn die Halsrichtung der Noten in den beiden oberen Notenzeilen nach unten und in der untersten Notenzeile nach oben weist, wird der Balken zwischen der untersten und der mittleren Notenzeile platziert.

HINWEIS

Wenn Sie keine Halsrichtungen festgelegt haben, kann Dorico 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 868

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.

HINWEIS

Die **Verbalkung**-Gruppe wird im Eigenschaften-Bereich nur angezeigt, wenn Ihre Auswahl ausschließlich Noten enthält.

- Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Sekundären Balken unterbrechen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
3. Wählen Sie im Eigenschaften-Bereich aus dem Menü **Sekundären Balken unterbrechen** den Notenwert aus, der der Anzahl von Balkenlinien entspricht, die Sie anzeigen möchten.

ERGEBNIS

Die Anzahl von Balkenlinien, die unmittelbar links neben jeder ausgewählten Note angezeigt werden, wird geändert.

HINWEIS

Die Anzahl von Balkenlinien, die an einer Unterbrechung im sekundären Balken angezeigt werden, kann nicht größer als die Anzahl von Balkenlinien im sekundären Balken sein. Wenn Sie z. B. einen sekundären Balken mit Vierundsechzigstelnoten teilen, werden maximal drei Balkenlinien an der Unterbrechung angezeigt, was Zweiunddreißigstelnoten entspricht.

Änderungen an der Anzahl von sekundären Balkenlinien zurücksetzen

Sie können alle Änderungen zurücksetzen, die Sie an der Anzahl von Balkenlinien im Rahmen von sekundären Balken vorgenommen haben, und ihre Standarddarstellung wiederherstellen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten rechts von der Stelle aus, an der Sie die Anzahl an sekundären Balkenlinien zurücksetzen möchten.
 2. Setzen Sie Ihre Änderungen an der Anzahl von sekundären Balkenlinien auf eine der folgenden Arten zurück:
 - Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Sekundären Balken unterbrechen** in der **Verbalkung**-Gruppe.
 - Wählen Sie **Bearbeiten > Verbalkung > Verbalkung zurücksetzen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.
-

Triolen und N-tolen innerhalb von Balken

Triolen und N-tolen werden verbalkt, wenn sie Noten enthalten, die auch außerhalb von Triolen und N-tolen verbalkt würden. Für Triolen und N-tolen innerhalb von Balken, die auch andere Noten enthalten, gelten jedoch besondere Balkengruppierungs-Regeln.

Das Standardverfahren für eine Triole/N-tole in einer Balkengruppe mit sekundären Balken besteht darin, den sekundären Balken zu trennen und die Triole/N-tole mit einer eckigen Klammer anzuzeigen. Der primäre Balken wird nicht getrennt.

Sie können das Erscheinungsbild der eckigen Klammer ändern, indem Sie die Klammer auswählen und die jeweiligen Eigenschaften in der Gruppe **Triolen und N-tolen** ändern.



Triolen und N-tolen in Balkengruppen mit sekundären Balken werden standardmäßig anhand eines geteilten sekundären Balkens verbalkt.

Das Standardverfahren für eine Triole/N-tole in einer verbalkten Gruppe mit nur einem primären Balken besteht darin, die Triole/N-tole vollständig zu trennen.



Triolen und N-tolen mit Achtelnoten werden standardmäßig nicht mit auf sie folgenden regulären Achtelnoten verbalkt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Triolen und N-tolen](#) auf Seite 912

Halsstummel

Halsstummel sind kurze Notenhälse, die innerhalb von Balkengruppen zwischen Balken und Pausen angezeigt werden. Sie können Noten deutlich leichter lesbar machen, da sie für ein regelmäßiges Muster von 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

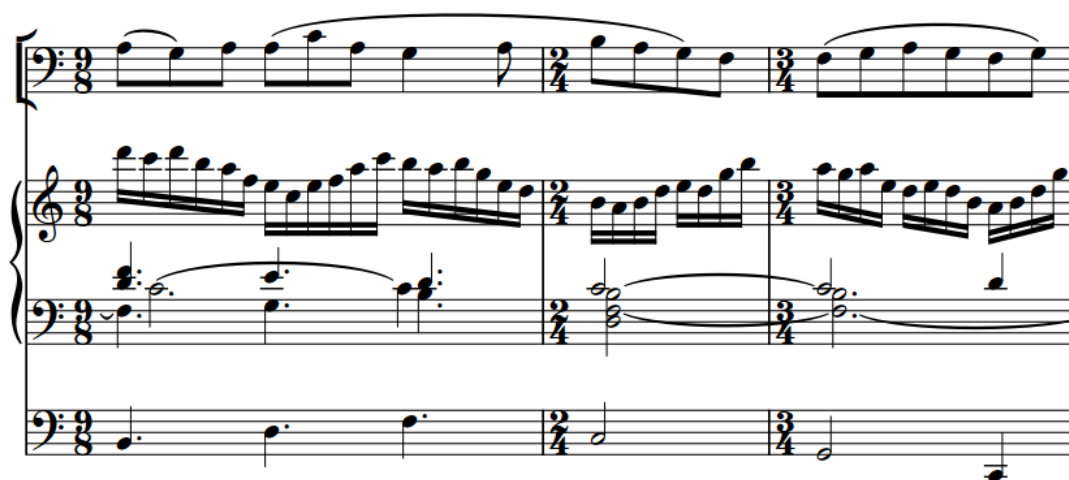


Fächerbalken-Rallentando mit zwei Linien

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 547

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 547

Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren

Wenn Ihre Musik eine abweichende Zählzeitgruppierung für ein bestimmtes Metrum erfordert, die nicht der Standardeinstellung für die jeweilige Taktart entspricht, können Sie Ihre bevorzugte Zählzeitgruppierung innerhalb der Taktart festlegen. Sie können auswählen, ob diese benutzerspezifische Zählzeitgruppierung in der Taktart angezeigt werden soll oder nicht.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus ein Objekt an der rhythmischen Position aus, an der Sie eine Taktart mit einer benutzerdefinierten Balkengruppierung eingeben möchten.
 2. Drücken Sie **Umschalttaste-M**, um das Einblendfeld für Taktarten zu öffnen.
 3. Geben Sie die gewünschte Teilung in eckigen Klammern in das Einblendfeld ein.
Um z. B. eine 7/8-Taktart in 2+3+2 einzuteilen, geben Sie **[2+3+2]/8** in das Einblendfeld ein.
Um eine 5/4-Taktart in 2+3 statt in 3+2 aufzuteilen, geben Sie **[2+3]/4** in das Einblendfeld ein.
 4. Auf eine der folgenden Arten können Sie Taktarten eingeben und das Einblendfeld schließen:
 - Um eine Taktart auf allen Notenzeilen einzugeben, drücken Sie die **Eingabetaste**.
 - Um nur auf der ausgewählten Notenzeile eine Taktart einzugeben, drücken Sie **Alt/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 547

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 902

[Zählerstil von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 903

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.

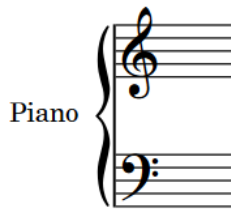
In Dorico SE werden durch Klammern und Akkoladen verbundene Notenzeilen auch durch Taktstriche verbunden. Das heißt, dass geklammerte Notenzeilengruppen und geklammerte Notenzeilenpaare in Taktstrichen erscheinen, die durch die gesamte Gruppe verlaufen.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Durchgehende Taktstriche in Notenzeilengruppen](#) auf Seite 534

[Spielergruppen](#) auf Seite 133

[Spielergruppen hinzufügen](#) auf Seite 134

[Klammern gemäß der Art von Ensemble](#) auf Seite 565

[Klammergruppierung gemäß der Art von Ensemble ändern](#) auf Seite 564

[Systemobjekte](#) auf Seite 857

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 Seitenliste 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.
-

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 70

[Systemobjekte](#) auf Seite 857

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 Seitenliste 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 Notebereich 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 Seitenliste 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.



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 piano (piano) and a clarinet (Klarinette) part. Above the piano staff, chord symbols are written: C7, G7/D, C7, F, G#dim7 Gm7, F, C7, F, C7. The piano part shows chords corresponding to these symbols. The clarinet part shows a melodic line with some improvisation, including triplets and grace notes.

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 ihrer jeweiligen rhythmischen Position. 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 251

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 571

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 339

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 207

[Klingende vs. transponierte Notation](#) auf Seite 142

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 141

[Akkordsymbole umdeuten](#) auf Seite 576

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.

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

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 und Taktarten gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 572

[Akkordsymbol-Regionen eingeben](#) auf Seite 258

[Hinweise](#) auf Seite 338

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 580

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 258

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 571

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 813

[Hinweise ein-/ausblenden](#) auf Seite 339

[Anmerkungen](#) auf Seite 512

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/verkürzen 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

Standardmäßig werden Akkordsymbole horizontal auf der Mitte des Front-Notenkopfs in der ersten Stimmspalte zentriert, und zwar an der rhythmischen Position, der sie zugeordnet sind.

HINWEIS

Der Front-Notenkopf ist der Notenkopf auf der richtigen Seite des Notenhalses an dieser rhythmischen Position.

Ihre vertikale Position in Gesamtpartituren wird durch die Notenzeilen bestimmt, über denen sie angezeigt werden sollen, sowie durch von Ihnen eingegebene Akkordsymbol-Regionen. Dies wirkt sich außerdem darauf aus, in welchen Einzelstimmen-Layouts Akkordsymbole angezeigt werden.

Ausrichtung von Akkordsymbolen relativ zu Noten und Akkorden

Sie können einstellen, ob Akkordsymbol-Text über dem Notenkopf links, mittig oder rechts ausgerichtet wird; eine Ausrichtung rechts führt jedoch normalerweise zu unklaren Ergebnissen.

Sie können die horizontale Ausrichtung einzelner Akkordsymbole ändern, indem Sie **Ausrichtung** in der **Akkordsymbole**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren und eine Option aus dem Menü auswählen.

Ausrichtung von Akkordsymbolen im System

Akkordsymbole werden standardmäßig über die gesamte Breite des Systems an derselben vertikalen Position ausgerichtet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 572

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 571

[Akkordsymbole in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 571

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 251

[Akkordsymbole transponieren](#) auf Seite 570

[Klingende vs. transponierte Notation](#) auf Seite 142

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 141

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.

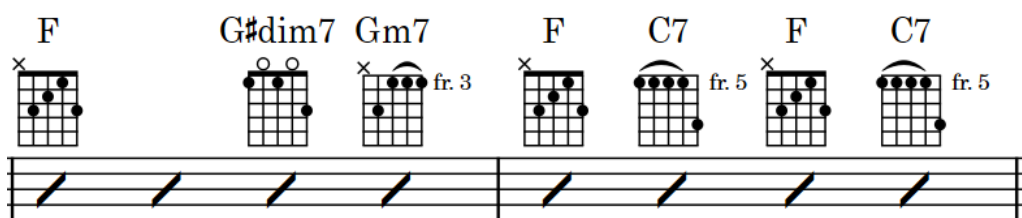
Aus MusicXML importierte Akkordsymbole

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.



Eine Abfolge von Akkordsymbolen mit Akkorddiagrammen für Banjo

Die gedrückten Bundpositionen 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 Bundpositionen gespielt werden können.

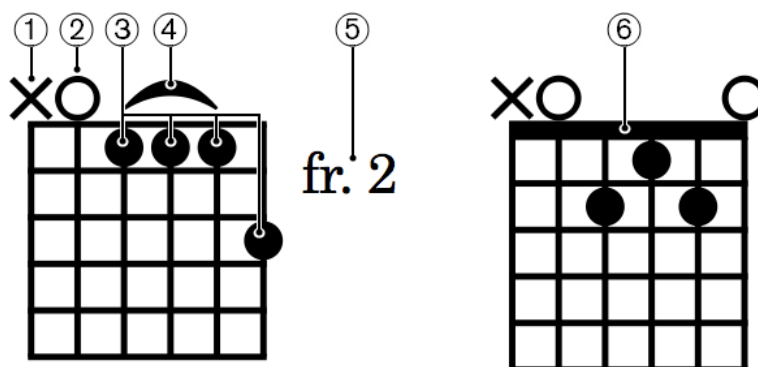
Einzelne Akkorde haben für unterschiedliche Instrumente und Stimmungen auch unterschiedliche Akkorddiagramm-Formen, da die Tonhöhen der offenen Saiten und die Anzahl der Saiten voneinander abweichen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 580

Akkorddiagramm-Komponenten

Akkorddiagramme nutzen eine Kombination von Symbolen, Punkten und Linien, um Angaben zu Saiten, Bundpositionen und Fingerpositionen zu machen, die Instrumentalisten benötigen, um den jeweiligen Akkord zu spielen.



1 Ausgelassene Saite

Zeigt an, dass eine Saite nicht klingen darf.

2 Offene Saite

Zeigt an, dass eine Saite klingen muss, aber offen – also nicht gegriffen – gespielt wird.

3 Punkte

Zeigen die Bundpositionen an, an denen Saiten gegriffen werden sollen – normalerweise mit Fingern der linken Hand.

4 Barré

Zeigt an, dass mehrere Saiten mit demselben Finger gegriffen werden müssen; dies geschieht normalerweise, indem der Finger flach gegen das Griffbrett gedrückt wird.

5 Anfängliche Bundnummer

Zeigt die Nummer des obersten Bunds im Akkorddiagramm an, sofern es sich dabei nicht um den ersten Bund am Griffbrett handelt.

6 Sattel

Zeigt den oberen Rand des Griffbretts an (den sogenannten »Sattel«) und wird in Akkorddiagrammen verwendet, bei denen der oberste Bund der erste Bund am Griffbrett ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkorddiagramm-Form ändern](#) auf Seite 581

Akkorddiagramme ausblenden/anzeigen

Sie können Akkorddiagramme für alle Arten von Bundinstrumenten neben Akkordsymbolen anzeigen oder ausblenden. 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.

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

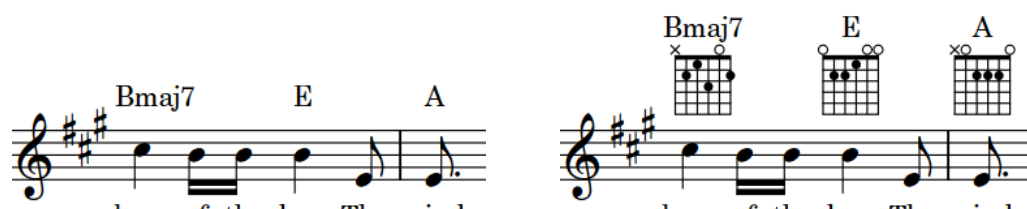
Akkorddiagramme werden entsprechend dem ausgewählten Bundinstrument und der ausgewählten Stimmung neben allen Akkordsymbolen für den jeweiligen Spieler angezeigt. Dorico SE zeigt das einfachste Diagramm an, das für den Akkord verfügbar ist, also die Form mit den meisten offenen Saiten und möglichst nahe 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



hum of the bee, The wind

Akkordsymbole eingeblendet, aber Akkorddiagramme ausgeblendet

hum of the bee, The wind

Akkorddiagramme eingeblendet (Standard-Gitarrenstimmung)

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Akkordsymbole eingeben](#) auf Seite 256

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 571

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**.

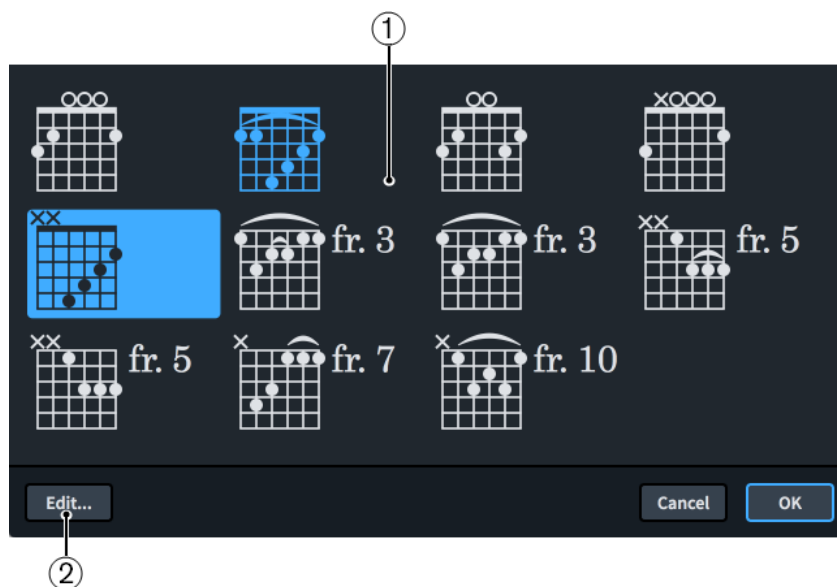
ERGEBNIS

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.



Dialog **Akkorddiagramm auswählen**

Der Dialog **Akkorddiagramm auswählen** besteht aus folgenden Elementen:

1 Verfügbare Akkorddiagramme

Zeigt alle gültigen Akkorddiagramm-Formen für den ausgewählten Akkord an und ermöglicht es Ihnen, eine andere Form auszuwählen, die an der jeweiligen rhythmischen

Position angezeigt werden soll. Formen, die Sie selbst erstellt haben, werden in einer anderen Farbe angezeigt.

2 Bearbeiten

Öffnet den Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten**, in dem Sie die Form von Akkorddiagrammen bearbeiten können, zum Beispiel um die Anzahl angezeigter Bündel, die gehaltenen Bündelpositionen und die Nummer des anfänglichen 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 Bündelposition 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 Bündelpositionen verfügbar ist, aktivieren Sie **Akkord kann entlang des Halses verschoben werden**.
 6. Klicken Sie auf **Speichern** und dann auf **Schließen**.
-

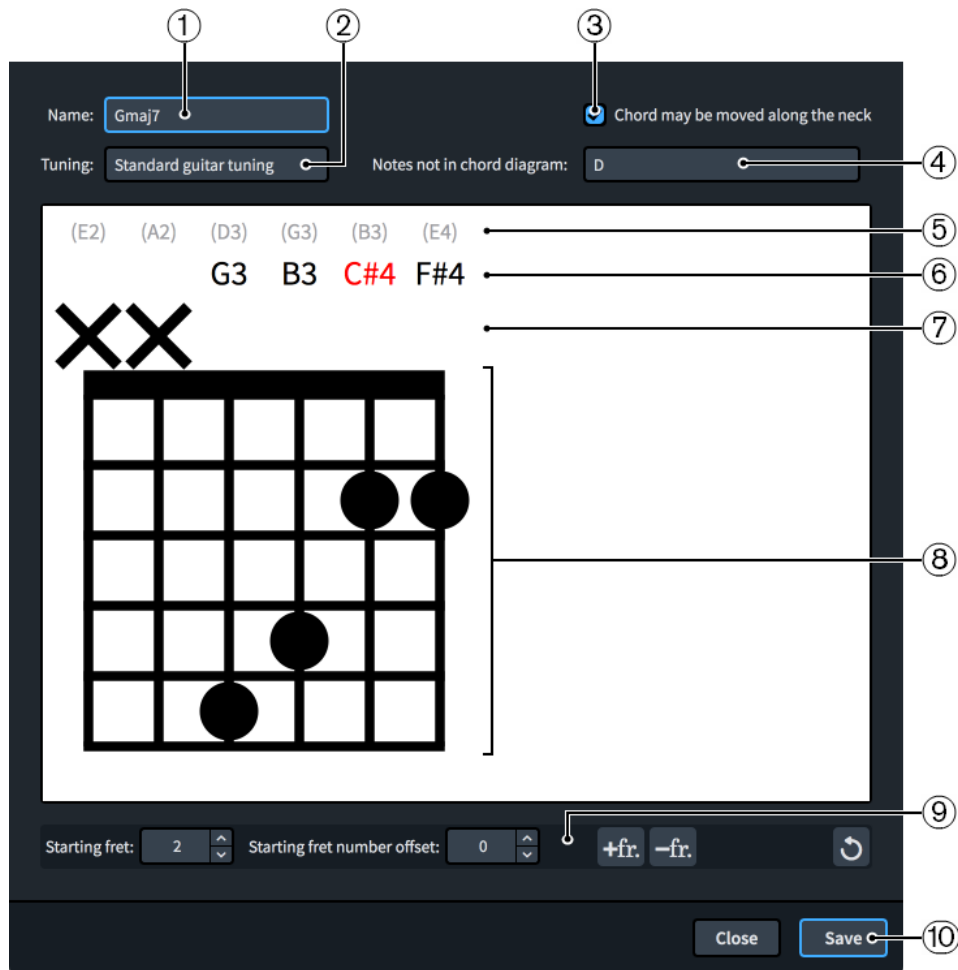
ERGEBNIS

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 Bündelpositionen oder die anfängliche Bündelnummer 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.



Dialog **Akkorddiagramm bearbeiten**

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.

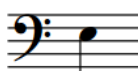
Der C-Schlüssel wird heute üblicherweise an zwei Positionen der Notenzeile verwendet:

- 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.

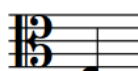
Um die Anzahl von Hilfslinien möglichst gering zu halten, werden diese Schlüssel entsprechend dem Register des jeweiligen Instruments verwendet.



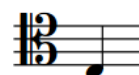
Das E unter dem mittleren C im Violinschlüssel



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)

In Dorico SE werden sowohl Schlüssel als auch Oktavzeichen im Schlüssel-Bereich auf der rechten Seite des Fensters angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 259

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 884

Schlüssel rhythmisch verschieben

Sie können Schlüssel nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Schlüssel aus, die Sie verschieben möchten.

HINWEIS

- Sie können einen anfänglichen Schlüssel zu Beginn der Partie oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht auswählen.
- Wenn Sie die Maus verwenden, können Sie nur einen Schlüssel auf einmal rhythmisch verschieben.

2. Verschieben Sie die Schlüssel entsprechend 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 löschen

Sie können Schlüssel löschen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Tonhöhe von Noten hat. Noten werden automatisch entsprechend dem vorigen Schlüssel in der Notenzeile umgedeutet.

HINWEIS

Sie können einen anfänglichen Schlüssel zu Beginn der Partie oder Schlüssel, die automatisch zu Beginn jedes Systems angezeigt werden, nicht löschen. Wenn Sie nicht wollen, dass ein Schlüssel in der Notenzeile angezeigt wird, können Sie einen unsichtbaren Schlüssel eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Schlüssel 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 259

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 586

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 Bassklarinetten 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 wählen, 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 118

[Instrumente ändern](#) auf Seite 120

[Instrumenten-Auswahl](#) auf Seite 98

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 141

[Hinweise](#) auf Seite 338

Transponierende Schlüssel

Transponierende Schlüssel zeigen an, dass Noten in einem Register gespielt werden, das vom notierten Register abweicht. Eine Zahl über dem Schlüssel zeigt an, dass Noten höher als notiert gespielt werden, während eine Zahl unter dem Schlüssel anzeigt, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden.

Von diesen Schlüsseln ist heute nur noch der eine Oktave tiefer klingende Violinschlüssel für Tenorstimme verbreitet.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 117

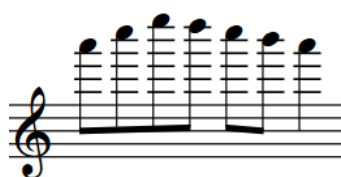
[Klingende vs. transponierte Notation](#) auf Seite 142

Oktavzeichen

Oktavzeichen geben an, wo Noten höher/tiefer gespielt werden, als sie in der Partitur bzw. in der Einzelstimme notiert sind.

Oktavzeichen sind gestrichelte oder gepunktete Linien mit einer Ziffer in Kursivschrift am Anfang. Die Zahl gibt die Anzahl von Tönen an, um die die Phrase verschoben wird, z. B. 8 für eine Oktave und 15 für zwei Oktaven.

Oktavzeichen, die angeben, dass Noten höher als notiert gespielt werden, befinden sich über der Notenzeile; Oktavzeichen, die angeben, dass Noten tiefer als notiert gespielt werden, befinden sich unter der Notenzeile.



Eine Phrase im Violinschlüssel, in normaler Tonhöhe notiert



Die Phrase im Violinschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um eine Oktave nach oben



Die Phrase im Violinschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um zwei Oktaven nach oben



Eine Phrase im Bassschlüssel, in normaler Tonhöhe notiert



Die Phrase im Bassschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um eine Oktave nach unten



Die Phrase im Bassschlüssel mit einem Oktavzeichen für eine Verschiebung um zwei Oktaven nach unten

In Dorico SE werden Tonhöhen automatisch angepasst, wenn ein Oktavzeichen vorhanden ist. Sie müssen das Register der Noten innerhalb des Bereichs des Zeichens nicht ändern.

Sie können Oktavzeichen für einzelne Noten, eine einzelne Phrase oder mehrere Phrasen nutzen, aber sie sollten nicht das Notenbild verzerrern. Wenn Oktavzeichen übermäßig oder an unpassenden Stellen eingesetzt werden, können sie die Form der ursprünglichen Melodie verschleiern. Eine umsichtige Nutzung von Oktavzeichen kann jedoch die Lesbarkeit der Noten verbessern, da Instrumentalisten weniger Hilfslinien zählen müssen.



Eine winklig verlaufende Phrase ohne Oktavzeichen



Dieselbe Phrase mit vielen Oktavzeichen, die das gesamte Erscheinungsbild der Phrase verzerren.



Dieselbe Phrase mit nur zwei Oktavzeichen, um Hilfslinien zu reduzieren. Sie ändern die grundlegende Form der Phrase nicht.

Allgemein empfiehlt es sich, für eine gesamte Phrase einen abweichenden Schlüssel zu verwenden, wenn dies für das jeweilige Instrument sinnvoll ist, oder ein Oktavzeichen für die gesamte Phrase einzugeben. So bleiben die Form und das Register für den Instrumentalisten klar erkennbar.

Oktavzeichen sollten horizontal sein und können, da sie für gewöhnlich außerhalb aller anderen Notationselemente platziert werden, eine erhebliche Menge an vertikalem Raum einnehmen. Sie können jedoch innerhalb von Bindebögen und Triolen-/N-tolen-Klammern platziert werden, sofern der Bindebogen oder die Triolen-/N-tolen-Klammer länger als das Oktavzeichen ist.

Oktavzeichen können über System- und Seitenumbrüche hinausgehen. Es ist üblich, ihre Zahl zu Beginn jedes Systems erneut als Erinnerung anzuzeigen. Erinnerungszahlen an Oktavzeichen werden für gewöhnlich in Klammern gesetzt und das Suffix ist optional.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 259

[Linien](#) auf Seite 767

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 Nutzung der Tastatur können Sie nur das Ende von Oktavzeichen verschieben. Sie können den Anfang von Oktavzeichen verschieben, indem Sie die gesamte Linie verschieben oder indem Sie auf den Griff am linken Rand klicken und ziehen.
 - Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende eines einzelnen Oktavzeichens und ziehen Sie ihn über die Notenköpfe links/rechts, die Sie in das Oktavzeichen einschließen möchten.
-

ERGEBNIS

Einzelne Oktavzeichen werden entsprechend 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

Sie können Oktavzeichen nur dann gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben, wenn mehrere Oktavzeichen ausgewählt sind.

- 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 259

Ausrichtung von Oktavzeichen-Zahlen relativ zu Noten ändern

Sie können festlegen, ob die linke Ecke, die Mitte oder die rechte Ecke einzelner Oktavzeichen-Zahlen an der ersten Note ausgerichtet werden soll, auf die sich die Oktavzeichen beziehen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, deren Zahlenpositionierung im Verhältnis zu Noten Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **L-Ausrichtung** in der **Oktavzeichen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**
 - **Mitte**
 - **Rechts**

ERGEBNIS

Die Ausrichtung der Zahlen der ausgewählten Oktavzeichen wird geändert. Wenn Sie z. B. **Rechts** wählen, wird die rechte Ecke der ausgewählten Oktavzeichen-Zahlen an den ersten Notenköpfen ausgerichtet, auf die sich die Oktavzeichen beziehen.

Position von Oktavzeichen-Zahlen relativ zu Vorzeichen ändern

Sie können festlegen, ob die Zahlen am Beginn einzelner Oktavzeichen an Notenköpfen oder an Vorzeichen positioniert werden sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Oktavzeichen aus, deren Zahlenpositionierung im Verhältnis zu Vorzeichen Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **L-Position** in der **Oktavzeichen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Notenkopf**

- **Vorzeichen**

ERGEBNIS

Die Ausrichtung der Zahlen der ausgewählten Oktavzeichen wird geändert. Wenn Sie z. B. **Vorzeichen** wählen, werden die Oktavzeichen-Zahlen am Vorzeichen an den ersten Notenköpfen ausgerichtet, auf die sich die Oktavzeichen beziehen.

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 259

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 141

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.



Eine Cue in einer Violinstimme, die Noten aus einer Fagottstimme anzeigt

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.

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 245

[Positionen von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 599

[Dynamikspuren](#) auf Seite 412

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 Textanweisungen wie *subito* oder *molto*.

Allmähliche Dynamikwechsel und Gabeln

Allmähliche Dynamikwechsel werden häufig als Gabeln angezeigt, können aber auch durch Text ausgedrückt werden. In Dorico SE können Sie allmähliche Dynamikwechsel in Textform auf folgende Arten anzeigen:

- *cresc.* oder *dim.*: Abkürzungen ohne Fortsetzungslinie
- *cresc...* oder *dim...*: Abkürzungen mit gepunkteter Fortsetzungslinie
- *cre-scen-do* oder *di-mi-nuen-do*: vollständiger Begriff, der über die Dauer des allmählichen Dynamikwechsels ausgebreitet wird

Allmähliche Dynamikwechsel können auch durch nähere Anweisungen in Textform wie *poco*, *molto*, *poco a poco* und *niente* 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 608

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 333

[Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 601

Horizontale Zählzeit-relative Position von Dynamikanweisungen ändern

Sie können einzelne Dynamikanweisungen vor oder nach der Zählzeit positionieren.

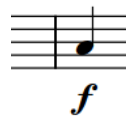
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren Position relativ zur Zählzeit Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählzeitabhängige Position** in der **Dynamik**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Vor**
 - **Nach**
-

BEISPIEL



Eine Dynamikanweisung, die vor der Zählzeit positioniert ist






Eine Dynamikanweisung, die nach der Zählzeit positioniert ist

Ausrichtung sofortiger Dynamikanweisungen relativ zu Notenköpfen ändern

Sofortige 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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, deren relative Ausrichtung zu den Notenköpfen Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Textausrichtung** in der **Dynamik**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Optisches Zentrum an Notenkopf ausrichten**

 - **Links am Notenkopf ausrichten**

 - **Optisches Zentrum an linker Seite des Notenkopfs ausrichten**

-

ERGEBNIS

Die Ausrichtung der ausgewählten sofortigen Dynamikanweisungen wird geändert.

Dynamikanweisungen rhythmisch verschieben

Sie können Dynamikanweisungen nach ihrer Eingabe an neue rhythmische Positionen verschieben. 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

Sie können Dynamikanweisungen nur gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben, wenn mehrere Dynamikanweisungen ausgewählt sind.

- 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 418

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 zwei verschiedenen Notenzeilen unterschiedlich aussehen kann, wenn sich unter einer der Notenzeilen keine Verbindung durch einen verlängerten Taktstrich befindet.

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.



Die Enden der beiden Gabeln werden nicht aneinander ausgerichtet, obwohl ihre Dauer identisch ist, da der Taktstrich nicht bis zur unteren Notenzeile im System ausgedehnt ist.

Überschneidung von Gabeln und Taktstrichen erlauben/nicht erlauben

Sie können erlauben/nicht erlauben, dass Gabeln Taktstriche überschneiden, 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.

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 im aktuellen Layout über Taktstriche hinaus fortgesetzt werden; wenn Sie **Vorher beenden** auswählen, wird dies im aktuellen Layout nicht erlaubt.

HINWEIS

Eine Änderung der Darstellung einzelner allmählicher Dynamikwechsel wirkt sich nur auf ihre Darstellung im aktuellen Layout aus, aber Sie können Einstellungen für Eigenschaften auch in andere Layouts kopieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 379

Dynamikanweisungen in Klammern anzeigen

Sie können einzelne Dynamikanweisungen in Klammern anzeigen, um z. B. editorische Dynamikanweisungen zu kennzeichnen, die nicht im ursprünglichen Manuskript enthalten waren.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Dynamikanweisungen aus, die Sie in Klammern anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **In Klammern** in der **Dynamik**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Jede der ausgewählten Dynamikanweisungen wird in Klammern angezeigt.

Sie können die Klammern um die ausgewählten Dynamikanweisungen entfernen, indem Sie **In Klammern** deaktivieren.

Dynamikanweisungen kopieren

Sie können Dynamikanweisungen nach der Eingabe kopieren und an anderen rhythmischen Positionen einfügen. Sie können Dynamikanweisungen in einer einzelnen Notenzeile auswählen, um sie in eine andere einzelne Notenzeile einzufügen, oder aber Dynamikanweisungen in mehreren Notenzeilen auswählen, um sie in dieselbe Anzahl von anderen Notenzeilen einzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Dynamikanweisungen aus, die Sie kopieren möchten.

TIPP

Wollen Sie zahlreiche Dynamikanweisungen oder z. B. nur allmähliche Dynamikwechsel kopieren, dann können Sie einen Filter verwenden.

2. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-C**, um die Dynamikanweisungen zu kopieren.
 3. Wählen Sie den Notenkopf an der rhythmischen Position aus, an der Sie die Dynamikanweisungen einfügen möchten.
 4. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-V**, um die ausgewählten Dynamikanweisungen einzufügen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden an den neuen rhythmischen Positionen eingefügt. Wenn Sie Dynamikanweisungen in anderen Notenzeilen an derselben rhythmischen Position eingefügt haben, an der sich auch die Original-Dynamikanweisungen befinden, werden die Anweisungen in allen Notenzeilen miteinander verbunden.

Wenn Sie mehrere Dynamikanweisungen an verschiedenen rhythmischen Positionen ausgewählt haben, entsprechen ihre neuen Positionen den ursprünglichen rhythmischen Abständen.

TIPP

- Sie können Dynamikanweisungen auch kopieren, ohne sie in die Zwischenablage einzufügen, indem Sie sie auswählen und bei gedrückter **Alt/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 616

[Filter](#) auf Seite 329

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 614

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 616

Stimmabhängige Dynamikanweisungen

Stimmabhängige Dynamikanweisungen gelten nur für eine einzelne Stimme in einer Notenzeile. So können Sie in mehrstimmigen Kontexten unterschiedliche Dynamikanweisungen für jede Stimme festlegen.

Indem Sie stimmabhängige Dynamikanweisungen eingeben, können Sie unterschiedliche Dynamikanweisungen für mehrere Stimmen in einer Notenzeile anzeigen oder eine Melodiestimme innerhalb einer Klaviertextur hervorheben. Diese Anweisungen ändern bei der Wiedergabe die Dynamik einzelner Stimmen.

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 245

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

[Dynamikspuren](#) auf Seite 412

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

[Allmähliche Dynamikwechsel und Gruppen von Dynamikanweisungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 608

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 245

Darstellung von einzelnen Niente-Gabeln ändern

Sie können *Niente*-Gabeln in Dorico SE auf zwei Arten darstellen und ihre Darstellung einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gabeln aus, deren *Niente*-Stil Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Niente-Stil** in der **Dynamik**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Kreis auf Gabel**



- **Text**



ERGEBNIS

Der *Niente*-Stil der ausgewählten Gabeln wird geändert.

BEISPIEL



Ein Niente, das als **Kreis auf Gabel** angezeigt wird



Ein Niente, das als **Text** angezeigt wird

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.

HINWEIS

Sie können Vortragsbezeichnungen nicht isoliert eingeben. Sie können jedoch die direkte Dynamikanweisung, die vor oder hinter ihnen steht, ausblenden.

Sie können Vortragsbezeichnungen hinzufügen, indem Sie sie in das Einblendfeld einer sofortigen Dynamikanweisung eingeben oder auf eine der verfügbaren Optionen im Abschnitt **Sofortige Dynamikwechsel** des Dynamik-Bereichs klicken. Alternativ können Sie sie auch zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen, indem Sie den gewünschten Text in eine der folgenden Eigenschaften in der **Dynamik**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs eingeben:

- **Präfix:** Fügt Vortragsbezeichnungen vor vorhandenen Dynamikanweisungen hinzu.
- **Suffix:** Fügt Vortragsbezeichnungen nach vorhandenen Dynamikanweisungen hinzu.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Sofortige Dynamikwechsel ausblenden](#) auf Seite 607

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):
 - **Präfix**
 - **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 605

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 245

[Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen](#) auf Seite 611

[Vortragsbezeichnungen zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen](#) auf Seite 612

Sofortige Dynamikwechsel ausblenden

Sie können sofortige Dynamikanweisungen wie z. B. ***f*** und ***pp*** ausblenden, wenn Sie nur die Vortragsbezeichnung, zum Beispiel »sim.«, ohne den dazugehörigen sofortigen Dynamikwechsel anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die sofortige Dynamikanweisung aus, die Sie ausblenden möchten.

2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Dynamikanweisungen ausblenden** in der **Dynamik**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Dynamikanweisungen werden ausgeblendet. Wenn keine anderen Dynamikanweisungen an ihrer rhythmischen Position vorhanden sind, werden an ihrer Stelle Schilder angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

Nach dem Deaktivieren von **Dynamikanweisungen ausblenden** werden die ausgewählten sofortigen Dynamikwechsel wieder angezeigt.

Allmähliche Dynamikwechsel

Allmähliche Dynamikwechsel zeigen eine Lautstärkeänderung an, die schrittweise über die angegebene Dauer erfolgt. 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.

HINWEIS

Eine Änderung der Darstellung einzelner allmählicher Dynamikwechsel wirkt sich nur auf ihre Darstellung im aktuellen Layout aus, aber Sie können Einstellungen für Eigenschaften auch in andere Layouts kopieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Arten von Dynamikanweisungen](#) auf Seite 598

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 können Sie nur das Ende von Dynamikanweisungen verschieben. Sie können den Anfang von Dynamikanweisungen verschieben, indem Sie die gesamte Dynamikanweisung verschieben oder indem Sie auf den Griff am linken Rand klicken und ziehen.

- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende und ziehen Sie 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 614

[Gruppierung von Dynamikanweisungen aufheben und Dynamikanweisungen aus Gruppen entfernen](#) auf Seite 615

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.

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**

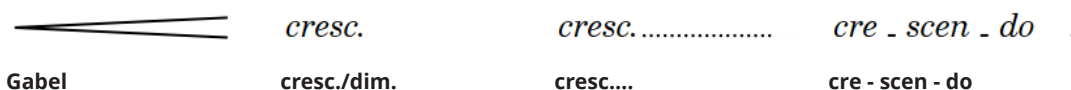
ERGEBNIS

Die Darstellung der ausgewählten allmählichen Dynamikwechsel wird im aktuellen Layout geändert.

HINWEIS

Eine Änderung der Darstellung einzelner allmählicher Dynamikwechsel wirkt sich nur auf ihre Darstellung im aktuellen Layout aus, aber Sie können Einstellungen für Eigenschaften auch in andere Layouts kopieren.

BEISPIEL



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 379

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



Crescendo-Gabel mit geweitetem Ende ausgeblendet



Crescendo-Gabel mit geweitetem Ende angezeigt

Poco-a-poco-Text zu allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen

Sie können die Textangabe *poco a poco* zu den einzelnen allmählichen Dynamikwechseln hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die allmählichen Dynamikwechsel aus, bei denen Sie *poco a poco* einfügen wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Poco a poco (nach und nach)** in der **Dynamik**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Poco a poco wird direkt nach Text für allmähliche Dynamikwechsel angezeigt sowie unter Gabeln, die unter der Notenzeile bzw. über Gabeln, die oberhalb der Notenzeile platziert wurden.

Wenn Sie **Poco a poco (nach und nach)** deaktivieren, wird der Text *poco a poco* von den ausgewählten allmählichen Dynamikwechseln entfernt.

BEISPIEL



cresc. poco a poco

Text für allmählichen Dynamikwechsel mit poco a poco



poco a poco

Gabel für allmählichen Dynamikwechsel mit poco a poco

WEITERE SCHRITTE

Sie können *Poco-a-poco*-Text zentriert innerhalb von Gabeln anzeigen.

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. Standardmäßig werden Vortragsbezeichnungen am Anfang von Gabeln entweder über oder unter ihnen angezeigt.

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.

HINWEIS

Dies wirkt sich nur auf die Position von Vortragsbezeichnungen im aktuellen Layout aus, aber Sie können Einstellungen für Eigenschaften auch in andere Layouts kopieren.

BEISPIEL



Vortragsbezeichnung (*molto*) unter einer Gabel



Vortragsbezeichnung (*molto*) zentriert innerhalb einer Gabel

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vortragsbezeichnungen zu vorhandenen Dynamikanweisungen hinzufügen](#) auf Seite 607

[Eigenschaftseinstellungen in andere Layouts kopieren](#) auf Seite 379

Spationierung von allmählichen Dynamikwechseln

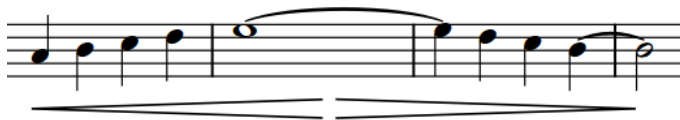
Dorico SE stellt sicher, dass Gabeln immer klar erkennbar sind, indem es eine standardmäßige Mindestlänge für sie vorgibt. Dies kann sich jedoch auf die Abstände zwischen Noten auswirken.

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 *mesza 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 608

[Notenabstand](#) auf Seite 388

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.

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 steuern, indem Sie **Wiedergabe > Expression-Maps** wählen und danach Software-Instrumente in der Liste links auswählen.

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

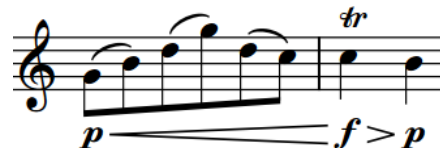
[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 473

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 in verschiedenen Notenzeilen verbinden, wenn dieselben Dynamikanweisungen in mehreren Notenzeilen dargestellt werden sollen. Dies kann nützlich sein, wenn mehrere Instrumente gleichzeitig dieselben Dynamikanweisungen ausführen und Sie dieselbe Änderung in allen Notenzeilen ausführen möchten, um z. B. den Höhepunkt eines Crescendos auf eine spätere Zählzeit zu verschieben oder ein *f* in ein *fff* zu ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Verbundene Dynamikanweisungen](#) auf Seite 616

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 616

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 614

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 331

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 603

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 331

VST-Expression-Maps für Lautstärkearten

Wenn Sie eine Soundbibliothek eines Drittanbieters nutzen, müssen Sie eventuell die Expression-Map ändern oder bearbeiten, damit Instrumente auf allmähliche Dynamikwechsel reagieren. Andernfalls nutzt die Soundbibliothek standardmäßig die Anschlagstärke.

Die Einrichtung der Expression-Map für Dynamikanweisungen hängt von der Konfiguration des Instruments ab. In der Dokumentation für die Soundbibliothek finden Sie weitere Informationen.

Dorico 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.

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 with two staves. The top staff contains several notes with various fingering notations above them: '5-4', '3-2-1', '5', '4', '2', '5', '4', '1', '2(3)', '1(2)', and '8va'. The bottom staff contains notes with fingering notations below them: '2', '4', '1', '1(5)', '2', '1', '2'. Dynamic markings 'sf', 'ff', and 'p' are placed between the staves. There are also accents and slurs over some notes.

Klavierenoten mit mehreren Fingersätzen, darunter ein Substitutions-Fingersatz und alternative Fingersätze

Dorico SE bietet auch Fingersätze für Blechblasinstrumente. Sie können z. B. für Instrumente wie Trompete oder Horn festlegen, welche Ventile Spieler betätigen sollen, und für Doppelhörner angeben, welches Horn verwendet werden soll.

Fingersätze in Dorico SE nutzen gemäß anerkannten Darstellungskonventionen standardmäßig fett gedruckte römische Ziffern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 217

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 218

[Fingersätze anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 623

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 632

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 Bündlen, 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 Bündlen](#) auf Seite 624

[Position von Fingersätzen für die linke Hand ändern](#) auf Seite 626

[Klammern an Fingersätzen für die rechte Hand ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 625

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 218

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 217

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 218

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.

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.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fingersätze für Instrumente mit Bündeln](#) auf Seite 624

Fingersätze innerhalb der Notenzeile anzeigen

Sie können einzelne Fingersätze, die zu Instrumenten ohne Bündel gehören, neben Notenköpfen innerhalb der Notenzeile anzeigen.

HINWEIS

- Diese Schritte gelten nur für Instrumente ohne Bündel. Fingersätze für die linke Hand für Instrumente mit Bündeln werden standardmäßig innerhalb der Notenzeile angezeigt.
 - Diese Schritte gelten nicht für Substitutions-Fingersätze.
-

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 Layout in Ihrem Projekt unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen. Z. B. können Sie Fingersätze in Einzelstimmen-Layouts anzeigen, in Gesamtpartitur-Layouts jedoch ausblenden, da Dirigenten in den seltensten Fällen Fingersatz-Informationen benötigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Fingersätze aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. 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 Seitenliste 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 als fester Bestandteil von Noten und nicht als separates Element betrachtet werden, können Sie sie nicht wie andere Elemente auswählen und löschen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, 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 325

[Tastaturbefehle zuweisen](#) auf Seite 65

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.

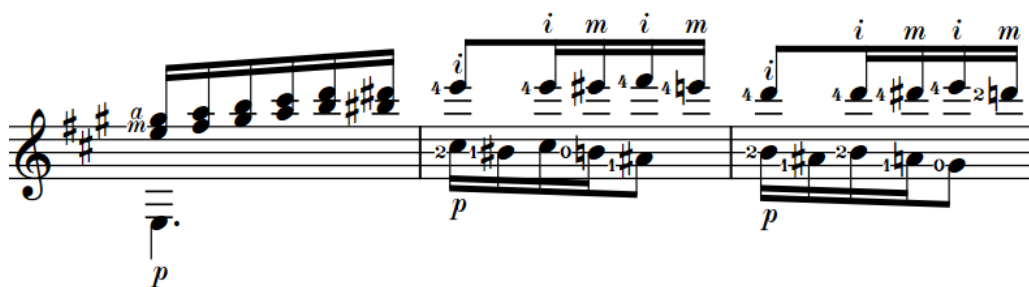


Erinnerungs-Fingersatz in Klammern (Standard)

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 217

[Fingersätze-Einblendfeld](#) auf Seite 218

[Fingersätze zu Arpeggio-Zeichen hinzufügen](#) auf Seite 627

[Fingersatz-Slides](#) auf Seite 628

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 632

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.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze für die rechte Hand, die zu Instrumenten mit Bündeln gehören.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Fingersätze eingegeben, für die Sie Klammern anzeigen/ausblenden oder deren vertikale Position Sie ändern möchten.

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.

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 217

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.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze für die linke Hand, die zu Instrumenten mit Bündlen gehören.

VORAUSSETZUNGEN

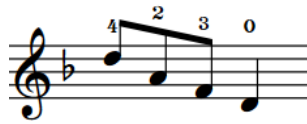
Sie haben die Fingersätze eingegeben, deren Position Sie ändern möchten.

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 **Grifftabellen und Positionen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Außerhalb von Notenzeile**
 - **Links von Note**
 - **Rechts von Note**
-

BEISPIEL

Die Position des ausgewählten Fingersatzes für die linke Hand wird geändert. Wenn sie außerhalb der Notenzeile angezeigt werden, werden sie standardmäßig oberhalb von ihr platziert.



Außerhalb von Notenzeile



Links von Note



Rechts von Note

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Fingersätze](#) auf Seite 619

[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 217

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 Bündlen gehören.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben die Arpeggio-Zeichen eingegeben, zu denen Sie Fingersätze hinzufügen möchten.

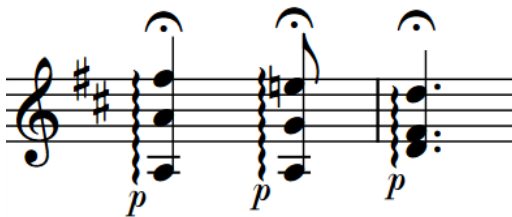
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, die zu den Instrumenten mit Bündlen 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

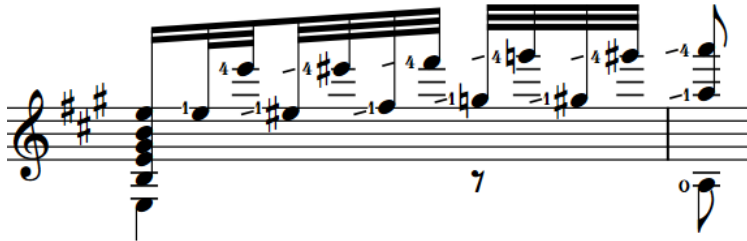
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

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 628

[Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente einblenden/ausblenden](#) auf Seite 630

Fingersatz-Slides ausblenden/anzeigen

Sie können Slides zwischen Noten ausblenden/anzeigen, die auf Bündinstrumenten mit demselben Finger der linken Hand auf derselben Saite gespielt werden.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Fingersätze, die zu Instrumenten mit Bündeln 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 217
[Vorhandene Fingersätze ändern](#) auf Seite 621
[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 682

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 218
[Fingersätze eingeben](#) auf Seite 217

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 217

Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente einblenden/ausblenden

Sie können mit Hilfe einer angewinkelten Linie die Bewegungsrichtung angeben, wenn Spieler von Saiteninstrumenten die Fingerposition auf dem Griffbrett wechseln müssen, um eine höhere/tiefere Note mit demselben Finger zu spielen wie die Note davor.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie in Notenzeilen für Saiteninstrumente die Noten aus, ab denen Sie eine Fingersatzverschiebung anzeigen möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wechsel zur nächsten Note anzeigen** der Gruppe **Grifftabellen und Positionen**.

ERGEBNIS

Verschiebungsangaben werden angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und sogar dann, wenn es für die Noten an jedem Ende explizite Fingersätze gibt, und ausgeblendet, wenn sie deaktiviert ist. Sie werden zwischen den ausgewählten Noten und den direkt auf sie folgenden Noten positioniert.

BEISPIEL



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 682

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 632

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

[Seite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 682

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

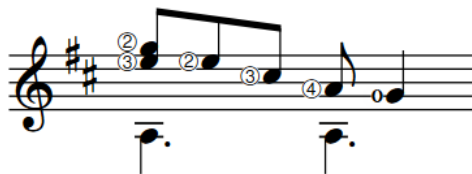
Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile

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 624

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 281

[Spielanweisungen](#) auf Seite 756

[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 762

[Saitenanzeigen verlängern/kürzen](#) auf Seite 633

[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 682

[Saitenanzeigen löschen](#) auf Seite 634

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. 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

- Sie können Saitenanzeigen nur dann entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen, wenn mehrere Saitenanzeigen ausgewählt sind.

- Bei Verwendung der Tastatur können Sie nur das Ende von Saitenanzeigen mit Dauer verschieben. Sie können den Anfang von Saitenanzeigen mit Dauer verschieben, indem Sie sie rhythmisch verschieben oder indem Sie auf den Anfangsgriff klicken und ziehen.
-
- 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 762

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 761

[Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 762

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 281

Saitenanzeigen löschen

Sie können Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile nach der Eingabe wieder von Noten entfernen. 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.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Große Selektionen](#) auf Seite 325

[Noten und Elemente löschen](#) auf Seite 339

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 295

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 333

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

Sie können Saitenanzeigen nur dann entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben, wenn mehrere Saitenanzeigen ausgewählt sind.

- 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 über der Notenzeile beim Verschieben eine andere Saitenanzeige über 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 633

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.

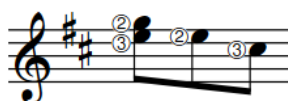
VORGEHENSWEISE

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**
-

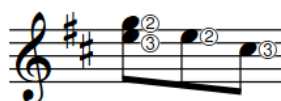
ERGEBNIS

Die Notenkopf-relative Position der ausgewählten Saitenanzeigen wird geändert.

BEISPIEL



Saitenanzeigen links von Notenköpfen



Saitenanzeigen rechts von Notenköpfen

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 352

[Rahmen](#) auf Seite 352

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:

- Komponist
- Textdichter
- Titel

HINWEIS

Diese Token verweisen standardmäßig auf das Projekt. Wenn Sie nur Informationen zu Partien im Dialog **Projekt-Info** eingeben, werden diese Informationen nicht automatisch angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Projekt-Info \(Dialog\)](#) auf Seite 103

[Partienamen und Partietitel](#) auf Seite 149

[Text-Token](#) auf Seite 382

Vorschläge

Vorschläge sind Noten ohne feste Dauer, die schnell gespielt werden sollen. Sie werden als verkleinerte Version normaler Noten angezeigt, durch deren Hals normalerweise ein Strich verläuft.

Vorschläge mit durchgestrichenen Notenhälsen werden als Acciaccatura bezeichnet und oft sehr schnell gespielt. Vorschläge ohne durchgestrichene Notenhäse werden als Appoggiatura bezeichnet und häufig langsamer als Acciaccaturas gespielt.

In der Barockmusik wurde Appoggiaturas oft eine bestimmte Dauer zugeschrieben, die auf dem rhythmischen Wert des Notenkopfs, mit dem sie verbunden waren, und dem vorherrschenden Metrum basierte.

Vorschläge nehmen keinen rhythmischen Raum ein, sondern werden in den Raum vor dem Notenkopf gesetzt, mit dem sie verbunden sind, d. h. der Notenkopf direkt rechts von ihnen.

Vor einem Notenkopf können mehrere Vorschläge stehen. Wenn zwei oder mehr Vorschläge mit demselben Notenkopf verbunden sind und einen rhythmischen Wert haben, der durch ein Fähnchen dargestellt wird (z. B. Achtel- und Sechzehntelnoten), werden sie automatisch miteinander verbalkt.



Mehrere Vorschläge vor Noten

In Dorico 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 196

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 640

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 833

[Notenabstand](#) auf Seite 388

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 204

[Artikulationen eingeben](#) auf Seite 215

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 216

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

[Position von Vorschlägen relativ zu Taktstrichen ändern](#) auf Seite 640

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 833

[Bindebogenposition relativ zu Haltebogenketten](#) auf Seite 832

[Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 833

[Notenabstand](#) auf Seite 388

Platzierung von Vorschlägen bei mehreren Stimmen

Gemäß anerkannten Notationskonventionen werden Vorschläge standardmäßig mit nach oben gerichteten Halsen angezeigt, wenn es nur eine Stimme in der Notenzeile gibt. Dies gilt auch, wenn der Hals des Notenkopfs, mit dem sie verbunden sind, nach unten gerichtet ist.

Wenn es jedoch mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, werden alle Noten in den oberen Stimmen mit nach oben gerichteten Halsen und alle Noten in den unteren Stimmen mit nach unten gerichteten Halsen 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 868

[Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen](#) auf Seite 833

Position von Vorschlägen relativ zu Taktstrichen ändern

Standardmäßig werden Vorschläge hinter Taktstrichen und direkt vor dem Notenkopf positioniert, auf den sie sich beziehen, auch wenn es sich dabei um die erste Note im Takt handelt. Sie können einzelne Vorschläge vor Taktstrichen positionieren, zum Beispiel damit die Note auf der ersten Zählzeit im Takt nicht zu weit vom Taktstrich abgerückt wird, oder um anzuzeigen, dass die Vorschläge vor der Zählzeit gespielt werden müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Vorschläge aus, deren relative Position zu den Taktstrichen Sie ändern wollen.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vorschlag vor Taktstrich** in der **Vorschläge**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Vorschläge werden vor Taktstriche gerückt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und hinter Taktstriche, wenn sie deaktiviert ist.

Größe von Vorschlägen

Vorschläge sind kleinere Versionen normaler Noten, die um ein Verhältnis verkleinert werden, das standardmäßig auf 3/5 einer normalen Note eingestellt ist.

Sie können die Größe von Vorschlägen einzeln wie bei normalen Noten ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Größe von Noten ändern](#) auf Seite 681

Durchstreichung von Vorschlägen



Durchstreichungen, die diagonal über die Hälse von Vorschlägen gezogen werden, werden oft verwendet, um verschiedene Arten von Vorschlägen zu unterscheiden. Vorschläge mit durchgestrichenen Notenhälsen werden als *Acciacatura* bezeichnet und oft sehr schnell gespielt. Vorschläge ohne durchgestrichene Notenhälse werden als *Appoggiatura* bezeichnet und häufig langsamer als *Acciacaturas* 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 Hälse, aber Sie können sie zu Vorschlägen ohne durchgestrichene Hälse 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 196

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 866

[Durchstreichung von Vorschlägen](#) auf Seite 640

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 868

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 547

[Balkengruppen](#) auf Seite 547

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 264

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
Normal					
Henze	n/v				n/v

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Fermaten und Pausen \(Einblendfeld\)](#) auf Seite 264

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 332

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 332

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 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 eine Fermate oder mehrere Fermaten aus.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Max. Fermaten pro Notenzeile** in der Gruppe **Fermaten und Pausen**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Eine pro Stimme**
 - **Eine pro Notenzeilen-Seite**
 - **Eine pro Notenzeile**
-

ERGEBNIS

Die Anzahl von Fermaten, die an den ausgewählten Positionen angezeigt werden, wird geändert.

Fermaten auf Taktstrichen platzieren

Sie können eine Fermate über einem Taktstrich anstelle einer Note platzieren, um ein Innehalten vor dem Beginn des folgenden Takts anzuzeigen.

HINWEIS

Fermaten können nicht auf Taktstrichen positioniert werden, wenn **Max. Fermaten pro Notenzeile** ebenfalls aktiviert ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Fermaten aus, die Sie über Taktstrichen platzieren möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **An Taktstrich anhängen** in der Gruppe **Fermaten und Pausen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Fermaten werden über dem Taktstrich am Ende der Takte positioniert, in denen sie sich ursprünglich befunden hatten, und nur über Notenzeilen angezeigt, die nicht durch den Taktstrich verbunden sind. Je nach Instrumentierung kann dies bedeuten, dass sie nur einmal über dem System angezeigt werden.

Wenn Sie **An Taktstrich anhängen** deaktivieren, werden die ausgewählten Fermaten auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Anzahl von Fermaten pro Notenzeile ändern](#) auf Seite 647

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 Tonartangaben für die gesamte Partitur. Es gibt jedoch Umstände, unter denen bestimmte Einzelstimmen unabhängig vom Rest des Ensembles ihre eigenen Tonarten benötigen. 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 656

[Eingabemethoden für Tonarten](#) auf Seite 220

[Noteneingabe](#) auf Seite 169




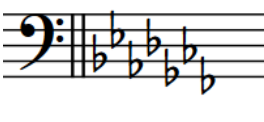

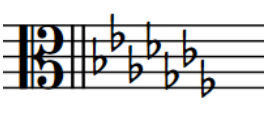


Tonartanordnungen

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 652

Arten von Tonarten

Es gibt vier Arten von Tonarten in Dorico SE, die allesamt auf dieselbe Weise eingegeben, verschoben und gelöscht werden können.

Die vier Arten sind:

- Dur
- Moll
- Offen (oder atonal)
- Keine Tonart (für bestimmte Instrumente wie Horn oder Perkussion)

Dur-/Molltonarten

Die Tonartangabe für eine Durtonart ist identisch mit der Tonartangabe für ihre parallele Molltonart und umgekehrt. Die Tonart Bb-Dur besitzt beispielsweise zwei Bes. Ebenso g-Moll, das die parallele Molltonart von Bb-Dur ist. Der Unterschied ist, dass bei Musik in g-Moll normalerweise das F durch ein Kreuz erhöht wird, da die siebte Stufe der Tonleiter in Molltonarten erhöht wird. Wenn Sie also nach einer g-Moll-Tonartangabe ein F#/Gb eingeben, schreibt Dorico 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 118

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 220

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 118

[Instrumente ändern](#) auf Seite 120

[Hinweise](#) auf Seite 338

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 220

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 649

[Tonartangaben rhythmisch verschieben](#) auf Seite 653

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 220

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 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. 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 207

[Klingende vs. transponierte Notation](#) auf Seite 142

[Layouts in transponierter/klingender Notation anzeigen](#) auf Seite 141

[Noten und Elemente einzeln auswählen bzw. deren Auswahl aufheben](#) auf Seite 323

[Große Selektionen](#) auf Seite 325

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 \times geschrieben werden; wenn jedoch nach A \flat transponiert wird, ist der Leitton G \natural .



G#-Dur erfordert einen Leitton mit Doppelkruz



A \flat -Dur, die enharmonische Entsprechung zu G#-Dur, erfordert keinen Leitton mit Doppelkruz

Dorico 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 Ganzton tiefer als ihre notierte Tonhöhe klingen.

Instrumente ohne angezeigte Tonart

In den Einzelstimmen einiger Instrumente wird für gewöhnlich keine Tonart angezeigt, unabhängig von der allgemeinen Tonart des Stücks. Zu diesen Instrumenten zählen Pauken, Perkussion, Horn, Trompete und manchmal Harfe. Wenn Sie die **Keine Tonart**-Version dieser Instrumente eingegeben haben, wird in ihren Einzelstimmen keine Tonart angezeigt, selbst dann, wenn es sich um transponierende Instrumente wie Horn oder Trompete handelt.

Sie können die Noten in den Notenzeilen dieser Instrumente dennoch transponieren; für sie werden dann jedoch bei Bedarf Vorzeichen anstelle einer Tonart angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Transponieren-Dialog](#) auf Seite 207

[Auswahlbereiche transponieren](#) auf Seite 207

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 118

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 136

[Partien trennen](#) auf Seite 344

[Systemumbrüche einfügen](#) auf Seite 372

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 657

Gleichmäßige Unterteilung der Oktave (EDO)

EDO steht für Equal Division of the Octave (gleichmäßige Unterteilung der Oktave): die Anzahl gleicher Abschnitte oder Intervalle, in die eine Oktave unterteilt wird.

Die traditionelle westliche Harmonik basiert auf der ausgeglichenen Stimmung, einer weiteren Methode zur Beschreibung tonaler Systeme. Sie wird auch 12-EDO genannt, da die traditionelle Skala von C bis C aus zwölf Schritten besteht, die auf die sieben Noten über die Skala verteilt sind.

Zwischen den Noten A und H liegen z. B. zwei Tonschritte, zwischen H und C jedoch nur ein Schritt. Der Grund dafür ist, dass jeder Schritt in 12-EDO einem Halbton entspricht: Gemäß der standardmäßigen gleichstufigen Stimmung liegen zwischen A und H zwei Halbtöne, zwischen H und C jedoch nur ein Halbton.

Andere tonale Systeme können unterschiedliche gleichmäßige 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 657

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 660

[Liedtext-Zeilenummern](#) auf Seite 670

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 659

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 299

[Silbentyp von vorhandenem Liedtext ändern](#) auf Seite 662

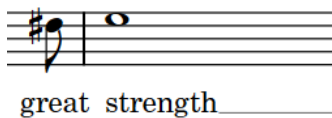
Allgemeine Platzierungskonventionen für Liedtext

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 668

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 659

[Große Selektionen](#) auf Seite 325

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-Zeilenummern](#) auf Seite 670

[Zeilenummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 670

[Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 300

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 667

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 299

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 299

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 659

[Liedtext anhand von Filtern auswählen](#) auf Seite 660

[Große Selektionen](#) auf Seite 325

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 im Schreiben-Modus den Liedtext/Text aus, den Sie kopieren möchten.

TIPP

Wenn Sie mehrere Liedtextabschnitte 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 noch einmal in eine andere Liedtextzeile oder Notenzeile einfügen möchten, müssen Sie den Quelltext erneut kopieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Liedtext bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 666

[Große Selektionen](#) auf Seite 325

[Liedtext anhand von Filtern auswählen](#) auf Seite 660

[Weitere Elemente desselben Typs hinzufügen](#) auf Seite 324

[Liedtext-Einblendfeld](#) auf Seite 300

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-Zeilennummern](#) auf Seite 670

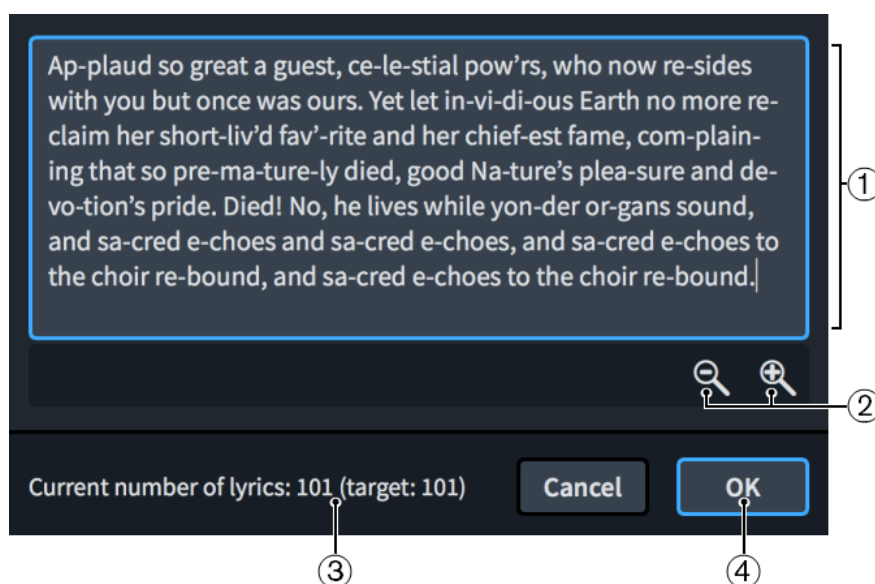
[Liedtext eingeben](#) auf Seite 299

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.



Dialog **Liedtext bearbeiten**

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, den Sie in Kursivschrift anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Kursiv** in der **Liedtext**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Liedtext wird in einer Kursivschrift angezeigt.

TIPP

Wenn Sie Liedtext in einer Kursivschrift anzeigen möchten, weil es sich dabei um Liedtext für den Refrain oder um übersetzten Liedtext handelt, können Sie stattdessen den Liedtexttyp ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zeilennummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 670
[Art von einzelnen Liedtexteinheiten ändern](#) auf Seite 661

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 672

[Notenabstand-Seite in den Layout-Optionen](#) auf Seite 389

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.

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Liedtext aus, dessen Ausrichtung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Liedtextausrichtung** in der **Liedtext-**Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Links**
 - **Mitte**
 - **Rechts**
-

ERGEBNIS

Die Ausrichtung des ausgewählten Liedtexts wird geändert.

Liedtext-Trennstriche und Liedtext-Fülllinien

Liedtext-Trennstriche zeigen an, dass einzelne Liedtexteinheiten Silben innerhalb von mehrsilbigen Wörtern sind, z. B. »Hal-le-lu-jah«. Liedtext-Fülllinien zeigen an, dass sich einzelne Liedtexteinheiten – 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 673

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 659

[Liedtext in Kursivschrift anzeigen](#) auf Seite 667

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 670

[Arten von Liedtext](#) auf Seite 660

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 659

Zeilenummer einzelner Liedtexteinheiten ändern

Sie können die Zeilenummer von einzeln ausgewählten Liedtexteinheiten nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählt die einzelnen Liedtexteinheiten aus, deren Zeilenummer Sie ändern möchten.
 2. Ändern Sie im Eigenschaften-Bereich den Wert für **Zeilenummer** in der **Liedtext**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Die Zeilenummer 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 670

[Filter für Liedtext](#) auf Seite 659

[Zeilenummer und Typ von Liedtextzeilen ändern](#) auf Seite 670

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-/eingebledet werden. Standardmäßig werden Strophennummern nicht angezeigt. Sie können Strophennummern für einzeln ausgewählte Liedtexteinheiten anzeigen/ausblenden.

HINWEIS

Textzeilen-Übersetzungen gehören zu der Zeile, auf die die Übersetzung sich bezieht, und haben daher keine eigenen Strophennummern.

Strophennummern 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.

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.

Noten

Noten sind Symbole, die in Notenzeilen gesetzt werden, um Tonhöhen anzuzeigen. Meist werden Noten mit ovalen Notenköpfen angezeigt, die je nach ihrer Länge entweder leer oder gefüllt sind. Sie können aber aus einer Vielzahl von Notenkopf-Designs wählen.

Noten können Notenhälse haben, die die Bestimmung ihrer Dauer erleichtern.

In Dorico 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 174

[Notenabstand](#) auf Seite 388

[Notenhälse](#) auf Seite 866

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 680

[Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen](#) auf Seite 202

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 202

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 684

[Haltebögen](#) auf Seite 884

[Gruppieren von Noten und Pausen](#) auf Seite 561

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 547

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 679

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.

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Größere Notenköpfe



Standard-Notenköpfe



Umkreist (großer Kreis)



Umkreist



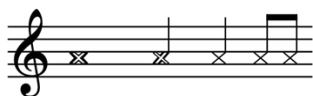
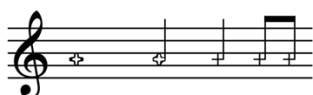
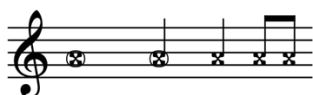
Durchgestrichen (unten links nach oben rechts)



Durchgestrichen (oben links nach unten rechts)

Kreuz-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Kreis mit X

Großes X und Raute

Schnörkel-X

Plus

Mit X

X-Notenköpfe

X und Kreis mit X

X und Raute

Dreieckige Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

Großer Abwärtspfeil

Großer Aufwärtspfeil

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Umgekehrtes Dreieck



Dreieck links



Dreieck rechts



Dreieck

Rautenförmige Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Rautenförmige Notenköpfe



Rautenförmig (alter Stil)



Rautenförmig (länglich)



Rautenförmig (breit)

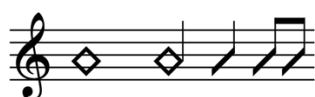
Schrägstrich-Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Kreuz



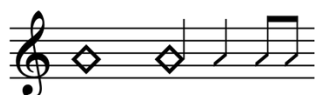
Übergroßer Schrägstrich

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Schrägstrich



Kleiner Schrägstrich

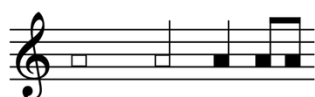
Runde und quadratische Notenköpfe

Notenkopf-Satz-Design

Notenkopf-Satz-Name



Wannenförmige Notenköpfe



Rechteckig



Kreisförmig mit Punkt

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 680

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

Notenkopf-Satz-Design



Notenkopf-Satz-Name

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 675

[Design einzelner Notenköpfe ändern](#) auf Seite 680

Design einzelner Notenköpfe ändern

Sie können das Design einzelner Notenköpfe ändern, einschließlich Trillerhilfsnoten. Kreuz-Notenköpfe können z. B. verwendet werden, um anzugeben, dass Spieler tonhöhenlose Klänge wie etwa Windgeräusche mit Holzblasinstrumenten erzeugen sollen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Noten in Stimmen mit Strichnotation.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Notenköpfe aus, deren Design Sie ändern möchten.
 2. Wählen Sie **Bearbeiten** > **Notenkopf** > [**Notenkopftyp**] > [**Notenkopf-Darstellung**]. Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.
Um z. B. das Notenkopf-Design der ausgewählten Notenköpfe in X-Notenköpfe zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten** > **Notenkopf** > **Kreuze** > **X-Notenköpfe**.
-

ERGEBNIS

Das Notenkopf-Design der ausgewählten Noten wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Rhythmusstriche](#) auf Seite 813

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 946

Größe von Noten ändern

Sie können die Größe von Noten anhand der Standardgrößen für Noten in Cues oder für Vorschläge ändern, oder Sie können eine mit benutzerdefinierter Skalierung skalierte Größe verwenden.

TIPP

Wenn Sie die Größe von Noten ändern möchten, weil Sie sie als Vorschläge oder Cues darstellen möchten, können Sie sie stattdessen direkt als Vorschläge bzw. Cues eingeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Größe Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich irgendeine der folgenden Eigenschaften in der **Allgemein**-Gruppe:
 - Wenn Sie eine Standard-Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Skalieren**.
 - Wenn Sie eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Benutzerdefinierte Skalierung**.
 - Wenn Sie eine benutzerdefinierte Skalierungsgröße auf Grundlage einer Standard-Skalierungsgröße verwenden möchten, aktivieren Sie **Skalieren** und **Benutzerdefinierte Skalierung**.
 3. Optional: Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü aus, wenn Sie **Skalieren** aktiviert haben:
 - **Normal**
 - **Vorschlag**
 - **Cue**
 - **Cue-Vorschlag**
 4. Optional: Ändern Sie den Wert im Wertefeld, wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben.
-

ERGEBNIS

- Wenn Sie **Skalieren** aktiviert haben, werden die ausgewählten Noten auf die gewählte Standard-Skalierungsgröße geändert.
- Wenn Sie **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben, werden die ausgewählten Noten auf die von Ihnen gewählte benutzerdefinierte prozentuale Skalierungsgröße geändert.
- Wenn Sie **Skalieren** und **Benutzerdefinierte Skalierung** aktiviert haben, werden die ausgewählten Noten auf die von Ihnen gewählte benutzerdefinierte prozentuale Skalierungsgröße der ausgewählten Standard-Skalierung geändert. Wenn Sie zum Beispiel zum **SkalierenVorschlag** ausgewählt haben und dann **Benutzerdefinierte Skalierung** auf **50** setzen, liegt die Größe der ausgewählten Noten bei der Hälfte der Größe von Vorschlägen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vorschläge eingeben](#) auf Seite 196

[Notenkopf-Satz-Designs](#) auf Seite 676

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 916

[Rhythmisches Raster](#) auf Seite 167

[Akkorde eingeben](#) auf Seite 197

[Noten-Werkzeugfeld](#) auf Seite 158

[Notenabstand](#) auf Seite 388

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 554

[Noten auf andere Notenzeilen verschieben](#) auf Seite 342

Saite für einzelne Noten festlegen

Sie können für Saiteninstrumente wie Violine, Cello und Gitarre festlegen, auf welcher Saite einzelne Noten gespielt werden sollen. 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 718

[Richtung von Verschiebungsangaben in Fingersätzen für Saiteninstrumente ändern](#) auf Seite 630

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 632

[Saitenanzeigen innerhalb der Notenzeile eingeben](#) auf Seite 295

Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs 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 292

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 292

[Anmerkungen](#) auf Seite 512

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 Notenkopfkammern

Außerdem können Sie Klammern um Notenköpfe in herkömmlichen Notenzeilen und in Tabulatur unabhängig voneinander anzeigen.

Die folgenden Arten von Notenkopfkammern stehen in Dorico SE zur Verfügung:

Runde Klammern um Notenköpfe

Runde Klammern um Notenköpfe ähneln Bindebögen, verlaufen aber vertikal.

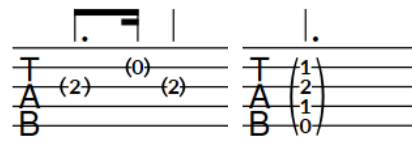
HINWEIS

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 Notenkopfkammern einbezogen.



Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in einer herkömmlichen Notenzeile

Runde Klammern um einen Akkord in einer herkömmlichen Notenzeile



Runde Klammern um einzelne Notenköpfe in Tabulatur

Runde Klammern um einen Akkord in Tabulatur

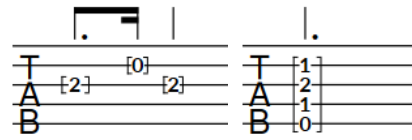
Eckige Notenkopfkammern

Eckige Notenkopfkammern bestehen aus einer geraden vertikalen Linie mit horizontalen Haken oben und unten. Dorico 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 687

[Noten als Ghost-Notes anzeigen](#) auf Seite 864

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Haltebögen](#) auf Seite 884

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 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.

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



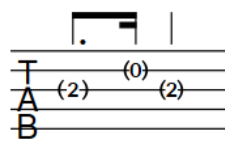
Runde Klammern um einzelne
Notenköpfe in einer
herkömmlichen Notenzeile



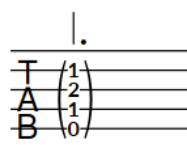
Runde Klammern um einen
Akkord in einer herkömmlichen
Notenzeile



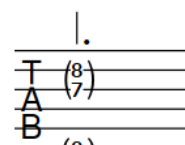
Getrennte runde Klammern um
einen Akkord in einer
herkömmlichen Notenzeile



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 864

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

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.

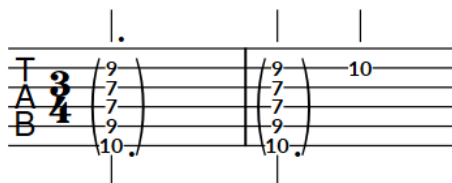
BEISPIEL



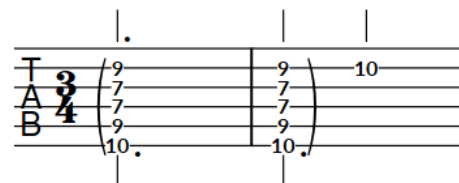
Klammern, die nur um den ersten Akkord in einer Haltebogenkette angezeigt werden, in der Notenzeilen-Darstellung



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 884

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 197

Obertöne

Obertöne sind Tonhöhen, die durch das Berühren schwingender Saiten an bestimmten Positionen erzeugt werden, so dass der jeweilige harmonische Teilton klingen kann. Obertöne haben häufig eine hohe Tonhöhe und einen klareren Klang als gegriffene Tonhöhen. Es gibt zwei Arten von Obertönen: natürliche und künstliche.

Harmonische Teiltöne werden nach ihrer Abfolge in der harmonischen Reihe nummeriert. Diese Zahl entspricht auch dem Knotenpunkt der Saite, der die Teiltöne erzeugt. Der zweite Teilton in der harmonischen Reihe wird zum Beispiel durch den Knotenpunkt in der Mitte einer Saite erzeugt, d. h. durch den Knotenpunkt, der die Saite in zwei gleiche Teile teilt. Der dritte Teilton wird durch den Knotenpunkt erzeugt, der die Saite drittelt, usw.

Natürliche Obertöne

Natürliche Obertöne werden erzeugt, indem man eine offene Saite an einem ihrer Knotenpunkte berührt und die Saite dann durch Streichen oder Zupfen in Schwingung versetzt. Die klingende Tonhöhe des resultierenden Obertons hängt von dem Knotenpunkt und seinem entsprechenden Teilton in der harmonischen Reihe ab. Durch Berühren des Knotenpunkts in der Mitte einer Saite wird zum Beispiel der zweite Teilton erzeugt, der eine Oktave über der Tonhöhe der offenen Saite klingt.

Künstliche Obertöne

Künstliche Obertöne werden erzeugt, indem man eine Saite vollständig auf das Griffbrett drückt (wie beim Spielen einer normalen Note) und danach die Saite an einem der Knotenpunkte ihrer abgestoppten Länge berührt. Die klingende Tonhöhe des resultierenden Obertons hängt von dem Knotenpunkt und seinem entsprechenden Teilton in der harmonischen Reihe ab. Durch Berühren des Knotenpunkts, der abhängig von der gegriffenen Tonhöhe eine Quarte höher liegt, wird zum Beispiel der vierte Teilton erzeugt, welcher zwei Oktaven über der gegriffenen Tonhöhe klingt.

Um künstliche Obertöne zu erzeugen, müssen Spieler die Saite sowohl vollständig abstoppen als auch am richtigen Knotenpunkt berühren. Dies kann schwieriger als das Erzeugen natürlicher Obertöne sein.



Eine Passage für Violine, die zwischen künstlichen und natürlichen Obertönen auf der A-Saite alterniert



Die klingenden Tonhöhen derselben Passage

Dorico 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 517

[Harmonischen Teilton ändern](#) auf Seite 692
[Darstellungen/Stile von Obertönen](#) auf Seite 694

Noten in Obertöne umwandeln

Sie können vorhandene Noten in künstliche und natürliche Obertöne umwandeln. Obertöne können entweder 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**

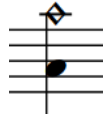
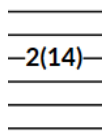
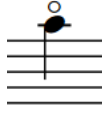

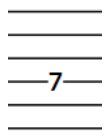

ERGEBNIS

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 174

[Darstellung von natürlichen Obertönen ändern](#) auf Seite 696

[Stil von künstlichen Obertönen ändern](#) auf Seite 697

[Tabulatur](#) auf Seite 861

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

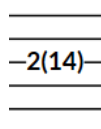
1. Wählen Sie die Obertöne aus, deren Teilton Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Teilton**-Option in der **Obertöne**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld auf den Knotenpunkt, an dem die Saite berührt werden soll, um den gewünschten Teilton zu erzeugen.
-

ERGEBNIS

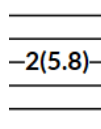
Der Teilton der ausgewählten Obertöne wird geändert. Für künstliche Obertöne vom **Normal**-Typ wird die Tonhöhe des unausgefüllten rautenförmigen Notenkopfs/die Bundnummer in Klammern automatisch aktualisiert. Die klingende Tonhöhe von künstlichen Obertönen wird auch bei der Wiedergabe entsprechend geändert.

BEISPIEL

Künstlicher Oberton mit Standard-Teilton (Notation und Tabulatur)



Teilton auf fünften geändert (Notation und Tabulatur)



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tabulatur](#) auf Seite 861

[Stil von künstlichen Obertönen ändern](#) auf Seite 697

Obertonvorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen

Sie können Obertonvorzeichen in runden oder eckigen Klammern anzeigen und einzeln ausblenden/anzeigen. Dies erfolgt unabhängig davon, ob die Vorzeichen der gegriffenen Tonhöhen ausgeblendet/angezeigt oder in Klammern gesetzt werden.

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.

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 517

Darstellungen/Stile von Obertönen

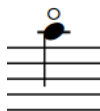
Sowohl künstliche als auch natürliche Obertöne können auf verschiedene Arten notiert werden. In Dorico SE ist es möglich, die gewünschte klingende Tonhöhe, entweder die gegriffene oder die berührte Tonhöhe oder sowohl die gegriffene als auch die berührte Tonhöhe für einzelne Obertöne anzugeben.

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

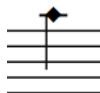
Kreis oberhalb

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.



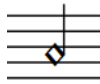
Raute

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.

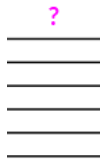


Rautenförmig (unausgefüllt)

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.



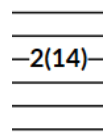
Künstliche Obertöne

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

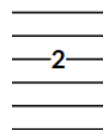
Zeigt zwei Notenköpfe an: Einer gibt die gegriffene Tonhöhe, der andere die klingende Tonhöhe an. Die klingende Tonhöhe wird auf Basis des Teiltons automatisch berechnet; der Standard-Teilton ist der zweite Teilton. In Tabulaturen wird nur der gegriffene Bund angezeigt.

HINWEIS

Nur für Instrumente mit Bündeln 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.



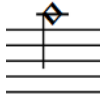
Pinch-Oberton in Notenzeile



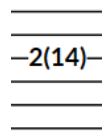
Pinch-Oberton in Tabulatur

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



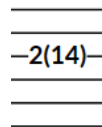
Künstlicher Oberton mit Darstellung
Einzelner Notenkopf (klingend) in
Tabulatur

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 861

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 Bündeln. Die berührte Tonhöhe, die auf der Tabulatur angezeigt wird, wird nicht automatisch geändert.

HINWEIS

- Durch Ändern der Darstellung von natürlichen Obertönen wird nicht automatisch ihre notierte Tonhöhe geändert. Wenn Sie zum Beispiel die klingende Tonhöhe eines mit **Kreis oberhalb** notierten Obertons auf eine mit **Rautenförmig (unausgefüllt)** notierte berührte Tonhöhe ändern möchten, müssen Sie auch die Tonhöhe der Note ändern.
 - Dorico 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 204
[Saite für einzelne Noten festlegen](#) auf Seite 682

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 517

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, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

[Vorschläge](#) auf Seite 638

[Positionen von Ornamenten](#) auf Seite 699

Ornamentintervalle ändern

Sie können die Intervalle von Ornamenten sowohl über als auch unter der notierten Tonhöhe ändern, um anzugeben, welche Tonhöhen im Rahmen des Ornaments zu spielen sind. Die Intervalle von Ornamenten werden durch Vorzeichen angegeben.

Für einige Ornamente können Sie das Intervall nur in eine Richtung ändern. Z. B. können Sie nur das Intervall über kurzen Trillern und unter Mordenten ändern.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Triller.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Ornamente aus, deren Intervall Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die entsprechenden Eigenschaften für die ausgewählten Ornamente in der **Ornamente**-Gruppe:

- **Intervall oberhalb**
- **Intervall unterhalb**

Aktivieren Sie für Triller die **Intervall**-Option in der **Triller**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs.

3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld auf das gewünschte Intervall.
 - **0** oder **4** und höher zeigen kein Vorzeichen an.
 - **1** zeigt ein Be an.
 - **2** zeigt ein Auflösungszeichen an.
 - **3** zeigt ein Kreuz an.
-

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Ornamente wird geändert.

HINWEIS

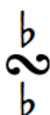
Bei einigen Ornamenten wird weder oberhalb noch unterhalb ein Vorzeichen angezeigt.

BEISPIEL

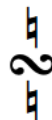
Keine Vorzeichen



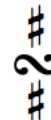
Bes darüber und darunter



Auflösungszeichen darüber und darunter



Kreuze darüber und darunter



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Intervalle von vorhandenen Trillern ändern](#) auf Seite 706

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

Sie können Ornamente nur gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben, wenn mehrere Ornamente ausgewählt sind.

- 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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Anfangsposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Anfangsposition**-Option in der **Triller**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Notenkopf**
 - **Vorzeichen**

ERGEBNIS

Die Anfangsposition der ausgewählten Triller wird geändert.

Triller

Triller sind schnelle Alterationen zwischen zwei Noten, vergleichbar mit einem Tremolo, das eine übliche Dekoration in der Klassik, Romantik sowie im Barock war. Trillerzeichen werden normalerweise zu einer einzelnen Note hinzugefügt, um anzuzeigen, dass die 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.



Triller in einer Notenzeile und in Tabulatur

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

[Trillerintervalle](#) auf Seite 705

[Darstellung von Triller-Intervallen](#) auf Seite 707

[Triller bei der Wiedergabe](#) auf Seite 709

[Tabulatur](#) auf Seite 861

Trillerzeichen ausblenden/anzeigen

Sie können Trillerzeichen am Anfang der einzelnen Triller ausblenden/anzeigen. Dadurch werden auch die Trillerzeichen in allen Systemen ausgeblendet/angezeigt, über die sich die Triller erstrecken.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Trillerzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Triller-Markierung anzeigen** in der Gruppe **Triller**.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Trillerzeichen werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, werden die Trillerzeichen standardmäßig angezeigt.

Geschwindigkeit von Trillern ändern

Sie können verschiedene Geschwindigkeiten für Triller angeben und außerdem Tempoänderungen innerhalb eines einzelnen Trillers angeben, indem Sie die Höhe und Frequenz der Wellen in den Erweiterungslinien ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeit Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Triller**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Anfangsgeschwindigkeit**
 - **Endgeschwindigkeit**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Eigenschaften-Menü:
 - **Langsam**
 - **Normal**
 - **Schnell**

ERGEBNIS

Die Geschwindigkeit der ausgewählten Triller wird geändert. Dies wirkt sich sowohl auf die Frequenz der Wellen auf ihren Erweiterungslinien als auch auf ihre Wiedergabegeschwindigkeit aus.

Wenn nur **Anfangsgeschwindigkeit** aktiviert ist, wird die Geschwindigkeit der gesamten Triller-Erweiterungslinie geändert. Wenn nur **Endgeschwindigkeit** aktiviert ist, wird die Geschwindigkeit der zweiten Hälfte der Triller-Erweiterungslinie geändert.

BEISPIEL



Eine Triller-Erweiterungslinie, die langsam beginnt und schnell endet

WEITERE SCHRITTE

Sie können das Wiedergabetempo von Trillern individuell anpassen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 710

Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen

Sie können Änderungen bei den Fülllinien für einzelne Triller anzeigen/ausblenden, zum Beispiel, wenn Sie bei der Wiedergabe unterschiedliche Geschwindigkeiten hören, aber Fülllinien mit einheitlichen Wellen anzeigen möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Geschwindigkeitsänderungen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Kein Zeichnen von Geschwindigkeitsänderungen** in der **Triller**-Gruppe.
-

ERGEBNIS

Tempoänderungen werden ausgeblendet, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und angezeigt, wenn sie deaktiviert ist.

BEISPIEL



Anzeigen von Triller-Tempoänderungen



Ausblenden von Triller-Tempoänderungen

Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen

Sie können die Erweiterungslinien einzelner Triller ausblenden/anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Erweiterungslinien Sie ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Hat Trillerlinie** in der **Triller**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Triller-Erweiterungslinien werden angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

Wenn die Eigenschaft deaktiviert ist, werden Triller-Erweiterungslinien standardmäßig nur auf verbundenen Noten angezeigt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 702

[Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 710

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/verkürzen Objekte, indem sie nur ihr Ende verschieben.
-
- Klicken Sie auf den kreisförmigen Griff am Anfang/Ende des Trillers und ziehen Sie ihn über Notenköpfe links/rechts davon.

ERGEBNIS

Einzelne Triller werden entsprechend 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.

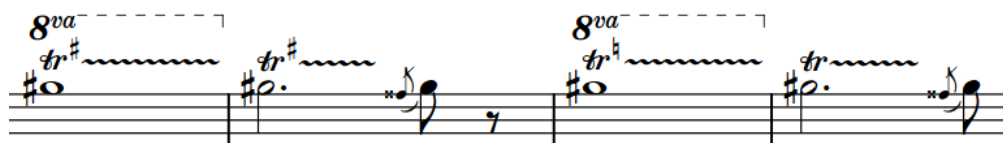
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Ornamenten](#) auf Seite 699

[Ornamente rhythmisch verschieben](#) auf Seite 700

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# eingeben, wird in C Dur ein Halbton-Intervall zu F# erzeugt. Wenn es im Takt auf dem F vorher ein Kreuz aufgetaucht ist, ist das erzeugte Trillerintervall ein Ganzton / eine große Sekunde zwischen dem E# und dem F#.

Bei offenen/atonalen Tonarten erzeugt Dorico SE standardmäßig Ganzton-/große Sekundenintervalle.

Sie können die Trillerintervalle bei der Eingabe in das Einblendfeld festlegen, sowie auch bei unterschiedlichen Notenköpfen im selben Triller. Sie können die Intervalle auch nach der Eingabe ändern.

Triller und Vorzeichen

Falls erforderlich, zeigt Dorico 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 707

Triller-Intervall-Vorzeichen ausblenden/anzeigen

Sie können Triller-Intervall-Vorzeichen für einzelne Triller ausblenden/anzeigen.

HINWEIS

Mit diesen Schritten können Sie nur die Vorzeichen verstecken, die in den Trillerintervallen angezeigt werden. Sie können auf diese Weise keine Hilfsnoten oder Markierungen im Hollywood-Stil verbergen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Vorzeichen**-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.

HINWEIS

Triller-Vorzeichen werden in jeder neuen Notation erneut angegeben, über die sich der Triller erstreckt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung von Trillerintervallen ändern](#) auf Seite 708

Intervalle von vorhandenen Trillern ändern

Das Standard-Trillerintervall ist abhängig vom Kontext entweder eine große oder eine kleine Sekunde. Sie können neben der Angabe des Intervalls bei der Eingabe von Trillern mit dem Ornament-Einblendfeld auch die Intervalle von einzelnen Trillern nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Triller aus, deren Intervall Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Intervall** in der Gruppe **Triller**.
Das bestehende Intervall des Trillers wird als Zahl und Intervallart angezeigt.
 3. Ändern Sie das Intervall, indem Sie den Wert im Wertefeld ändern.
 4. Wählen Sie eine der folgenden Intervallarten aus dem Menü aus:
 - **Vermindert**
 - **Moll**
 - **Dur**
 - **Übermäßig**
-

ERGEBNIS

Das Intervall der ausgewählten Triller wird geändert. Standardmäßig werden Trillerintervalle mit Ganztonintervallen als Vorzeichen angezeigt, und als Hilfsnoten bei anderen Intervallen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 269

Intervalle mitten im Triller ändern

Sie können das Intervall von Trillern innerhalb ihrer Dauer mehrmals ändern, auch vor der Eingabe der Noten, zum Beispiel, wenn sie einen Triller nahtlos von einer großen Sekunde zu einer kleinen Sekunde im nächsten Takt übergangen 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 Noten eingeben und 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.

BEISPIEL



Triller mit Intervallwechseln, dargestellt als Vorzeichen



Triller mit Intervallwechseln, dargestellt als Hilfsnoten

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

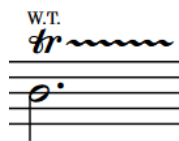
Zeigt an, dass das Trillerintervall Vorzeichen über, unter oder neben der **tr**-Marke verwendet. Dies ist die Standarddarstellung für Trillerintervalle in Dorico SE für große- und kleine Sekundentriller.



Hollywood-Stil

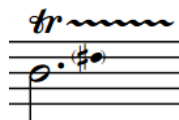
Zeigt an, dass das Trillerintervall Text verwendet.

- **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 680

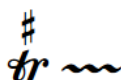
Position von Trillerintervall-Anzeigen ändern

Sie können festlegen, wo Trillerintervall-Anzeigen wie etwa Vorzeichen oder W.T.-Markierungen relativ zu einzelnen Trillern positioniert werden sollen.

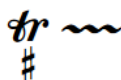
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, für die Sie die Intervallanzeige-Position ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Intervallposition** in der **Triller**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

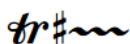
- **Darüber**



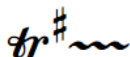
- **Darunter**



- **Rechts**



- **Hochgestellt**



ERGEBNIS

Die Position von Intervallanzeigen wird relativ zu den ausgewählten Trillern geändert.

Triller bei der Wiedergabe

Dorico 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 erzeugter 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 702

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 703

[Anfangstonhöhe von Trillern ändern](#) auf Seite 711

Gesampelte vs. generierte Triller

Gesampelte Triller sind aufgenommene, geloopte Samples. Generierte Triller werden hingegen durch manuelles Auslösen einzelner Noten erzeugt.

Da sie festgelegte Klänge nutzen, bieten gesampelte Triller keine Parameter, die eine Variation der Triller-Interpretation in irgendeiner Form erlauben, wie zum Beispiel unterschiedliche Trillergeschwindigkeiten oder das Einfügen von Vorschlägen und Abschlussnoten in das Muster der Trillernote. Generierte Triller bieten dagegen mehr Flexibilität, haben aber einen weniger natürlichen und realistischen Klang.

Wiedergabegeschwindigkeit von Trillern ändern

Zusätzlich zur Änderung der Geschwindigkeit von Trillern, wodurch die Wellenfrequenz in ihren Erweiterungslinien und ihrer Wiedergabegeschwindigkeit können Sie auch die Variationen in der Wiedergabegeschwindigkeit in einzelnen Trillern ändern, zum Beispiel, wenn Sie den schnellsten Teil eines einzelnen Trillers schneller machen wollen als in Ihrer Standardeinstellung.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triller aus, deren Wiedergabegeschwindigkeit Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften, die für Ihre ausgewählten Triller geeignet sind:
 - **Langsame Triller-Geschwindigkeit**

- **Normale Triller-Geschwindigkeit**
 - **Schnelle Triller-Geschwindigkeit**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.
-

ERGEBNIS

Die Wiedergabegeschwindigkeit der ausgewählten Triller wird geändert. Die Werte in den Wertefeldern stimmen mit der Anzahl an Noten pro Sekunde überein.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Geschwindigkeit von Trillern ändern](#) auf Seite 702

[Geschwindigkeitsänderungen in Triller-Erweiterungslinien ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 703

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, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

[Linien](#) auf Seite 767

Arten von Arpeggio-Zeichen

Es gibt verschiedene Arten von Arpeggio-Zeichen, die die unterschiedlichen Arpeggierungs-Richtungen und -Techniken angeben.

Arpeggio aufwärts



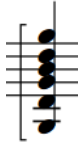
Eine vertikale Wellenlinie, die anzeigt, dass Akkorde ab der untersten Note aufwärts arpeggiert werden sollen.

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:

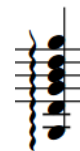
- Nichts
- Pfeil
- Schnörkel



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 269

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 332

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.

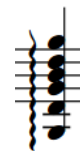
BEISPIEL



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 arpeggiertes 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 715

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, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen

Sie können einzelne Arpeggio-Zeichen vor/nach Vorschlägen anzeigen. Standardmäßig werden Arpeggio-Zeichen direkt links von den Noten positioniert, auf die sie sich beziehen, und daher zwischen Vorschlägen und normalen Noten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Arpeggio-Zeichen aus, die Sie vor Vorschlägen anzeigen möchten.
2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Arpeggio vor Vorschlägen** in der **Arpeggios**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Arpeggio-Zeichen werden vor Vorschlägen angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist, und nach Vorschlägen, wenn die Eigenschaft deaktiviert ist.

Arpeggio-Wiedergabe relativ zur Zählzeit ändern

Sie können festlegen, ob einzelne Arpeggios vor oder nach ihrer notierten Position wiedergegeben werden sollen.

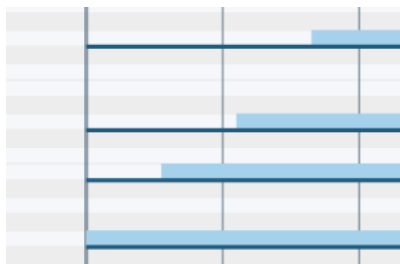
VORGEHENSWEISE

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**

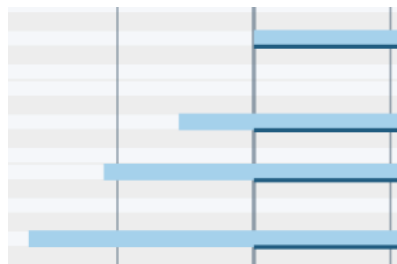
ERGEBNIS

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.

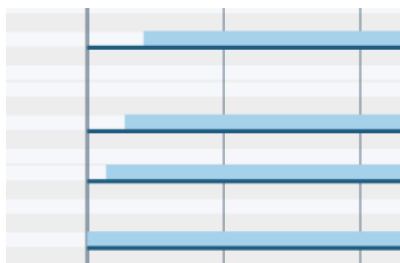
VORGEHENSWEISE

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**.
-

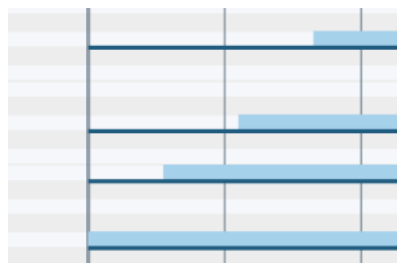
ERGEBNIS

Die Wiedergabedauer der ausgewählten Arpeggios wird geändert.

BEISPIEL



Arpeggierter Akkord mit einem Notenversatzwert von 1/8



Arpeggierter Akkord mit einem Notenversatzwert von 1/2

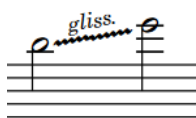
Glissando-Linien

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.

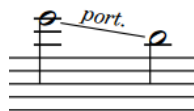
Es gibt unterschiedliche Konventionen in Bezug auf die Spielanweisungen für Glissando und Portamento. Manche interpretieren Glissando-Linien als Anweisung zum Spielen einer chromatischen Skala zwischen zwei Noten als steigende oder fallende Folge von Halbtönen und Portamento-Linien als Anweisung zum 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, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

[Stil von Glissando-Linien ändern](#) auf Seite 719

[Linien](#) auf Seite 767

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 761

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 204

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.

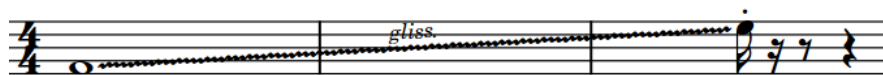
Glissando-Linien durch leere Takte

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 276

[Glissando-Linien im entsprechenden Bereich eingeben](#) auf Seite 277

[Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 828

[Pausen löschen](#) auf Seite 827

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 826

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**



- **Schlangenlinie**



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 269

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 332

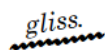
Glissando-Linien-Text ändern

Glissando-Linien können mit oder ohne Text angezeigt werden. Sie können den Text von einzelnen Glissando-Linien ändern.

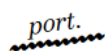
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Text Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Text** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:

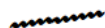
- **Gliss.**



- **Port.**



- **Kein Text**



ERGEBNIS

Der an den ausgewählten Glissando-Linien angezeigte Text wird geändert.

Anzeige von Glissando-Linien-Text ändern

Standardmäßig wird kein Glissando-Text angezeigt, wenn Glissando-Linien zu kurz sind, um den Text unterzubringen. Sie können festlegen, dass Text auf einzelnen Glissando-Linien immer oder nur bei genügend vorhandenem Platz angezeigt werden soll.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Glissando-Linien aus, deren Einstellungen zur Anzeige von Text Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Glissando-Text sichtbar** in der Gruppe **Glissando-Linien**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Anzeigen, wenn genügend Platz**
 - **Immer anzeigen**
-

ERGEBNIS

Wenn **Anzeigen, wenn genügend Platz** ausgewählt ist, wird Glissando-Text nicht angezeigt, wenn die Glissando-Linie zu kurz ist.

Wenn **Immer anzeigen** ausgewählt ist, wird Glissando-Text immer angezeigt, selbst wenn die Glissando-Linie zu kurz ist. Dies kann jedoch dazu führen, dass der Glissando-Text mit anderen Objekten wie Notenköpfen oder Notenhälsen kollidiert.

TIPP

Sie können die Standardabstände zwischen Notenköpfen ändern, indem Sie den Standard-Notenabstand ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 388

[Standard-Notenabstand ändern](#) auf Seite 389

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 737

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-Bendings sind eine Technik, die häufig auf elektrischen Gitarren genutzt wird und bei der der Instrumentalist eine gegriffene Saite nach unten oder oben verschiebt und dadurch ihre Spannung erhöht. Durch diese Straffung entsteht die charakteristische Tonhöhenverschiebung.

Neben Bendings, bei denen der Gitarrist die Saite nach Anschlagen einer Note verschiebt, unterstützt Dorico SE auch Pre-Bends. Bei Pre-Bends muss der Gitarrist die Saiten verschieben, bevor er die Note anschlägt, so dass zu Beginn der Note keine Tonhöhenänderung erfolgt.

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 G major (one flat) on a treble clef staff. Below it is a guitar tablature. The phrase consists of several notes: a dotted quarter note on G4, an eighth note on A4, a quarter note on B4, a quarter note on C5, a quarter note on D5, a quarter note on E5, a quarter note on F5, a quarter note on G5, and a quarter note on F5. The tablature below shows the fretting for each note: 3, (3), 2, (3), 5, 7, 3, (3), 1, (1), 6, 3, (3), 2, 0, 3. Bending instructions are shown above the notes: 'full' with an upward arrow for the first G, '1½' with an upward arrow for the second A, 'full' with an upward arrow for the B, 'full' with an upward arrow for the C, and 'full' with an upward arrow for the first F. The tablature also includes a 'full' instruction with an upward arrow above the first F.

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

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 verbinden Gitarren-Bendings 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 Tabulaturen werden Gitarren-Bendings mit Hilfe einer nach oben weisenden gekrümmten Linie mit einem Pfeil am oberen Ende notiert, wobei durch Text oder eine Zahl/einen Bruch über der Pfeilspitze das Intervall für das Bending angegeben wird. Die Bundnummer der Endnote wird automatisch ausgeblendet.

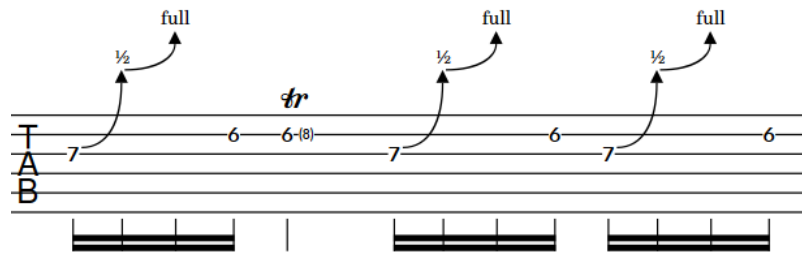
The image shows a musical staff with a treble clef and one flat. It contains two notes: a dotted quarter note on G4 and an eighth note on A4. A curved line connects the two notes, indicating a bend from G to A.

Gitarren-Bending in einer Notenzeile

The image shows a guitar tablature with five lines. The fifth line has a '5' written on it. A curved arrow points upwards from the '5' to the top of the staff, with the word 'full' written above the arrow.

Gitarren-Bending in Tabulatur-Notation

Ununterbrochene Abfolgen von Gitarren-Bendings werden als Gitarren-Bending-Läufe in der Tabulatur notiert.

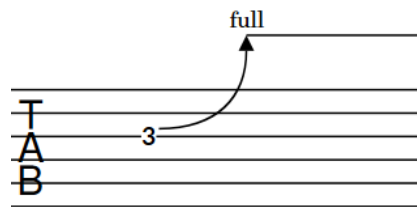


Gitarren-Bending-Läufe in Tabulatur-Notation

Halten von Gitarren-Bendings

Halteanweisungen für Gitarren-Bendings geben an, dass der Instrumentalist die Tonhöhe an der äußersten Position des Bendings halten soll. Diese Anweisung wird 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

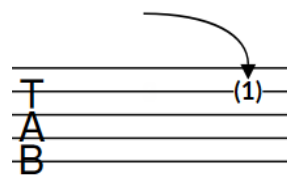
Loslassen

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 verbinden Anweisungen 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 eine Bundnummer in Klammern unter dem Pfeil die End-Tonhöhe angibt. 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

HINWEIS

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.

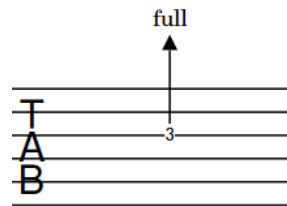
Gitarren-Pre-Bends

Gitarren-Pre-Bends geben an, dass der Instrumentalist die Saite verschieben soll, bevor er die Note anschlägt, so dass die anfängliche Tonhöhe bereits angehoben ist. Dies ist zum Beispiel nützlich, um eine Note am Ende eines vorherigen Gitarren-Bendings zu wiederholen. In Dorico SE gelten Gitarren-Pre-Bends für eine einzelne Note.

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 vertikalen Linie mit einem Pfeil am oberen Ende notiert, wobei durch Text oder eine Zahl/einen Bruch über der Pfeilspitze das Intervall für das Pre-Bend und durch eine kleine Bundnummer unter der Linie die anfängliche Tonhöhe angegeben wird.



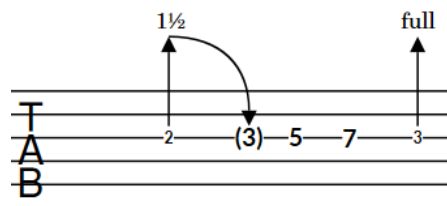
Gitarren-Pre-Bend in einer Notenzeile



Gitarren-Pre-Bend in Tabulatur-Notation

Bending-Intervalle

Bending-Intervalle geben die Änderung der Tonhöhe als Bruchteil von Ganztonschritten an. Zum Beispiel gibt **voll** ein Ganzton-Bending bzw. ein Ganzton-Pre-Bend an, $1/2$ einen Halbtonschritt und $1\ 1/2$ eine kleine Terz.

Eine Phrase mit zwei verschiedenen Pre-Bend-Intervallen, $1\ 1/2$ und **voll**

HINWEIS

- Gitarren-Bendings, Anweisungen zum Loslassen und Pre-Bends werden momentan bei der Wiedergabe nicht berücksichtigt. Dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.
- 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

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

[Gitarren-Pre-Bends eingeben](#) auf Seite 281

[Tabulatur](#) auf Seite 861

[Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 862

[Saitenanzeigen](#) auf Seite 632

[Linien](#) auf Seite 767

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.

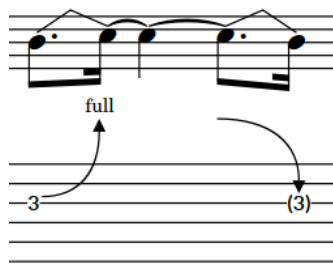
VORGEHENSWEISE

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**.
-

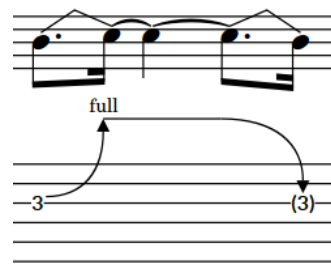
ERGEBNIS

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 ändern

Sie können die Richtung von einzelnen Gitarren-Pre-Bends ändern. Standardmäßig werden Gitarren-Pre-Bends in einstimmigen Kontexten auf der Notenkopf-Seite von Noten positioniert. In mehrstimmigen Kontexten werden sie auf der Notenhals-Seite von Noten positioniert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gitarren-Pre-Bends aus, deren Richtung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pre-Bend-Richtung** in der Gruppe **Gitarrentechniken**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**
-

ERGEBNIS

Die Richtung der ausgewählten Gitarren-Pre-Bends wird geändert.

TIPP

Sie können die Richtung von Gitarren-Bendings ändern, indem Sie sie auswählen und **F** drücken. Für Gitarren-Pre-Bends können Sie diesen Tastaturbefehl jedoch nicht verwenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 333

Gitarren-Bendings als Dive-and-Return anzeigen

Sie können vorhandene Gitarren-Bendings als Dive-and-Return anzeigen; bei dieser Technik kommt der Vibratohebel an Gitarren zum Einsatz. Dive-and>Returns werden in Tabulatur-Notation anders angezeigt als Gitarren-Bendings.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben zwischen den Noten für jeden Dive-and-Return Gitarren-Bendings eingegeben.

VORGEHENSWEISE

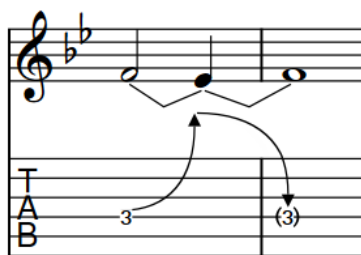
1. Wählen Sie die Gitarren-Bendings aus, die Sie als Dive-and>Returns anzeigen möchten. Um zum Beispiel die Notenfolge F-E-F als Dive-and-Return anzuzeigen, wählen Sie die beiden Gitarren-Bendings zwischen F-E und E-F aus.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Vibratohebel verwenden** in der Gruppe **Gitarren-Bendings**.
-

ERGEBNIS

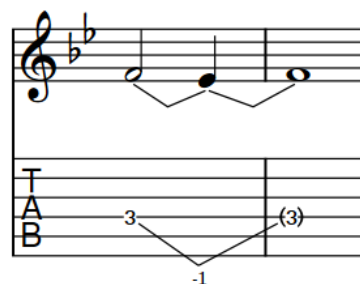
Die ausgewählten Gitarren-Bendings werden in Tabulatur-Notation als V-förmige Dive-and>Returns angezeigt. Eine Zahl bzw. ein Bruch wird außerhalb der Notenzeile an der Stelle des V angezeigt, um das Intervall anzugeben.

Wenn die mittlere Tonhöhe niedriger ist als die äußeren Tonhöhen, zeigt das V nach unten. Wenn die mittlere Tonhöhe höher ist als die äußeren Tonhöhen, zeigt das V nach oben.

BEISPIEL



Zwei Gitarren-Bendings in der Standardanzeige



Zwei Gitarren-Bendings, die als Dive-and-Return angezeigt werden

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

[Tabulatur](#) auf Seite 861

Vorzeichen an Gitarren-Pre-Bends ausblenden/anzeigen

Sie können Vorzeichen an einzelnen Gitarren-Pre-Bends ausblenden/anzeigen, um zum Beispiel horizontalen Platz in einem Layout zu sparen, in dem das Intervall in der Tabulatur-Darstellung bereit klar erkennbar ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Gitarren-Pre-Bends aus, deren Vorzeichen Sie ausblenden/anzeigen möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Pre-Bend-Vorzeichen**-Option in der Gruppe **Gitarrentechniken**.
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.

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.

HINWEIS

Jazz-Artikulationen wirken sich momentan nicht auf die Wiedergabe aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 269

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

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 698

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

[Ornamente-Einblendfeld](#) auf Seite 269

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, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

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.

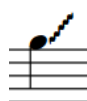
TIPP

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 731

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

Jazz-Artikulationen löschen

Sie können Jazz-Artikulationen von Noten löschen, nachdem Sie diese eingegeben haben. Da Jazz-Artikulationen jedoch als fester Bestandteil von Noten und nicht als separates Element betrachtet werden, müssen Sie sie auf andere Art auswählen und löschen als dies bei anderen Elementen der Fall ist.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Jazz-Artikulationen gelöscht werden sollen.
 2. Klicken Sie auf **Entfernen** im Ornamente-Bereich im **Jazz**-Abschnitt.
-

ERGEBNIS

Alle Jazz-Artikulationen werden von den ausgewählten Noten entfernt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Ornamente, Arpeggio-Zeichen, Glissando-Linien, Gitarren-Bendings und Jazz-Artikulationen](#) auf Seite 269

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-Extrahmen im Musterseiten-Editor ändern, wodurch die Position von Seitenzahlen auf allen Seiten geändert wird, die diese Musterseite nutzen. Außerdem können Sie Seitenzahl-Extrahmen 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 382

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 Seitenliste 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 Seitenliste 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 353

[Informationen in laufenden Kopfzeilen oberhalb von Partie-Überschriften aus-/einblenden](#) auf Seite 365

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: Vermindert die Tonhöhe der entsprechenden Note um einen Halbton
- 2 Normaler Ton oder mittlere Position
- 3 Erhöhter Ton oder niedrigste Position: Erhöht die Tonhöhe der entsprechenden Note um einen Halbton

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:

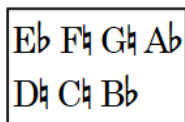
Schaubild



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 742](#)

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben auf Seite 292](#)

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen auf Seite 739](#)

[Einzelne Harfenpedal-Schaubilder ausblenden auf Seite 740](#)

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen auf Seite 292](#)

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs anzeigen auf Seite 683](#)

[Glissando-Linien bei der Wiedergabe auf Seite 721](#)

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.

VORAUSSETZUNGEN

Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.

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.

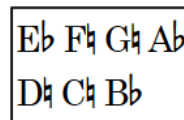
TIPP

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 742

[Harfenpedal-Schaubilder eingeben](#) auf Seite 292

[Harfenpedal-Schaubilder auf Basis von vorhandenen Noten berechnen](#) auf Seite 292

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 Layout in Ihrem Projekt unabhängig von anderen Layouts 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 Seitenliste 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

Sie können einzelne Harfenpedal-Schaubilder in Layouts ausblenden, in denen Harfen-Pedalangaben angezeigt werden.

VORAUSSETZUNGEN

Im aktuellen Layout werden Harfen-Pedalangaben angezeigt.

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.
3. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Ausblenden**-Option in der **Harfenpedale**-Gruppe.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder werden ausgeblendet, wenn **Ausblenden** aktiviert ist. An den Positionen von allen ausgeblendeten Harfenpedal-Schaubildern werden Hinweise angezeigt. Diese Hinweise werden jedoch standardmäßig nicht gedruckt.

Wenn Sie **Ausblenden** deaktivieren, werden die ausgewählten Harfenpedal-Schaubilder wieder angezeigt.

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

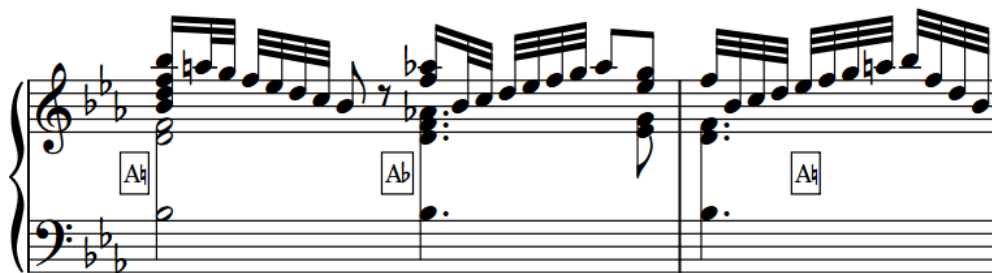
Wenn das Verschieben von Harfenpedal-Schaubildern dazu führt, dass einige Noten nicht mehr anhand des aktuellen Harfenpedal-Schaubilds spielbar sind, werden diese Noten rot dargestellt, sofern Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs genutzt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Farben für Noten außerhalb des spielbaren Bereichs anzeigen](#) auf Seite 683

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 292

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.

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.

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.
-

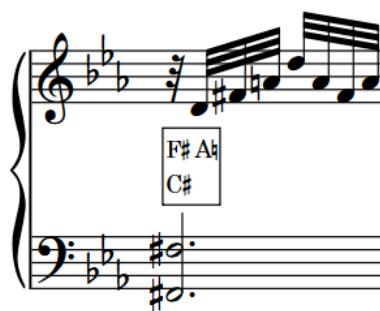
ERGEBNIS

Teilweise Harfen-Pedalangaben werden für die als Notennamen dargestellten Harfenpedal-Schaubilder erlaubt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und nicht erlaubt, wenn es deaktiviert ist.

BEISPIEL



Harfenpedal-Schaubild, das alle Pedale zeigt



Teil-Harfenpedal-Schaubild

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Harfen-Pedalangaben in Layouts ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 739

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 281

[Pedallinien bei der Wiedergabe](#) auf Seite 755

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 751

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 753

[Linien](#) auf Seite 767

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 761

Anweisungen zum erneuten Betätigen oder Ändern des Niveaus des Haltepedals

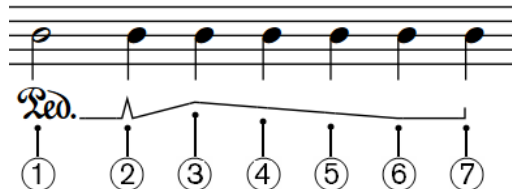
Anweisungen zum erneuten Betätigen zeigen an, wo ein Spieler das Haltepedal loslassen sollte, um die Klaviersaiten zu dämpfen und den Nachklang zu beenden, bevor das Pedal erneut betätigt wird. Anweisungen zum Ändern des Pedalniveaus zeigen an, wie weit das Pedal heruntergedrückt werden soll.

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 746

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 281

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 282

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 753

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 751

[Pedallinien verlängern/kürzen](#) auf Seite 748

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 281

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

Sie können Pedallinien nur dann gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben, wenn mehrere Pedallinien ausgewählt sind.

- 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 748

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 281

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

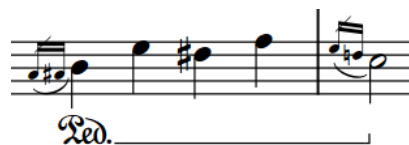
Wenn die Kontrollkästchen aktiviert sind, werden die entsprechenden Teile der ausgewählten Pedallinien vor Vorschlägen positioniert.

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

- Sie können Pedallinien nur dann entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen, wenn mehrere Pedallinien ausgewählt sind.
 - Bei Nutzung der Tastatur können Sie nur das Ende von Pedallinien verschieben. Sie können den Anfang von Pedallinien verschieben, indem Sie die gesamte Linie verschieben oder indem Sie auf den Griff am linken Rand klicken und ziehen.
-
- Klicken Sie auf den 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 746

[Pedallinien rhythmisch verschieben](#) auf Seite 747

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.

- 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 747

[Anfangszeichen, Haken und Fortsetzungslinien von Pedallinien](#) auf Seite 751

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 753

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

- Wählen Sie die zusammenzuführenden Haltepedallinien innerhalb derselben Notenzeile aus.

HINWEIS

Sie können nur Pedallinien in einer Notenzeile auf einmal zusammenführen.

- 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 281

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 753

Hakentyp am Anfang/Ende von Pedallinien ändern

Sie können die Typen von Haken, die am Anfang/Ende von Pedallinien angezeigt werden, einzeln ändern.

HINWEIS

Sie können nur den Anfangshakentyp an Pedallinien ändern, die einen Haken als Anfangszeichen haben, und nur den Endhakentyp an Pedallinien, die eine Fortsetzungslinie haben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Hakentyp Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Pedallinien**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Linienbeginn Haken**
 - **Linienende Haken**
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus jedem Menü:
 - **Kein Haken**
 - **Vertikaler Haken**
 - **Geneigter Haken**
 - **Umgekehrter Haken**
-

ERGEBNIS

Der Hakentyp am Anfang/Ende der ausgewählten Pedallinien wird geändert.

Fortsetzungslinien-Typ von Pedallinien ändern

Sie können den Typ der Fortsetzungslinien, der für die verschiedenen Arten von Pedallinien verwendet wird, einzeln ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Fortsetzungslinien-Typ Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Fortsetzungsart**-Option in der **Pedallinien**-Gruppe.
 3. Wählen Sie einen der folgenden Fortsetzungs-Typen aus dem Menü:
 - **Linie**
 - **Zeichen am Ende**
 - **Zeichen am Ende und gestrichelte Linie**
 - **Keine**
-

ERGEBNIS

Der Fortsetzungslinien-Typ der ausgewählten Pedallinien wird geändert.

Fortsetzungszeichen für Pedallinien in Klammern setzen

Sie können einzelne Fortsetzungszeichen für Pedallinien mit/ohne Klammern anzeigen. Fortsetzungszeichen für Pedallinien werden standardmäßig am Anfang von neuen Systemen angezeigt, wenn Pedallinien über System-/Rahmenumbrüche hinaus fortgesetzt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pedallinien aus, deren Darstellung des Fortsetzungszeichens Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Fortsetzungszeichen in Klammern anzeigen** in der **Pedallinien**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Fortsetzungszeichen werden mit Klammern angezeigt, wenn das Kontrollkästchen aktiviert ist, und ohne Klammern, wenn das Kontrollkästchen deaktiviert ist.

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 751

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 751

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.

In Dorico SE lassen sich Spielanweisungen als Symbole oder als Text ausdrücken. Sie finden alle verfügbaren Spielanweisungen im Spielanweisungen-Bereich im Schreiben-Modus, nach Instrumentenfamilien geordnet. Pedallinien befinden sich z. B. im **Tasteninstrumente**-Abschnitt des Spielanweisungen-Bereichs.

HINWEIS

Da Pedallinien jedoch zusätzliche Aspekte haben, die bei anderen Spielanweisungen nicht vorkommen, darunter erneutes Betätigen, Beginnzeichen und Fortsetzungslinien, werden sie separat beschrieben. Pedallinien haben zudem ihre eigene Gruppe im Eigenschaften-Bereich, die von der **Spielanweisungen**-Gruppe getrennt ist.

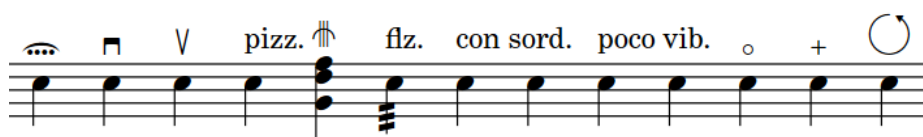
Indem Sie Spielanweisungen hinzufügen, ändern Sie die Wiedergabe des Instruments. Wenn Sie z. B. Pizzicato zu einer Violin-Notenzeile hinzufügen, wird ein Keyswitch aktiviert, der den vom VST-Instrument erzeugten Klang verändert.

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

Dies gilt nicht für Pedallinien, da sie einen anderen Schriftstil nutzen als andere Spielanweisungen.



Einige der Spielanweisungen in Dorico SE

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 281

[Wiedergabe-Spielanweisungen](#) auf Seite 765

[Pedallinien](#) auf Seite 744

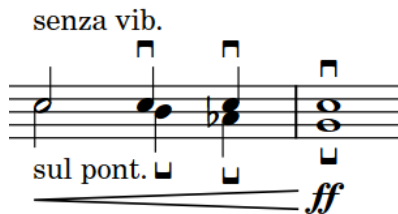
[Saitenanzeigen](#) auf Seite 632

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 761

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 763

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 753

[Platzierung von Elementen relativ zur Notenzeile ändern](#) auf Seite 333

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

Sie können Spielanweisungen nur gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben, wenn mehrere Spielanweisungen ausgewählt sind.

- 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 747

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 763

Text zu Spielanweisungen hinzufügen

Sie können Text über oder neben Spielanweisungen hinzufügen, nachdem diese eingegeben wurden, um z. B. die Intention der Spielanweisung genauer zu erklären.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nicht für Pedallinien.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spielanweisungen aus, zu denen Sie Text hinzufügen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Alternativer Text** in der **Spielanweisungen**-Gruppe.
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken Sie die **Eingabetaste**.
-

ERGEBNIS

Der Text, den Sie ins Wertefeld eingeben, wird direkt hinter Spielanweisungen in Textform und direkt über Spielanweisungen in Symbolform angezeigt.

BEISPIEL



Alternativer Text, der zu einer Spielanweisung in Textform hinzugefügt wurde



Alternativer Text, der zu einer Spielanweisung in Symbolform hinzugefügt wurde

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pedallinien-Zeichen in Textform](#) auf Seite 753

Spielanweisungen ein-/ausblenden

Sie können Spielanweisungen einzeln ein- und ausblenden, z. B. wenn Sie in Ihrer Expression Map eine Spielanweisung eingeben müssen, um die richtige Wiedergabe auszulösen, aber nicht möchten, dass diese Spielanweisung in den Noten erscheint.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Spielanweisungen aus, die Sie ausblenden möchten, oder wählen Sie die 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.

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 und Taktarten gilt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps](#) auf Seite 472

[Hinweise](#) auf Seite 338

Spielanweisungen verlängern/kürzen

Sie können die Dauer von Spielanweisungen nach ihrer Eingabe verlängern/kürzen, einschließlich Saitenanzeigen außerhalb der Notenzeile. 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-Spielanweisung die notierte Spielanweisung verknüpft ist, sowie von den Expression-Map-Einstellungen und den im Projekt geladenen Soundbibliotheken.

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. 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

- Sie können Spielanweisungen nur gemäß der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen, wenn mehrere Spielanweisungen ausgewählt sind.
 - Bei Nutzung der Tastatur können Sie nur das Ende von Spielanweisungen mit Dauer verschieben. Sie können den Anfang von Spielanweisungen mit Dauer verschieben, indem Sie sie rhythmisch verschieben oder indem Sie auf den Anfangsgriff klicken und ziehen.
- 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 762

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-

Spielanweisung die notierte Spielanweisung verknüpft ist, sowie von den Expression-Map-Einstellungen und den im Projekt geladenen Soundbibliotheken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Gruppen von Spielanweisungen](#) auf Seite 763

[Linien](#) auf Seite 767

[Linienkomponenten](#) auf Seite 769

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-Spielanweisung die notierte Spielanweisung verknüpft ist, sowie von den Expression-Map-Einstellungen und den im Projekt geladenen Soundbibliotheken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spielanweisungen gruppieren](#) auf Seite 764

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 281

[Saitenanzeigen verlängern/kürzen](#) auf Seite 633

Dauerlinien für Spielanweisung ausblenden/anzeigen

Sie können Dauerlinien für einzelne Spielanweisungen ausblenden/anzeigen. Wenn Sie Dauerlinien ausblenden möchten, können Sie stattdessen entweder *sim.* oder nichts anzeigen.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für Dauerlinien für Spielanweisungen, nicht für Übergangslinien.

VORAUSSETZUNGEN

Die Spielanweisungen, deren Dauerlinien Sie ausblenden/anzeigen möchten, haben eine Dauer.

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**
-

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.

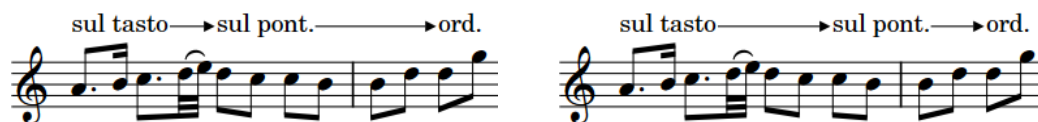
BEISPIEL



Dauerlinie wird angezeigt Dauerlinie ist ausgeblendet Dauerlinie ist ausgeblendet, aber *sim.* wird angezeigt

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 761
[Spielanweisungen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 757
[Dauer von Spielanweisungen](#) auf Seite 762

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 761

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

Wiedergabe-Spielanweisungen

Wiedergabe-Spielanweisungen verbinden die Spielanweisungen, 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 eine Spielanweisung oder Artikulation im Schreiben-Modus eingeben, sucht die entsprechende Expression-Map nach der geeigneten Wiedergabe-Spielanweisung. Wenn Sie zum Beispiel *pizz.*-Spielanweisungen eingeben, nutzen Expression-Maps die Wiedergabe-Spielanweisung **Pizzicato**, um bei der Wiedergabe auf den Pizzicato-Sound umzuschalten. Wenn die Expression-Map den Sound nicht finden kann, wird entweder die vorige Wiedergabe-Spielanweisung oder aber die natürliche Wiedergabe-Spielanweisung angewandt.

Benutzerdefinierte Spielanweisungen, die Wiedergabe-Spielanweisungen 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 für die Ausführung der Anweisung erforderliche Schalter gesteuert wird.

Sie können Wiedergabe-Spielanweisungen im Dialog **Expression-Maps** nach Bedarf für verschiedene Sound-Bibliotheken zuordnen. Dazu zählt unter anderem die Möglichkeit, neue

Kombinationen von vorhandenen Wiedergabe-Spielanweisungen wie **Legato** und **Tremolo** zu erstellen, so dass sie gleichzeitig verwendet werden können.

In der **Spielanweisungen**-Spur, die Sie durch Erweitern einzelner Instrumente im Wiedergabe-Modus anzeigen können, sehen Sie, welche Spielanweisungen an bestimmten rhythmischen Positionen verwendet werden.

TIPP

- Wenn Sie eine Spielanweisung eingegeben haben, aber keine Veränderung des Klangs hören können, verwenden Sie möglicherweise eine Kombination von Spielanweisungen, die die Expression-Map nicht erwartet. Wenn Sie z. B. eine neue Spielanweisung eingeben, ohne die vorhandene Spielanweisung aufzuheben, kann die Expression-Map die beiden Spielanweisungen nicht gemeinsam verarbeiten, wenn sie keinen Eintrag für die spezifische Kombination dieser beiden Anweisungen hat.

Um Konflikte zwischen Spielanweisungen zu vermeiden, können Sie eine »naturale«- oder »nat.«-Anweisung eingeben, um das Softwareinstrument auf seine natürliche Spielart zurückzusetzen. Danach können Sie neue Spielanweisungen eingeben, ohne dass es zu Konflikten kommt. Alternativ können Sie eine Kombination dieser Spielanweisungen erstellen, um sie gleichzeitig zu verwenden.

- Sie können die unabhängige Stimmwiedergabe für einzelne Instrumente aktivieren, um unterschiedliche Spielanweisungen in verschiedenen Stimmen gleichzeitig zu hören.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Expression-Maps](#) auf Seite 472

[Expression-Maps \(Dialog\)](#) auf Seite 473

[Spielanweisungs-Kombinationen \(Dialog\)](#) auf Seite 479

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

[Neue Expression-Maps erstellen](#) auf Seite 480

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

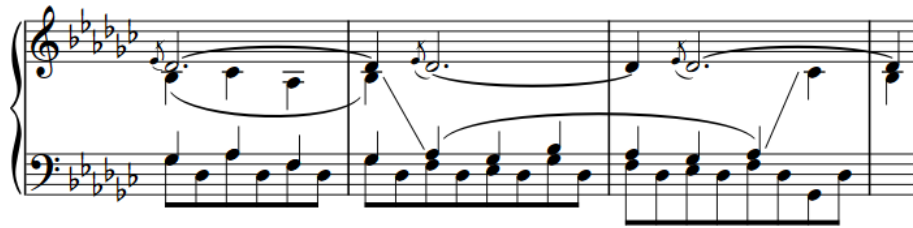
Sie können die Zuordnungsart von horizontalen Linien nach der Eingabe nicht mehr ändern.

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 zugeordneter 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.



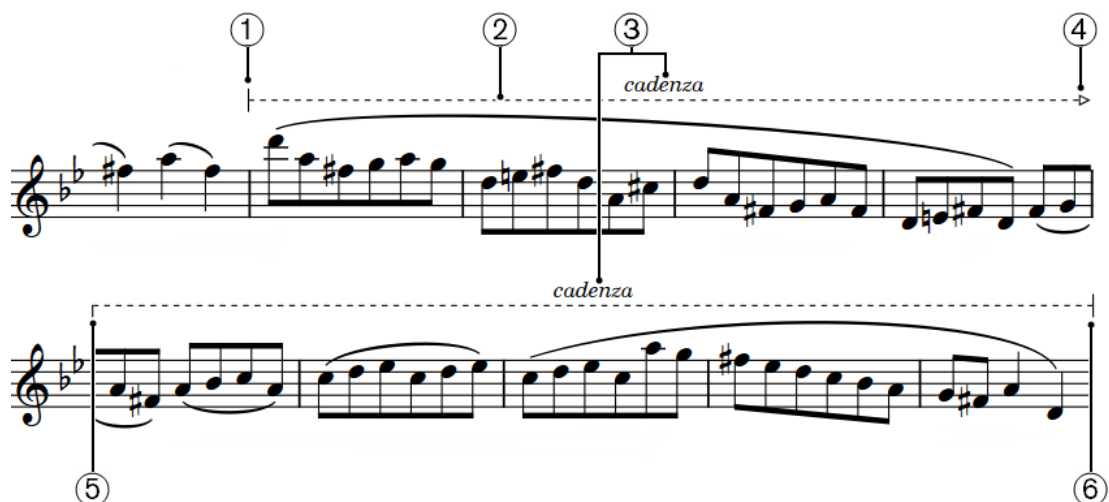
Vertikale Linien, die anzeigen, welche Noten mit der rechten Hand zu spielen sind

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 296
- [Linien-Bereich](#) auf Seite 296
- [Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 779
- [Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 772
- [Arpeggio-Zeichen](#) auf Seite 712
- [Glissando-Linien](#) auf Seite 718
- [Oktavzeichen](#) auf Seite 592
- [Triller](#) auf Seite 701
- [Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 761
- [Pedallinien](#) auf Seite 744
- [Wiederholungsenden](#) auf Seite 796
- [Gitarren-Bendings](#) auf Seite 723
- [Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 918

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.

2 Linien-Mittelteil

Horizontales oder vertikales Element (Linie, Muster oder Keil), das den Hauptteil einer Linie bildet und sich über ihre gesamte Länge bzw. Höhe ausdehnt.

3 Text

Auf Linien/Liniensegmenten angezeigter Text, für gewöhnlich zentriert. 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.

5 Fortsetzungssymbol

Symbol, das am Anfang von Folgesegmenten von Linien angezeigt wird, die über mehrere Systeme fortgesetzt werden.

6 Endsymbol

Symbol, das am Ende von Linien angezeigt wird.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stil des Mittelteils von Linien ändern](#) auf Seite 777

[Abschlüsse von Linien ändern](#) auf Seite 778

[Text zu Linien hinzufügen](#) auf Seite 779

[Position von Text relativ zu horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 780

[Position von Text relativ zu vertikalen Linien ändern](#) auf Seite 781

[Fortsetzungslinien für Spielanweisungen](#) auf Seite 761

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 771

[Vertikale Linien vor Vorschlägen anzeigen](#) auf Seite 772

[Platzierung von horizontalen Linien ändern](#) auf Seite 772

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 333

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.

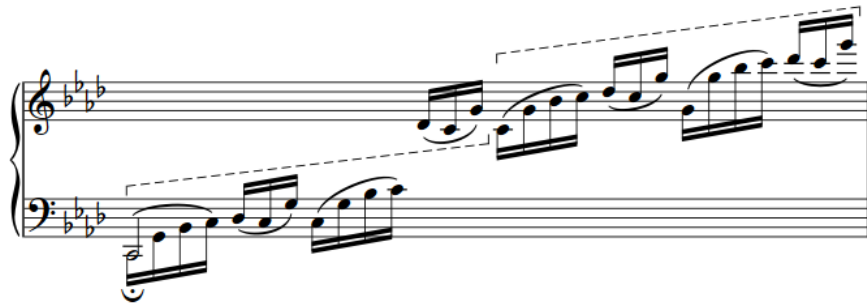
VORGEHENSWEISE

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

Sie können horizontale Linien nur dann entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verschieben, wenn mehrere Linien ausgewählt sind.

- 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

- Sie können Linien nur dann entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters verlängern/kürzen, wenn mehrere Linien ausgewählt sind.
 - Bei Verwendung der Tastatur können Sie nur das Ende von Linien verschieben. 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 297

[Horizontale Linien rhythmisch verschieben](#) auf Seite 774

Vertikale Linien verlängern/kürzen

Sie können einzelne vertikale Linien zu anderen Notenzeilenpositionen verlängern/kürzen. Standardmäßig verlaufen vertikale Linien über den gesamten Tonhöhenbereich aller Noten in derselben Stimme an derselben rhythmischen Position.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vertikale Linien eingeben](#) auf Seite 298

Endposition von horizontalen Linien ändern

Standardmäßig enden einer rhythmischen Position zugeordnete horizontale Linien direkt nach der letzten Note, dem letzten Akkord oder der letzten Pause an ihrer rhythmischen Endposition. Sie können die Endposition von rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien einzeln ändern, wenn Sie zum Beispiel möchten, dass sie 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 Endposition Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Horizontale Endposition** in der Gruppe **Horizontale Linien**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **An der rechten Seite der letzten Note enden**
 - **Unmittelbar vor der folgenden Note enden**
-

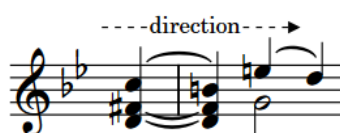
ERGEBNIS

Die Endposition der ausgewählten rhythmischen Positionen zugeordneten horizontalen Linien wird geändert.

BEISPIEL



Horizontale Linie, die nach der letzten Note 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 769

[Linien-Bereich](#) auf Seite 296

Abschlüsse von Linien ändern

Sie können die Abschlüsse einzelner Linien ändern, ohne dass dies Auswirkungen auf den Mittelteil 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 folgenden Systemen zu ändern, aktivieren Sie **Fortsetzungs-Endsymbol**.
 3. Wählen Sie den gewünschten Stil aus dem jeweiligen Menü aus.
-

ERGEBNIS

Die entsprechenden Abschlüsse der ausgewählten Linien werden geändert.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf den Stil des Mittelteils 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.

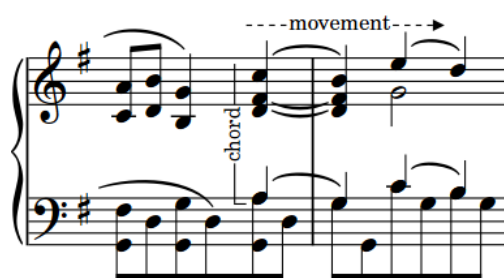
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich in der Gruppe **Horizontale Linien** oder **Vertikale Linien** die Option **Umkehren**.
-

ERGEBNIS

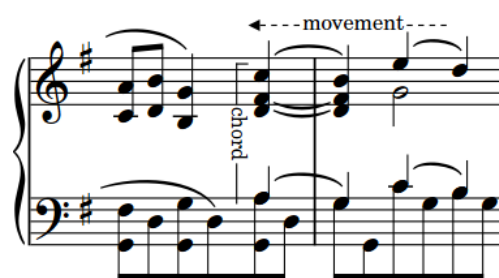
Die Richtung der ausgewählten Linien wird geändert. Text an vertikalen Linien verläuft jetzt von oben nach unten.

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

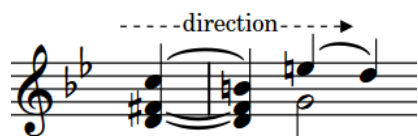
Sie dürfen entweder nur horizontale Linien oder nur vertikale Linien auswählen.

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**.
-

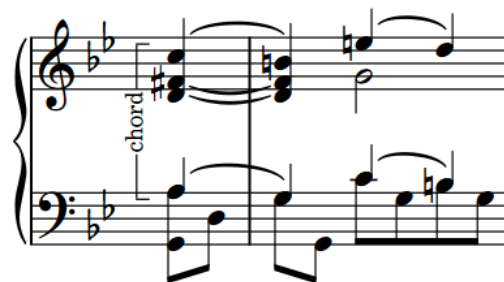
ERGEBNIS

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 769

[Eingabemethoden für Linien](#) auf Seite 296

Position von Text relativ zu horizontalen Linien ändern

Sie können die Position von Text relativ zu horizontalen Linien ändern, um zum Beispiel Text über horizontalen Linien anzuzeigen. Standardmäßig wird Text auf horizontalen Linien zentriert.

HINWEIS

Text an Linien wird immer in der Mitte der Linie angezeigt.

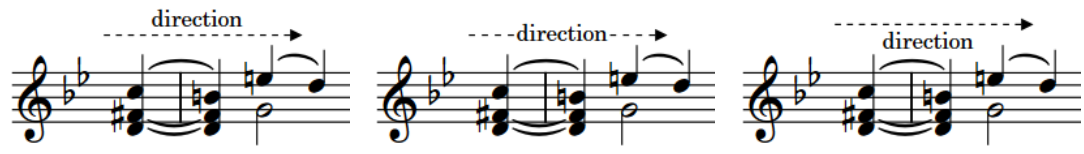
VORGEHENSWEISE

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**
-

ERGEBNIS

Die Position von Text relativ zu den ausgewählten horizontalen Linien wird geändert.

BEISPIEL



Text **Darüber** Text **Zentriert** Text **Darunter**

Position von Text relativ zu vertikalen Linien ändern

Sie können die Position von Text relativ zu vertikalen Linien ändern, um zum Beispiel Text links von vertikalen Linien anzuzeigen. Standardmäßig wird Text auf vertikalen Linien zentriert.

HINWEIS

Text an Linien wird immer in der Mitte der Linie angezeigt.

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**

Studierzeichen

Studierzeichen sind eine geordnete Abfolge von Buchstaben oder Zahlen, die zusammen mit Taktzahlen in Noten mit mehreren Spielern einen Referenzpunkt darstellen und die chronologische Abfolge der Musik verdeutlichen.

Sie zeigen Instrumentalisten an, wo im Stück sie sich befinden, und ermöglichen ihnen eine einfache Orientierung und Abstimmung bei Proben und Konzerten. Studierzeichen können auch verwendet werden, um wichtige Änderungen in den Noten anzuzeigen. Sie können ihre Positionen frei wählen.

Sie können auch bei der Anfertigung von Einzelstimmen und Partituren nützlich sein, da Sie Studierzeichen und Taktzahlen verwenden können, um eine Einzelstimme schnell mit der Partitur zu vergleichen und ihre Richtigkeit zu prüfen. In Dorico SE folgen Studierzeichen einer automatischen Abfolge, wodurch sichergestellt wird, dass es keine Duplikate gibt.

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

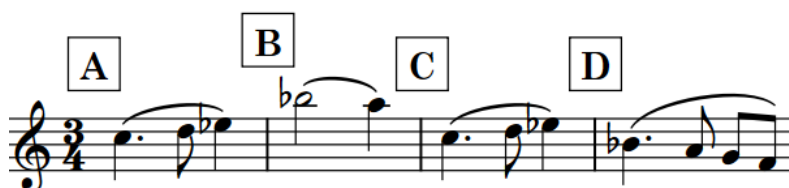
[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 302

[Systemobjekte](#) auf Seite 857

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858

Allgemeine Platzierungskonventionen für Studierzeichen

Studierzeichen sollten an gut sichtbaren Positionen in der Partitur gesetzt werden. Sie sollten eine große, nicht kursive Fettschrift nutzen und über dem System außerhalb der Noten positioniert werden.



Studierzeichen sollten über Taktstrichen und nicht unter dem System positioniert werden. Sie können Studierzeichen in Dorico SE zwar an rhythmischen Positionen innerhalb von Takten platzieren, aber dies entspricht nicht den üblichen Konventionen. Je nach Musikstil und Kontext kann es hilfreich sein, einen doppelten Taktstrich unter jedem Studierzeichen einzugeben.

Sie sollten Studierzeichen mit einer Einfassung versehen. Einerseits sorgt sie dafür, dass sie leicht erkennbar sind, andererseits verhindert sie Verwechslungen mit Taktzahlen, wenn Sie Nummern als Studierzeichen verwenden. Sie können in Dorico SE die Form und Größe der Einfassungen von Studierzeichen ändern.

Die Platzierung von Studierzeichen relativ zu den Noten ist frei wählbar, aber sie sind für Spieler am hilfreichsten, wenn sie mit einer Veränderung in der Musik zusammenfallen, etwa einer Tempo- oder Strukturänderung. Sie sind auch hilfreich, wenn sie an einer Stelle in den Noten platziert werden, an der Spieler voraussichtlich das Üben eines bestimmten Abschnitts beginnen werden, etwa an einer wichtigen Solo-Einleitung oder am Beginn einer schwierigen Passage.

Allgemein ist es sinnvoll, Studierzeichen sowohl in regelmäßigen Abständen als auch an wichtigen Stellen zu platzieren. Oft wird empfohlen, Studierzeichen alle 5 bis 20 Takte zu platzieren, um die Anzahl von Takten zu verringern, die Spieler vor oder nach einem Studierzeichen zählen müssen.

Wenn ein Studierzeichen mit einer Tempoänderung zusammenfällt, sollten Sie den Tempotext rechts vom Studierzeichen positionieren. Wenn der Platz jedoch knapp ist, kann der Text auch über oder unter dem Studierzeichen positioniert werden. Die Position des Studierzeichens sollte klar bleiben: Es sollte nicht von dem Taktstrich entfernt werden, auf den es sich bezieht, da seine Position ansonsten missverstanden werden könnte. Dorico SE passt Notenzeilenabstände automatisch an, um sicherzustellen, dass Studierzeichen richtig positioniert werden.



Der vertikale Abstand zwischen den oberen beiden Notenzeilen wird erhöht, um Platz für das Studierzeichen und die Tempoangaben zu machen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Studierzeichen eingeben](#) auf Seite 302

[Eingabemethoden für Takte und Taktstriche](#) auf Seite 237

Positionen von Studierzeichen

Studierzeichen werden über der Notenzeile und an denselben Positionen wie andere Systemobjekte platziert.

Sie können Studierzeichen im Schreiben-Modus an andere rhythmische Positionen verschieben. Sie werden automatisch so positioniert, dass Kollisionen vermieden werden.

Studierzeichen werden in Dorico 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 möchten, dass Studierzeichen nur in Partitur an mehreren vertikalen Positionen in jedem System sichtbar sind.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858

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 eines Studierzeichens ändern.

Durch Ändern der Indexposition ändern Sie die angezeigte Zahl bzw. den angezeigten Buchstaben. Indexposition 1 wird als Studierzeichen A oder 1 angezeigt, Position 2 wird als B oder 2 angezeigt usw.

Sie können die Indexposition eines Studierzeichens ändern, um zu vermeiden, dass ein Buchstabe angezeigt wird, der leicht mit einem anderen Buchstaben oder einer anderen Ziffer verwechselt werden könnte, etwa I oder O.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie das Studierzeichen aus, dessen Indexposition Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Index**-Option in der **Studierzeichen**-Gruppe.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Das ausgewählte Studierzeichen wird gemäß dem **Index**-Wert und seiner Abfolgeart geändert. Darauf folgende Studierzeichen in derselben Abfolge folgen automatisch dem neuen Index. Wenn Sie ein Studierzeichen z. B. von A in P geändert haben, wird das nächste Studierzeichen von B in Q geändert.

HINWEIS

Sie können auch die Abfolgeart von Studierzeichen ändern, wenn Sie z. B. möchten, dass Studierzeichen C als Studierzeichen 3 angezeigt wird.

Abfolgeart von Studierzeichen ändern

Studierzeichen können Buchstaben, Zahlen oder Taktzahlen sein. Sie können die Abfolgeart einzelner Studierzeichen ändern und sekundäre Studierzeichen-Abfolgen erzeugen.

In Dorico 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

[Taktzahländerungen hinzufügen](#) auf Seite 544

Präfixe/Suffixe zu Studierzeichen hinzufügen

Sie können sowohl Prä- als auch Suffixe zu einzelnen Studierzeichen hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

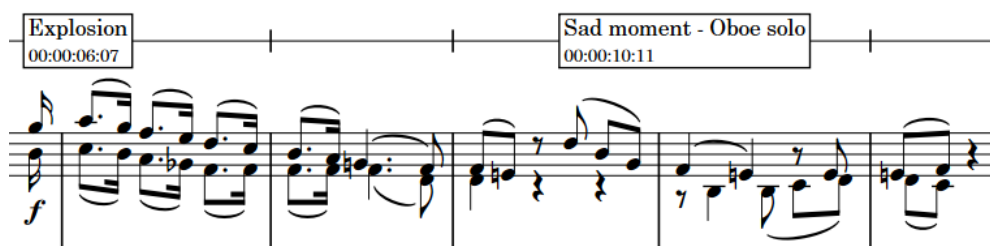
1. Wählen Sie die Studierzeichen aus, zu denen Sie ein Präfix oder Suffix hinzufügen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich eine der folgenden Eigenschaften in der **Studierzeichen**-Gruppe:
 - **Präfix**
 - **Suffix**
 3. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 4. Drücken 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.

Alle von Ihnen eingegebenen Marker werden automatisch mit einbezogen, wenn Sie MIDI exportieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Marker/Timecodes eingeben](#) auf Seite 303

[Markertext bearbeiten](#) auf Seite 789

[Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich](#) auf Seite 304

[Markerspur](#) auf Seite 438

[Tempo finden \(Dialog\)](#) auf Seite 305

[Marker als wichtig definieren](#) auf Seite 791

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 Seitenliste 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 Notenzeile über einer ausgewählten verklammerten Instrumentenfamilien-Gruppe anzeigen, um sie in der Partitur leichter erkennbar zu machen. Wenn Marker in einer separaten Notenzeile angezeigt werden, werden auch Timecodes automatisch unter der separaten 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 Seitenliste 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 794

[Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 793

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 304

[Der Marker-Abschnitt im Video-Bereich](#) auf Seite 304

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 304

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 303

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.

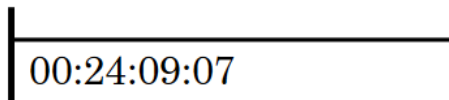
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Tempo finden \(Dialog\)](#) auf Seite 305

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** Viertelnotenzählzeiten 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 zusätzliche 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 156

[Videoeigenschaften-Dialog](#) auf Seite 151
[Timecode-Häufigkeit ändern](#) auf Seite 794
[Inhalt der Transportanzeige ändern](#) auf Seite 456
[Marker](#) auf Seite 787
[Vertikale Position von Markern ändern](#) auf Seite 788
[Vertikale Position von Timecodes ändern](#) auf Seite 793

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 792
[Anfangsposition von Videos ändern](#) auf Seite 153

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 Seitenliste 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 788

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 Seitenliste 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 787

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 829

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 möglichen Enden

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 307

[Systemobjekte](#) auf Seite 857

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858

[Linien](#) auf Seite 767

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 449

Abschnitte in Wiederholungsenden verlängern/kürzen

Sie können die Anzahl der Takte, die in jedem Abschnitt von Wiederholungsenden enthalten sind, erhöhen/verringern, indem Sie jeden Abschnitt einzeln verlängern/kürzen.

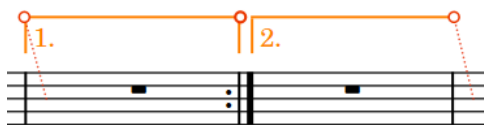
VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus das Wiederholungsende aus, das Sie verlängern/kürzen möchten.

HINWEIS

Sie können nur einen Wiederholungsenden-Abschnitt auf einmal verlängern/kürzen.

2. Wählen Sie den kreisförmigen Griff am Ende des Abschnitts aus, den Sie verlängern/kürzen möchten.



Die Linie des ausgewählten Griffs in der Mitte ist dicker als die anderen.

3. Klicken Sie auf den Griff und ziehen Sie ihn nach rechts/links, um ihn am nächsten/ vorherigen Taktstrich einzurasten.

HINWEIS

Abschnitte müssen mindestens einen Takt umfassen.

4. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 1 bis 3 für jeden Abschnitt im Wiederholungsende.
-

ERGEBNIS

Der ausgewählte Abschnitt wird verlängert/gekürzt.

HINWEIS

- Dadurch werden nicht automatisch Wiederholungs-Taktstriche eingegeben bzw. verschoben. Sie müssen 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 857

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858

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.

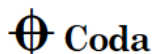
D.C. al Coda

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 307

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 449

Index für Wiederholungsmarker ändern

Sie können den Index einzelner Wiederholungsmarker ändern, z. B. wenn eine Partie zwei verschiedene Codas mit unterschiedlichen Symbolen benötigt, damit die Spieler sie unterscheiden können.

Standardmäßig haben alle Wiederholungsmarker des gleichen Typs das gleiche Aussehen, auch wenn mehrere Wiederholungsmarker in der Partie vorhanden sind.

HINWEIS

Sie können den Index der Wiederholungsmarker *Fine* oder *D.C.* nicht ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie den Wiederholungsmarker aus, dessen Index Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften im **Wiederholungsmarker**-Abschnitt (einzeln oder zusammen je nach Wunsch):
 - **Marker-Index**
 - **Springen nach-Index**
3. Ändern Sie die Werte in den Wertefeldern.

HINWEIS

Sie können nur Werte zwischen 1 und 3 eingeben.

ERGEBNIS

Marker-Index ändert die Reihenfolge des ausgewählten Wiederholungsmarkers im Vergleich zu anderen Wiederholungsmarkern des gleichen Typs.

Springen nach-Index ändert das Ziel des ausgewählten Wiederholungsmarkers.

BEISPIEL

Wenn Sie in einer Partie mit zwei verschiedenen D.S. al Coda-Markern zwei Codas haben, können Sie den **Marker-Index** für die erste Coda auf **1** und für die zweite auf **2** setzen, dann den **Springen zu-Index** auf **1** für den ersten D.S. al Coda-Marker und auf **2** für den zweiten.

D.S. % al \oplus

D.S. al Coda-Marker mit Standardindizes

D.S. %% al \oplus 2

D.S. al Coda-Marker, beide Indizes auf 2 gesetzt

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 803

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858

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 Seitenliste 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.

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 z. B. *D.C. al Fine* oder *D.S. al Coda* einschließen/ausnehmen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Wiederholungssprünge aus, nach denen Sie Wiederholungen bezüglich der Wiedergabe einbeziehen/ausnehmen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Wiederholungen erneut spielen** in der **Wiederholungsmarker**-Gruppe.
 3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Wiederholungen werden nach ausgewählten Wiederholungssprüngen in die Wiedergabe eingeschlossen, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und davon ausgenommen, wenn Sie es deaktivieren.

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

[Wiederholungen bei der Wiedergabe nach Wiederholungssprüngen einschließen/ausnehmen](#) auf Seite 803

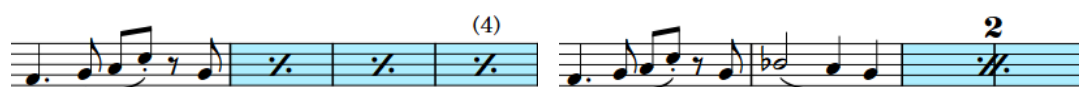
[Gesamtanzahl von Durchläufen in Wiederholungsenden ändern](#) auf Seite 796

[Wiederholungen bei der Wiedergabe](#) auf Seite 449

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

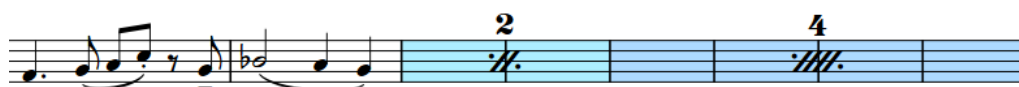
Diese Notations-Kurzbezeichnung kann sich wiederholende Noten leichter lesbar machen, da Interpreten die wiederholte Phrase nur einmal lesen und anschließend nur noch zählen müssen, wie oft sie diese wiederholen. Taktwiederholungen können auch horizontalen Platz sparen, da Wiederholungssymbole üblicherweise 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 Aufüllen 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 319
- [Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 307
- [Zählzeiten von Taktwiederholungen](#) auf Seite 808
- [Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 811
- [Hervorhebungen für Taktwiederholungs-Regionen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 808
- [Regionen mit Taktwiederholungen verschieben](#) auf Seite 807
- [Regionen mit Taktwiederholungen verlängern/kürzen](#) auf Seite 807
- [Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 829
- [Anmerkungen](#) auf Seite 512

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

- Wählen Sie die Taktwiederholungs-Regionen aus, deren Phrasenlänge Sie ändern möchten.
- 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 811
- [Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 319
- [Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 307
- [Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 332

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/verkürzen 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 805

[Gruppierung von Taktwiederholungen](#) auf Seite 811

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 829

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.

Zählzeiten von Taktwiederholungen

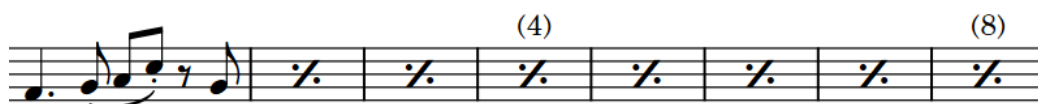
Taktwiederholungen sind Zahlen, die in regelmäßigen Abständen entweder über oder unter den Taktwiederholungen angezeigt werden, um den Spielern dabei zu helfen, den Überblick zu

behalten. Die Intervalle basieren normalerweise auf typischen musikalischen Phrasen, wie zum Beispiel alle vier oder alle acht Takte.

HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

Da Taktwiederholungen mit einer vollständig notierten Phrase von mindestens einem Takt beginnen müssen, beginnt die Zählzeit für die Taktwiederholungen eher mit einem notierten Takt als mit dem ersten Takt der Taktwiederholungs-Region. So zeigt zum Beispiel der dritte Takt in einem Taktwiederholungsbereich die Zählnummer 4 an, da dieser Takt das vierte Mal markiert, dass der ursprünglich notierte Takt gespielt wird. 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 Anfangszählzeit jeder Taktwiederholungs-Region ändern. Sie können auch ändern, wie häufig Zählzeiten von Taktwiederholungen angezeigt werden, oder ob sie in Klammern gesetzt werden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellung der Anzahl von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 811

[Häufigkeit der Anzeige der Anzahl von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 810

[Wiederholungen-Einblendfeld](#) auf Seite 307

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 319

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 538

Anfängliche Anzahl von Taktwiederholungen ändern

Sie können die Zahl ändern, mit der einzelne Taktwiederholungen beginnen, wenn Sie zum Beispiel den ersten Takt in einer wiederholten Phrase am Anfang jedes Systems notieren möchten, aber eine fortlaufende Zählung über mehrere Taktwiederholungen anzeigen möchten.

HINWEIS

- Die Anfangszählzeit gilt für den ersten Takt in der Taktwiederholung, also den notierten Takt. Die Änderung der Anfangs-Zählzeit einer Ein-Takt-Wiederholungsregion mit einer Dauer von drei Takten bis **5**, wobei die Zählzeiten von Taktwiederholungen alle vier Takte angezeigt werden, bewirkt, dass die Zählzeit am Ende der Takt-Wiederholungsregion die Zahl 8 anzeigt.
 - Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.
-

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie jene Ein-Takt-Wiederholungsregionen aus, deren Anfangszählzeit Sie ändern wollen.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählen ab** in der Gruppe **Regionen mit Taktwiederholung**.
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Die Anzahl und Position von Zählzeiten von Taktwiederholungen in den ausgewählten Taktwiederholungen wurde geändert. Bei Änderung der Anfangs-Zählzeit von 1 zu 2, mit Zählzeiten, die alle vier Takte angezeigt werden, wird die Zählzeit auf dem zweiten Takt statt auf dem dritten angezeigt.

BEISPIEL

The image shows two columns of musical notation in bass clef, 4/4 time. Each column contains three staves. The first staff in each column starts with a measure containing a quarter note, a quarter rest, and a sharp sign, followed by three measures with repeat signs. The first column has repeat counts of (4) above the third measure of each staff. The second column has repeat counts of (4), (8), and (12) above the third measure of each staff, indicating a cumulative count across systems.

Separate Taktwiederholungen auf mehreren Systemen im gleichen Einzelstimmen-Layout mit der Standard-Zählzeit

Separate Taktwiederholungen auf mehreren Systemen im gleichen Einzelstimmen-Layout, deren Zählzeiten geändert wurden, um eine fortlaufende Region einzubeziehen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zählzeiten von Taktwiederholungen](#) auf Seite 808

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

[Zählzeiten von Taktwiederholungen](#) auf Seite 808

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 538

Darstellung der Anzahl von Taktwiederholungen ändern

Sie können einzelne Taktwiederholungen mit oder ohne Klammern anzeigen oder überhaupt keine Wiederholungen anzeigen.

HINWEIS

Die Anzahl der Taktwiederholungen wird nur in Bereichen angezeigt, in denen sich ein bestimmter Takt mehrmals wiederholt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie Ein-Takt-Wiederholungen aus, deren Zählzeit-Anzeige Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählerdarstellung** in der **Regionen mit Taktwiederholung**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **In Klammern**
 - **Keine Klammern**
 - **Nicht zeigen**

ERGEBNIS

Die Anzeige der Zählzeiten in den ausgewählten Takt-Wiederholungs-Regionen wurde geändert.

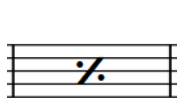
WEITERFÜHRENDE LINKS

[Häufigkeit der Anzeige der Anzahl von Taktwiederholungen ändern](#) auf Seite 810

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.

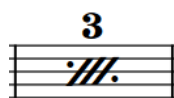
Die Symbole, die in der Notenzeile angezeigt werden, unterscheiden sich je nach Gruppierung, während in Zwei- und Viertakt-Wiederholungen eine Zahl erscheint, die anzeigt, wie viele Takte in der Gruppe enthalten sind.



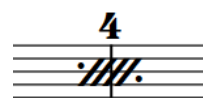
Ein-Takt-Wiederholungs-Symbol



Zwei-Takte-Wiederholungs-Symbol

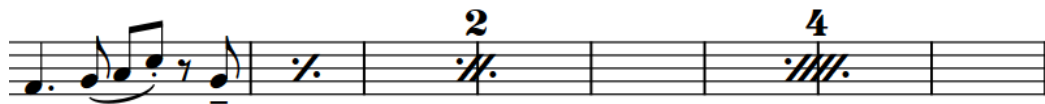


Drei-Takte-Wiederholungs-Symbol



Vier-Takte-Wiederholungssymbol

Sie können die Gruppierung festlegen, wenn Sie die Taktwiederholungen eingeben. Und Sie können die Gruppierung der Taktwiederholungen nach der Eingabe ändern. Je nach dem, wo die Taktwiederholungsregion im Notenmaterial beginnt und endet, passt Dorico 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 307

[Taktwiederholungen eingeben](#) auf Seite 319

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

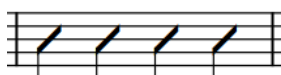
Die Gruppierung der ausgewählten Taktwiederholungs-Regionen wird geändert. Dorico SE berechnet automatisch die einfachste Methode, um die Region zu gruppieren. So wird zum Beispiel eine Phrase über acht Takte mit einem einzelnen notierten Takt gefolgt von sieben Ein-Takt-Wiederholungen, die in je vier 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

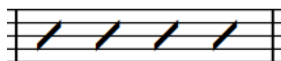
Rhythmusstriche sind diagonale Linien auf Notenzeilen, die Spielern anzeigen, dass etwas gespielt werden soll, ohne die genauen Rhythmen und Tonhöhen anzugeben. Sie werden oft von Akkordsymbolen begleitet, die dem Spieler den zu verwendenden Notensatz anzuzeigen.

Es gibt zwei Arten von Rhythmusstrichen:

- Striche mit Hälsen, die in der Regel den zu spielenden Rhythmus, nicht aber die Tonhöhen angeben.



- Striche ohne Hälse, die in der Regel weder Rhythmen noch Tonhöhen anzeigen.



Striche mit Hälsen werden auch als »rhythmische Notation« bezeichnet, Striche ohne Hälse werden 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 946

[Regionen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 318

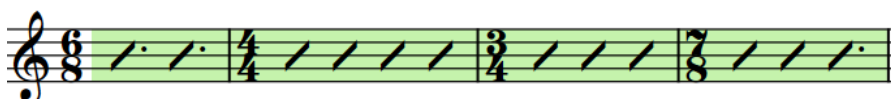
[Noten in Stimmen mit Strichnotation eingeben](#) auf Seite 183

[Akkordsymbole](#) auf Seite 569

[Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 571

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.



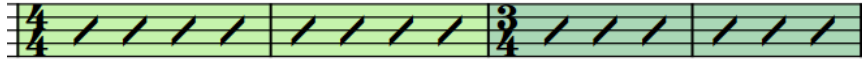
Eine einzelne Region mit Strichnotation, die verschiedene Metren umfasst

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

- [Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 946
- [Zählzeiten für Region mit Strichnotation](#) auf Seite 820
- [Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 815
- [Regionen mit Strichnotation verschieben](#) auf Seite 818
- [Regionen mit Strichnotation verlängern/kürzen](#) auf Seite 819
- [Akkordsymbole ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 571
- [Akkordsymbol-Regionen](#) auf Seite 572
- [Anmerkungen](#) auf Seite 512

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

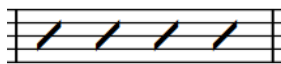
Hervorhebungen für Regionen mit Strichnotation werden angezeigt, wenn neben **Regionen mit Strichnotation hervorheben** im Menü ein Häkchen gesetzt ist. Anderenfalls werden sie ausgeblendet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

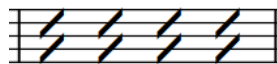
- [Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 946

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 942

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 343

[Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen ändern](#) auf Seite 816

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 866

Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen ändern

Sie können die Notenzeilenposition von Rhythmen mit Strichnotation in Stimmen und Regionen mit Strichnotation ändern, wenn Sie zum Beispiel andere Noten an derselben rhythmischen Position unterbringen möchten. Sie werden standardmäßig auf der mittleren Linie der Notenzeile positioniert.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Rhythmusstriche aus, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
 - Bei Noten in Stimmen mit Strichnotation müssen Sie jede Note auswählen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
 - Bei Regionen mit Strichnotation können Sie einen beliebigen Teil einer Region auswählen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Strichpos.**-Option in der entsprechenden Gruppe für den Typ der rhythmischen Strichnotationen, deren Notenzeilenposition Sie ändern möchten:
 - **Noten und Pausen** für Noten in Stimmen mit Strichnotation
 - **Regionen mit Strichnotation** für Regionen mit Strichnotation
3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.

ERGEBNIS

Die Notenzeilenposition der ausgewählten Rhythmusstriche wird geändert. Wenn Sie zum Beispiel den Wert für **Strichpos.** auf **4** ändern, werden die Rhythmusstriche auf der obersten Linie eines Fünfzeiligen Notensystems positioniert, während der **Wert -4** sie auf der unteren positioniert.

Wenn einer der Rhythmusstriche Hälse hat, wird ihre Halsrichtung automatisch angepasst.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 866

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.

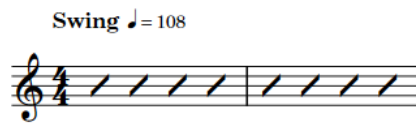
VORGEHENSWEISE

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 813

[Stimmen mit Strichnotation](#) auf Seite 946

[Hervorhebungen in Region mit Strichnotation ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 814

Abstandspausen vor/nach Regionen mit Strichnotation ausblenden/ anzeigen

Sie können Abstandspausen vor/nach Regionen mit Strichnotation, die sich durch Takte ziehen, einzeln anzeigen/ausblenden, wenn Sie andere Noten an diesen Positionen haben und die Pausen missverständlich sein sollten.

Standardmäßig zeigt Dorico SE automatisch implizite Abstandspausen um Regionen mit Strichnotation an, die mitten in Takten beginnen/enden, so dass die Gesamtdauer jedes Takts klar ist.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 824

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 821

[Regionen mit Strichnotation verlängern/kürzen](#) auf Seite 819

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 815

[Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 815

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 815

[Stimmrichtung von Regionen mit Strichnotation ändern](#) auf Seite 815

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**

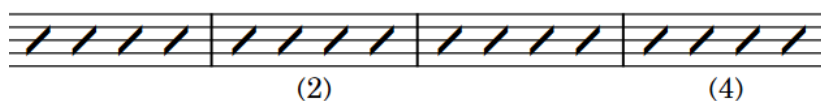
ERGEBNIS

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 813

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 817

Darstellung der Zählzeiten von Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können einzelne Zählzeiten für Region mit Strichnotation mit oder ohne Klammern anzeigen oder überhaupt keine Zählzeiten anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie einen beliebigen Teil einer Region mit Strichnotation aus, deren Zählzeiten-Darstellung Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich **Zahldarstellung** in der Gruppe **Regionen mit Strichnotation**.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **In Klammern**
 - **Keine Klammern**
 - **Nicht zeigen**
-

ERGEBNIS

Die Anzeige der Zählzeiten in den ausgewählten Regionen mit Strichnotation wurde geändert.

Notenzeilenabhängige Positionierung der Taktzahl in Regionen mit Strichnotation ändern

Sie können die Taktzahl in einzelnen Regionen mit Strichnotation entweder über oder unter der Notenzeile anzeigen.

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.

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.

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 824

[Pausen eingeben](#) auf Seite 194

[Pausen löschen](#) auf Seite 827

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

Allgemeine Platzierungskonventionen für Pausen

Pausen werden an der rhythmischen Position platziert, an der sie beginnen, und nicht in der Mitte von Zählzeiten, da dies zu Verwirrung über den Anfang und das Ende der Pause führen könnte. Pausen werden an anderen Objekten an derselben rhythmischen Position ausgerichtet.

Die einzige Ausnahme sind Ganztaktpausen, welche in der visuellen Mitte von Takten platziert werden. So heben sie sich klar von Halbnoten- und Ganznotenpausen ab, auf die Noten im selben Takt folgen.

Pausen werden nach Möglichkeit immer innerhalb der Notenzeile notiert. Sie werden nicht über oder unter die Notenzeile verschoben, wenn die Noten um sie herum sehr hoch oder sehr tief sind.

In Notenzeilen mit mehreren Stimmen werden Pausen jedoch höher in der Notenzeile oder darüber platziert, wenn die Notenhälse der Stimme nach oben gerichtet sind, und tiefer in der Notenzeile oder darunter, wenn die Notenhälse der Stimme nach unten gerichtet sind.



Beispiel für Pausenpositionen in einem mehrstimmigen Kontext

Pausen in mehreren Stimmen dürfen sich nicht überlappen. Sie können Pausen zusammenfassen, so dass nur eine angezeigt wird, wenn mehrere Stimmen eine Pause derselben Dauer an derselben rhythmischen Position haben.

Die exakte vertikale Positionierung von Pausen ist eingeschränkt, da ihre Formen bestimmte Positionen relativ zu den Linien und leeren Bereichen von Notenzeilen erfordern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen löschen](#) auf Seite 827

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 826

Implizite und explizite Pausen

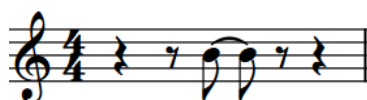
Implizite Pausen werden automatisch zwischen den Noten angezeigt, die Sie eingeben, und ihre Dauer folgt automatisch der Taktart und ihrer Position im Takt. Explizite Pausen sind Pausen, die während der Noteneingabe explizit eingegeben werden, indem ihre Dauer erzwungen wird, oder die aus einer MusicXML-Datei 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 194

[Noten eingeben](#) auf Seite 174

[Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 179

[Explizite Pausen in implizite Pausen umwandeln](#) auf Seite 826

[Pausen löschen](#) auf Seite 827

[Pausenfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 826

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.



Eine Phrase mit mehreren Stimmen, in der implizite Pausen angezeigt werden.



Dieselbe Phrase ohne implizite Pausen.

Außerdem können Sie Pausen aus ausgewählten Passagen löschen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 830

[Pausen löschen](#) auf Seite 827

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 826

[Pausen löschen](#) auf Seite 827

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 das Löschen von Pausen umgehend rückgängig machen.

Sie können Pausen auch später wieder einblenden, indem Sie die Noten oder Pausen links/rechts von den gelöschten Pausen auswählen und die entsprechenden Einstellungen für **Beginnt Stimme** oder **Beendet Stimme** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaften-Bereichs deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Pausen](#) auf Seite 823

[Implizite und explizite Pausen](#) auf Seite 824

[Große Selektionen](#) auf Seite 325

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 825

Taktpausen in leeren Takten anzeigen/ausblenden

Sie können Taktpausen in leeren Takten für jedes Layout in Ihrem Projekt unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen. Beispielsweise können Sie Taktpausen in vollständigen Partitur-Layouts ausblenden, in Einzelstimmen-Layouts jedoch anzeigen.

Taktpausen werden normalerweise in leere Takte gesetzt, um dem Interpreten zu signalisieren, dass er hier nichts zu spielen hat. Es gibt jedoch Kontexte, in denen es sinnvoller ist, Taktpausen in leeren Takten auszublenden und den Takt stattdessen leer zu lassen.

In großen Partituren z. B. werden Taktpausen in leeren Takten oft ausgeblendet, damit Takte mit Noten leichter erkennbar sind. Sie können Taktpausen auch in Layouts ausblenden, in denen Sie andere Angaben verwenden möchten, z. B. wörtliche Anweisungen an Interpreten, etwas anderes zu tun als notierte Tonhöhen zu spielen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Taktpausen in leeren Takten aus-/einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. 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 Seitenliste 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

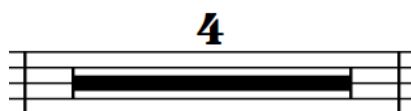
Alle Taktpausen in leeren Takten werden in den ausgewählten Layouts angezeigt, wenn Sie das Kontrollkästchen aktivieren, und ausgeblendet, wenn Sie es deaktivieren.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 829

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 538
[Zeitspur](#) auf Seite 431

Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen

Sie können Mehrtaktpausen für jedes Layout in Ihrem Projekt unabhängig von anderen Layouts ausblenden/anzeigen und festlegen, ob Taktwiederholungen in Mehrtaktpausen zusammengefasst werden sollen. Beispielsweise können Sie Mehrtaktpausen in vollständigen Partitur-Layouts ausblenden, in Einzelstimmen-Layouts jedoch anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Mehrtaktpausen aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete Layout ausgewählt, wenn Sie den Dialog öffnen. 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 Seitenliste 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 805

[Mehrtaktpausen](#) auf Seite 828

[Taktzahlen-Bereiche in Mehrtaktpausen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 538

Pausen vertikal verschieben

Sie können die vertikale Position von Pausen individuell ändern, um z. B. die Notenzeilenlinie zu ändern, an der eine Ganztaktpause hängt, oder um Pausen für alle Stimmen an einer bestimmten rhythmischen Position anzuzeigen.

Beim vertikalen Verschieben von Pausen werden mehrere Pausen an der jeweiligen rhythmischen Position angezeigt, wenn mehr als eine Stimme in der Notenzeile eine Pause derselben Dauer hat. Standardmäßig legt Dorico SE Pausen in mehrstimmigen Kontexten zusammen und positioniert diese automatisch, um Kollisionen zu vermeiden.

HINWEIS

Sie können die vertikale Position von Pausen nicht mit der Maus ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Pausen aus, deren vertikale Positionen Sie ändern möchten, oder wählen Sie Pausen an den rhythmischen Positionen aus, an denen Sie Pausen für jede Stimme anzeigen möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Pausenpos.** in der Gruppe **Noten und Pausen.**
 3. Ändern Sie den Wert im Wertefeld.
-

ERGEBNIS

Wenn Sie den Wert erhöhen, werden Pausen nach oben verschoben, wenn Sie ihn verringern, werden Pausen nach unten verschoben. Position 0 ist die mittlere Linie der Notenzeile.

Wenn es mehrere Stimmen in der Notenzeile gibt, die Pausen derselben Dauer haben, wird nur eine Pause angezeigt.

Wenn Sie **Pausenpos.** deaktivieren, werden die ausgewählten Pausen auf ihre Standardpositionen zurückgesetzt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 388

Bindebögen

Bindebögen sind verjüngte, gekrümmte Linien, die Noten verbinden, um eine Legato-Artikulation und -Phrasierung anzuzeigen.

Je nach Kontext und dem Instrument, auf das sie sich beziehen, können Bindebögen neben der Kennzeichnung von Phrasen auch noch andere Bedeutungen haben. Spielern von Blasinstrumenten zeigen Bindebögen z. B. an, dass alle Noten in der Phrase mit demselben Atemzug zu spielen sind, ohne dass ein weiterer Zungenschlag erfolgt oder Noten unterschiedlich artikuliert werden. Spielern von Streichinstrumenten zeigt ein Bindebogen an, dass alle Noten in der Phrase legato und mit einem Bogenstrich gespielt werden müssen. Sängern zeigen Bindebögen an, dass mehr als eine Note auf dieselbe Silbe gesungen wird.

Bindebögen können sowohl über als auch unter der Notenzeile platziert werden, je nach Halsrichtung der Noten, auf die sie sich beziehen. Um die Endpunkte von Bindebögen nah an Noten zu setzen, wird der mittlere Bereich von Bindebögen außerhalb von Artikulationen, Anfang und Ende jedoch zwischen Noten und größeren Artikulationen platziert. Akzente und Betonungen werden z. B. standardmäßig außerhalb der Enden von Bindebögen platziert, Staccato- und Tenuto-Markierungen jedoch innerhalb davon.



Bindebögen oberhalb und unterhalb der Notenzeile, einschließlich eines Notenzeilen-übergreifenden Bindebogens

HINWEIS

Bindebögen dürfen nicht mit Haltebögen verwechselt werden, die ihnen oberflächlich ähneln, aber Noten derselben Tonhöhe 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 216

[Haltebögen](#) auf Seite 884

Allgemeine Platzierungskonventionen für Bindebögen

Die notenzeilenabhängige Positionierung von Bindebögen und damit ihre Krümmungsrichtung hängt von der Halsrichtung der Noten innerhalb des Bindebogens ab. Je nachdem, ob Bindebögen an der Kopf- oder der Halsseite von Noten platziert sind, haben sie unterschiedliche Endpunktpositionen.

Bindebogenrichtung

Ein Bindebogen in einer einzelnen Notenzeile ist immer nach oben gekrümmt und wird über den Noten platziert, es sei denn, die Hälse aller Noten unter dem Bindebogen zeigen nach oben – in

diesem Fall ist der Bindebogen nach unten gekrümmt und wird unter den Noten platziert. Wenn sich ein Bindebogen auf eine Gruppe aus Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Noten bezieht, wird er über der Notenzeile platziert und ist nach oben gekrümmt.



Beispiele für Änderungen der Bindebogenrichtung entsprechend der Halsrichtung

HINWEIS

In Jazz-Partituren werden Bindebögen manchmal als Artikulation verwendet, weswegen alle Bindebögen bevorzugt über der Notenzeile platziert werden.

Halsseitige Bindebögen zwischen nicht verbalkten Noten

In Dorico SE werden Bindebögen zwischen den Hälsen von nicht verbalkten Noten angezeigt, wenn sie auf deren Halsseite platziert werden; gemäß der Standardeinstellung werden sie in geringem Abstand vom Ende des Halses positioniert.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Position von Bindebogen-Endpunkten relativ zu anderen Objekten](#) auf Seite 834

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

Position von Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern

Sie können die Position von einzelnen Bindebögen relativ zu Haltebogenketten ändern, um z. B. vertikalen Platz einzusparen. Dies gilt auch für Bindebögen, die auf Vorschlägen beginnen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Position Sie relativ zu Haltebogenketten ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die folgenden Eigenschaften in der **Bindebögen**-Gruppe (einzeln oder zusammen):
 - **Anfangspos. in Haltebogenkette**
 - **Endpos. in Haltebogenkette**
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen für jede Eigenschaft aus:
 - **Erste Note**
 - **Letzte Note**

ERGEBNIS

Die Position der ausgewählten Bindebögen wird relativ zu den Haltebogenketten geändert.

Platzierung von Bindebögen relativ zu Vorschlägen

Es gibt spezielle Platzierungsregeln für Bindebögen, die auf einem Vorschlag beginnen und auf einer normalen Note enden, welche direkt auf den Vorschlag folgt.

Diese Regeln lauten:

- Bindebögen verbinden die Notenköpfe, nicht die 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.



Automatische Änderungen an der Krümmungsrichtung von Bindebögen an Vorschlägen in mehrstimmigen Kontexten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 841

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 868

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Vorschläge](#) auf Seite 638

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.

Position von Bindebogen-Endpunkten relativ zu anderen Objekten

Um Zusammenstöße zu vermeiden, variieren die Standardpositionen von Bindebogen-Endpunkten je nachdem, ob Bindebögen auf der Notenkopfseite oder auf der Halsseite von Noten platziert werden und ob es an derselben rhythmischen Position Artikulationen, Haltebögen und andere Bindebögen gibt sowie je nach ihrer Position relativ zu Notenzeilenlinien.

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Notenköpfen und -hälsen

Die Standardposition von Bindebogen-Endpunkten relativ zu Notenköpfen beträgt $\frac{1}{2}$ Spatium über einem Notenkopf in einem Zwischenraum der Notenzeile und $\frac{1}{4}$ Spatium über einem Notenkopf auf einer Linie der Notenzeile.

HINWEIS

Dieser Wert wirkt sich auf alle Bindebogen-Kollisionen in Ihrem Projekt aus.

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Artikulationen

Standardmäßig werden Dynamik- und Betonungsartikulationen außerhalb der Endpunkte von Bindebögen platziert, während Artikulationen der Dauer innerhalb von Bindebogen-Endpunkten platziert werden, wodurch die Endpunkte automatisch angehoben werden.

Bindebogen-Endpunkte relativ zu Haltebögen und anderen Bindebögen

Die Standardposition von Bindebogen-Endpunkten beträgt $\frac{1}{4}$ Spatium über einem vorhandenen Bindebogen, der auf derselben Note beginnt/endet.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Artikulationen](#) auf Seite 522

Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen

Notenzeilen-übergreifende Bindebögen beginnen in einer Notenzeile und enden in einer anderen Notenzeile, während Stimmen-übergreifende Bindebögen in einer Stimme beginnen und in einer anderen enden.

Dorico SE positioniert Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen ebenso wie normale Bindebögen, weshalb sich ihr Erscheinungsbild eventuell nicht von ihnen unterscheidet. Sie können Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen auf dieselbe Weise verschieben und verlängern/kürzen wie Standard-Bindebögen, aber sie verhalten sich anders.

Z. B. können Sie Stimmen-übergreifende Bindebögen nicht zu Noten in derselben Notenzeile in anderen Stimmen verschieben oder verlängern. Sie können Stimmen-übergreifende Bindebögen auch nicht kürzen, wenn sich die Notenköpfe unter dem Bindebogen nicht in einer der Stimmen befinden, in der der Bindebogen begann/endete.

Sie können Notenzeilen-übergreifende Bindebögen nur zu Noten verschieben, die sich in derselben Notenzeile befinden wie der entsprechende Endpunkt. Wenn ein Notenzeilen-übergreifender Bindebogen z. B. eine Phrase abdeckt, die auf der unteren Notenzeile beginnt und in der oberen Notenzeile endet, können Sie den Notenzeilen-übergreifenden Bindebogen nur bis zur ersten Note in der oberen Notenzeile kürzen, nicht jedoch bis zu Noten in der unteren Notenzeile.

Die unterschiedlichen Stimmen können sich in derselben Notenzeile oder in unterschiedlichen Notenzeilen befinden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen verlängern/kürzen](#) auf Seite 838

[Bindebögen rhythmisch verschieben](#) auf Seite 837

Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen eingeben

Sie können Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen eingeben. Musikalische Phrasen für Instrumente wie Klavier und Harfe, die in Akkoladen notiert sind, können sich z. B. über beide Notenzeilen erstrecken und müssen eventuell durch Bindebögen verbunden werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus in einer beliebigen Stimme oder Notenzeile die Note aus, ab der der Bindebogen beginnen soll.
2. Klicken Sie in einer beliebigen Stimme und einer beliebigen Notenzeile desselben Instruments bei gedrückter **Strg-Taste/Befehlstaste** auf die Note, an der der Bindebogen enden soll.

HINWEIS

Wählen Sie nur diese beiden Noten aus.

-
3. Drücken Sie **S**.
-

ERGEBNIS

Ein Stimmen-übergreifender bzw. Notenzeilen-übergreifender Bindebogen, der die ausgewählten Noten umfasst, wird eingegeben. Er wird entweder über oder unter den Noten platziert, je nach der Halsrichtung der Noten innerhalb der Auswahl.

WEITERE SCHRITTE

Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Bindebögen ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern](#) auf Seite 841

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 843

Eingebettete Bindebögen während der Noteneingabe eingeben

Sie können eingebettete Bindebögen direkt bei der Noteneingabe eingeben, wenn Sie zum Beispiel schon wissen, wie Sie die Noten, die Sie gerade eingeben, phrasieren möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Beginnen Sie im Schreiben-Modus mit der Noteneingabe.
 2. Drücken Sie zweimal **S**, um zwei Bindebögen ab der aktuell ausgewählten Note zu beginnen. Ein Bindebogen ist der innere, der andere ist der äußere Bindebogen.
 3. Geben Sie Ihre Noten ein.
Die Bindebögen werden automatisch erweitert, während Sie Noten eingeben, selbst wenn es Pausen dazwischen gibt.
 4. Drücken Sie einmal **Umschalttaste-S**, um den inneren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note zu beenden.
 5. Geben Sie weitere Noten ein.
 6. Optional: Beginnen/Beenden Sie weitere innere Bindebögen.
 7. Drücken Sie erneut **Umschalttaste-S**, um den äußeren Bindebogen auf der aktuell ausgewählten Note zu beenden.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingebettete Bindebögen](#) auf Seite 836

Eingebettete Bindebögen zu vorhandenen Noten hinzufügen

Sie können vorhandenen Noten mehrere Bindebögen hinzufügen, so dass sie als eingebettete Bindebögen angezeigt werden.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, die Sie in den äußeren Bindebogen aufnehmen möchten.
2. Drücken Sie **S**, um den äußeren Bindebogen einzugeben.
3. Wählen Sie die Noten innerhalb des äußeren Bindebogens aus, die Sie unter einem inneren Bindebogen platzieren möchten.
4. Drücken Sie **S**, um den inneren Bindebogen einzugeben.
5. Optional: Wiederholen Sie die Schritte 3 und 4 für alle anderen inneren Bindebögen, die Sie hinzufügen möchten.

HINWEIS

- Sie können den äußeren Bindebogen und die inneren Bindebögen in beliebiger Reihenfolge eingeben, da Dorico SE Bindebögen automatisch so anpasst, dass kürzere innerhalb von längerer Bindebögen positioniert werden, und sicherstellt, dass sie nicht miteinander kollidieren.
 - Wenn Sie **Automatische Kurvenanpassung deaktivieren** in der **Bindebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs für einzelne Noten aktivieren, werden Zusammenstöße von Bindebögen nicht automatisch verhindert.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen](#) auf Seite 843

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 837

[Notenzeilen- und Stimmen-übergreifende Bindebögen](#) auf Seite 835

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.



Drei verknüpfte Bindebögen, von denen der oberste ausgewählt ist

Sie können Bindebögen auch manuell verknüpfen und die Verknüpfung manuell aufheben.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Bindebögen eingeben](#) auf Seite 216

[Verknüpfung zwischen Bindebögen aufheben](#) auf Seite 840

[Automatisches Verbinden von Dynamikanweisungen und Bindebögen beim Einfügen deaktivieren](#) auf Seite 331

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 331

Krümmungsrichtung von Bindebögen

Bindebögen können nach oben oder unten gekrümmt sein oder eine S-Form mit mehreren Kurvensegmenten haben.

Die folgenden Optionen für die Krümmungsrichtung von Bindebögen sind verfügbar, wenn Sie **Richtung** in der **Bindebögen**-Gruppe des Eigenschaften-Bereichs aktivieren:

Aufwärts

Erzwingt eine Aufwärtskrümmung von Bindebögen, so dass sie 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.



Krümmungsrichtung von Bindebögen ändern

Sie können die Krümmungsrichtung einzelner Bindebögen ändern, so dass sie nach oben oder unten verlaufen oder eine S-Form mit mehreren Kurvensegmenten annehmen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Krümmungsrichtung Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Richtung**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Aufwärts**
 - **Abwärts**
 - **Aufwärts/Abwärts** (gespiegelte S-Form)
 - **Abwärts/Aufwärts** (S-Form)

ERGEBNIS

Die Krümmungsrichtung der ausgewählten Bindebögen wird geändert.

Bindebogenstile

In Dorico 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.



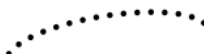
Gestrichelt

Bindebögen werden als gekrümmte gestrichelte Linien angezeigt. Dieser Stil kann verwendet werden, um einen optionalen Bindebogen darzustellen, der Spielern z. B. Atem-/Streichmuster empfiehlt.



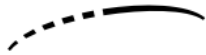
Gepunktet

Bindebögen werden als gepunktete Linien angezeigt. Die Punkte sind über die gesamte Länge des Bindebogens gleich groß und gleich weit voneinander entfernt.



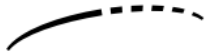
Halbgestrichelt Beginn

Die erste Hälfte von Bindebögen wird als gestrichelte Linie, die zweite als durchgezogene Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Bindebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



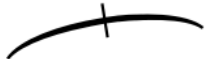
Halbgestrichelt Ende

Die erste Hälfte von Bindebögen wird als durchgezogene Linie, die zweite als gestrichelte Linie angezeigt. Wird in kritischen Editionen verwendet, um anzugeben, dass ein Bindebogen in den Quellnoten unvollständig geschrieben wurde.



Editorisch

Bindebögen werden als durchgezogene schwarze Linien angezeigt, aber in der Mitte durch einen kürzeren vertikalen Strich geteilt, der senkrecht zum Bogen des Bindebogens verläuft. Dies zeigt an, dass der Bindebogen vom Herausgeber hinzugefügt wurde und in den Quellnoten nicht vorhanden war.



Stil von Bindebögen ändern

Sie können den Stil einzelner Bindebögen nach der Eingabe ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Stil**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Durchgezogen**
 - **Gestrichelt**
 - **Gepunktet**
 - **Halbgestrichelt Beginn**
 - **Halbgestrichelt Ende**
 - **Editorisch**

Einzelne Bindebögen in flache Bindebögen ändern

Obwohl flache Bindebögen nicht oft als Standard eingesetzt werden, verwenden manche Herausgeber sie, um den vertikalen Platz zu verringern, den Bindebögen einnehmen. Sie können einzelne Bindebögen in flache Bindebögen ändern.

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Bindebögen aus, deren Krümmungsstil Sie ändern möchten.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Krümmungsstil**-Option in der **Bindebögen**-Gruppe.
3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:

- **Normal (gekrümmt)**
 - **Flach**
-

ERGEBNIS

Der Krümmungsstil der ausgewählten Bindebögen wird geändert.

Vermeidung von Zusammenstößen mit Bindebögen

Standardmäßig passt Dorico 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

Bindebögen über System- und Rahmenumbrüche

Bindebögen überqueren System- und Rahmenumbrüche automatisch.

Ein System- oder Rahmenumbruch teilt Bindebögen in zwei Teile. Das Ende des ersten Teils des Bindebogens sowie der Anfang des zweiten Teils des Bindebogens sind standardmäßig beide ein Spatium in vertikaler Richtung außerhalb der Notenzeile positioniert.

Wenn mehrere Bindebögen denselben System- oder Rahmenumbruch überqueren, z. B. wenn eine durch einen Umbruch geteilte Phrase eingebettete Bindebögen enthält, werden die Enden der Bindebögen automatisch gestapelt und 1/2 Spatium in vertikaler Richtung voneinander getrennt platziert.



Das Ende eines Systems mit dem ersten Bindebogenteil; das rechte Ende zeigt eine Fortsetzung im nächsten System an.



Der Anfang des nächsten Systems mit dem zweiten Bindebogenteil; das linke Ende zeigt eine Fortsetzung vom vorigen System an.

Bindebögen bei der Wiedergabe

Bindebögen lösen bei der Wiedergabe die Legato-Spielanweisung aus. Standardmäßig wird dadurch die Länge von MIDI-Noten erhöht, ohne dass dies Auswirkungen auf die Notation der Noten hat.

Gebundene Noten klingen über eine Dauer von 105 % ihres notierten Notenwertes, während nicht gebundene Noten über eine Dauer von 85 % ihres notierten Notenwertes klingen.

Die letzte Note innerhalb eines Bindebogens klingt über eine Dauer von 85 % ihres notierten Notenwertes, da auf sie kein Bindebogen folgt und die Legato-Anweisung nicht mehr benötigt wird.

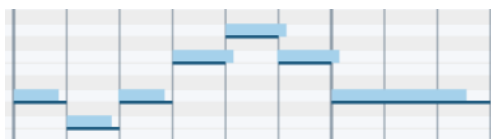
TIPP

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 vs. notierte Dauer](#) auf Seite 490

[Unabhängige Stimmwiedergabe aktivieren](#) auf Seite 444

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 Instruments 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 143

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 115

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 144

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 148

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 den Layout-Namen im Einrichten-Modus ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 143

[Nummerierung der Instrumente](#) auf Seite 115

[Notenzeilenbeschriftungen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 847

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 144

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 148

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 Seitenliste 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 846

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 148

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 144

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 Seitenliste 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 858

[Einrückung des ersten Systems ändern](#) auf Seite 859

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 144

[Transponierende Instrumente](#) auf Seite 117

[Instrumentennamen ändern](#) auf Seite 148

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 Seitenliste 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 148

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 Seitenliste 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


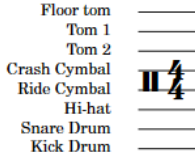
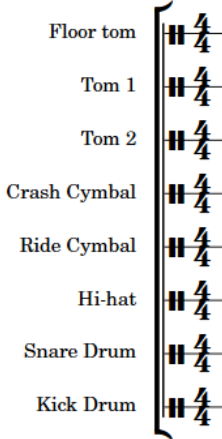
1. Drücken Sie **Strg-Taste/Befehlstaste-Umschalttaste-L**, um die **Layout-Optionen** zu öffnen.
 2. Wählen Sie in der **Layouts**-Liste die Layouts aus, in denen Sie Beschriftungen für Instrumentenwechsel zu Beginn der Partien aus- bzw. einblenden möchten.
Standardmäßig wird das im Notenbereich geöffnete 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 Seitenliste 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.

Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits

Welche Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits angezeigt werden, hängt davon ab, wie Kits in Ihrem Projekt dargestellt werden. Kits können als fünfzeiliges Notensystem, als Raster sowie als einzelige Instrumente angezeigt werden.

Darstellungs-Typ Perkussions-Kit	Notenzeilenbeschriftung	Beispiel
Fünfzeiliges Notensystem	Einzelner Instrumentenname, für den der Instrumentenname des Perkussions-Kits verwendet wird.	Percussion 
Raster	Mehrere Instrumentennamen: einer für jedes Instrument im Kit, an der Notenzeilenposition des jeweiligen Instruments positioniert. Notenzeilenbeschriftungen für Raster nutzen eine kleinere Schrift und einen anderen als den für Standardinstrumente verwendeten Absatzstil.	 <p>Floor tom Tom 1 Tom 2 Crash Cymbal Ride Cymbal Hi-hat Snare Drum Kick Drum</p>
Einzelige Instrumente	Mehrere Instrumentennamen: einer für jedes Instrument im Kit, neben der jeweiligen Notenzeile positioniert. Notenzeilenbeschriftungen für einzelige Instrumente verwenden dieselbe Schrift und denselben Absatzstil wie Notenzeilenbeschriftungen für Standardinstrumente.	 <p>Floor tom Tom 1 Tom 2 Crash Cymbal Ride Cymbal Hi-hat Snare Drum Kick Drum</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:

- Fünfzeiliges Notensystem: Öffnen Sie den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus oder verwenden Sie das **Name**-Feld im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Namen des Kits zu ändern.

- Raster und einzeilige Instrumente: Öffnen Sie im Einrichten-Modus den Dialog **Instrumentennamen bearbeiten** aus dem Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** heraus, um die Namen der einzelnen Instrumente zu ändern.

Bei Kit-Instrumenten stehen dieselben Felder und Optionen für Instrumentennamen zur Verfügung wie bei gestimmten Standardinstrumenten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumentennamen bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 144

[Spieler-, Layout- und Instrumentennamen](#) auf Seite 143

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 122

[Ungestimmte Perkussion](#) auf Seite 923

[Darstellungsart von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 930

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 for five brass instruments. The staves are labeled as follows: Horn in F (1 and 2), Horn in F (3 and 4), Trumpet in C (1 and 2), Trombone (1 and 2), and Bass Trombone/Tuba. The notation includes notes, rests, and dynamic markings like 'fp' and 'a2'. The score is written in a key signature of two flats and a common time signature.

Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen für Blechblasinstrumente

Da sich die Zusammenführung häufig ändern kann, können Notenzeilenbeschriftungen an zusammengeführten Notenzeilen von System zu System abweichen.

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.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusammenführen](#) auf Seite 376

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

[Schlüssel](#) auf Seite 586

[Oktavzeichen](#) auf Seite 592

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 929

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 360

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 354

[Notenzeilengröße](#) auf Seite 367

[Standard-Notenzeilengröße ändern](#) auf Seite 357

[Systemobjekte](#) auf Seite 857

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858

[Leere Notenzeilen ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 360

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 563

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.

The image shows a musical score excerpt from Debussy's 'Feuilles mortes'. It consists of three staves. The top staff is a bass clef with a treble clef, marked 'Plus lent' and 'ppp'. The middle staff is a grand staff with a treble clef, marked 'p marqué'. The bottom staff is a bass clef with a treble clef, marked 'ppp' and 'mf'. The score includes various musical notations such as chords, triplets, and dynamic markings.

Ein Auszug aus Debussys Prelude für Klavier »Feuilles mortes« mit drei Notenzeilen

In Dorico SE können Sie keine zusätzlichen Notenzeilen hinzufügen. Zusätzliche Notenzeilen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das diese enthält.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Ossia-Notenzeilen](#) auf Seite 855

Ossia-Notenzeilen

Ossia-Notenzeilen sind kleinere Notenzeilen, die ober-/unterhalb der Hauptzeile eines Instruments angezeigt werden. Sie werden verwendet, um alternative Phrasen anzuzeigen, die anstelle der ursprünglichen Phrase gespielt werden können, wie Vorschläge für Ornamente, alternative Notationen aus anderen Quellen oder eine vereinfachte Version.

The image shows a musical score for Piano and Più facile. The Piano part is in treble clef, 3/8 time, with a key signature of one sharp (F#). It features a main melody and an ossia (alternative) version. The Più facile part is in bass clef, 3/8 time, with the same key signature. It also has a main melody and an ossia version. The ossia parts are indicated by a double bar line and a repeat sign. The Piano ossia part includes fingerings (1, 2, 1, 2) and a dynamic marking of *p*. The Più facile ossia part includes a fingering of 7.

Eine Ossia-Notenzeile unter der Klavier-Notenzeile für die linke Hand zeigt eine einfachere Alternative

Sie können in Dorico SE keine Ossia-Notenzeilen hinzufügen. Ossia-Notenzeilen werden jedoch angezeigt, wenn Sie ein Projekt importieren oder öffnen, das diese enthält.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Zusätzliche Notenzeilen](#) auf Seite 854

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.

The image shows a musical score with two systems. The first system is for Violoncello (Vc.) in treble clef, 3/8 time, with a key signature of one sharp (F#). The second system is for Violin 1 (Vln. 1) in treble clef, 4/4 time, with a key signature of one sharp (F#). A system separator, consisting of two thick, parallel diagonal lines, is placed between the two systems. The page number 89 is visible above the second system.

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 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 Seitenliste 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 360

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 Seitenliste 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.

HINWEIS

- Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind. Sie können diese 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 564

[Klammern und Akkoladen](#) auf Seite 563

[Studierzeichen](#) auf Seite 782

[Tempomarkierungen](#) auf Seite 871

[Wiederholungsenden](#) auf Seite 796

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 900

[Text eingeben](#) auf Seite 320

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 Seitenliste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Aktivieren Sie im **Systemobjekte**-Bereich die Kontrollkästchen für die Instrumentenfamilien, über denen Systemobjekte angezeigt werden sollen.
5. Optional: Aktivieren Sie **Wiederholungsenden zusätzlich unter unterster Notenzeile anzeigen**.
6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Systemobjekte werden in jeder verklammerten Gruppe angezeigt, die Sie auswählen, über der obersten Notenzeile, sofern eine verklammerte Gruppe für die jeweilige Instrumentenfamilie in den ausgewählten Layouts enthalten ist. Wenn Sie **Wiederholungsenden zusätzlich unter unterster Notenzeile anzeigen** aktivieren, werden Wiederholungsenden auch unter der untersten Notenzeile angezeigt.

HINWEIS

Systemobjekte werden nur über Instrumentenfamilien angezeigt, die per Klammer oder Akkolade miteinander verbunden sind. Sie können die Klammergruppierung in jedem Layout unabhängig ändern.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Systemobjekte](#) auf Seite 857

Systemeinrückungen

Systemeinrückungen 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 848

[Horizontale Ausrichtung letzter Systeme ändern](#) auf Seite 366

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 Systemeintrückung 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 Seitenliste auf **Notenzeilen und Systeme**.
4. Ändern Sie im **Notenzeilenbeschriftungen**-Bereich den Wert für **Erstes System in Partie einrücken um**.
5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Einrückung des ersten Systems wird in allen Partien in den ausgewählten Layouts geändert.

Divisi

In Divisi werden Spieler aufgeteilt oder »unterteilt«, um mehrere Notenlinien zu spielen, normalerweise für eine kurze Passage, bevor die Spieler wieder gemeinsam oder »tutti« spielen. Divisi-Passagen können mit allen Linien in einer einzelnen Notenzeile oder über mehrere Notenzeilen hinweg notiert werden.

Divisi ist eine Technik, die am häufigsten bei der Notation für Streichorchester verwendet wird, da die Streichersektion typischerweise eine große Anzahl von Spielern im Vergleich zur Anzahl der Notenzeilen enthält. Beispielsweise haben große Orchester in der Regel zwölf erste Geigen, die alle die meiste Zeit dieselbe Einzelstimme spielen. Die Aufteilung dieser Spieler in mehrere Einzelstimmen ermöglicht es Komponisten, komplexere kontrapunktische Musik zu schreiben.



Ein Beispiel für einen Divisi-Wechsel in einer Violine-1-Einzelstimme, der sie in zwei Abschnitte und eine Sololinie unterteilt

Wenn die Aufteilung relativ einfach ist, ist es möglich, alle Einzelstimmen in derselben Notenzeile zu notieren und den Abschnitt gegebenenfalls mit einem Hinweis darauf zu versehen, wie viele Spieler für jede Linie benötigt werden. Wenn die Einzelstimmen teilweise unterschiedliche Rhythmen haben, können Sie sie in separate Stimmen in derselben Notenzeile eingeben.

Wenn ein Abschnitt jedoch in mehrere Einzelstimmen unterteilt ist, die zu unterschiedlich sind, um in einer einzelnen Notenzeile klar geschrieben zu werden, ist es notwendig, sie auf mehrere Notenzeilen aufzuteilen. In Dorico 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 854

[Noten in mehrere Stimmen eingeben](#) auf Seite 182

Tabulatur

Tabulatur ist eine Art der Notation, die als Alternative zur Notenzeile mit fünf Linien für Instrumente mit Bündeln verwendet wird. In Tabulaturen werden Tonhöhen durch Bundnummern angegeben. Die Linien, auf denen sie positioniert werden, stehen jeweils für eine Saite des Instruments. Da Tabulaturen häufig für Gitarren verwendet werden, haben sie meistens sechs Linien.

Allegro

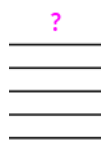
T	1	1	0	0	0	0	0	0	0
A	3	2	1	1	12	11	10	9	6
B	3	2	2	2	12	11	10	9	7
	1		0	0	0	0	0	0	0

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

[Stimmung von Bundinstrumenten](#) auf Seite 118

[Saiten und Stimmung bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 130

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 191

[Obertöne](#) auf Seite 690

[Gitarren-Bendings](#) auf Seite 723

[Haltebögen](#) auf Seite 884

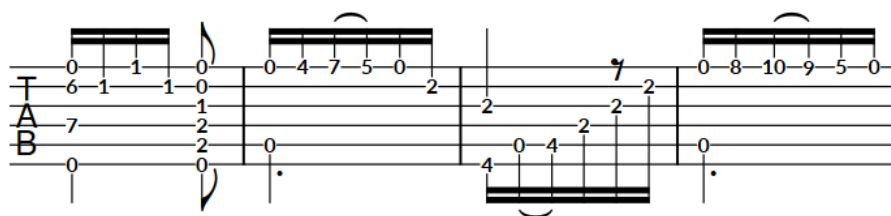
[Triller](#) auf Seite 701

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 anzugeben, wenn eine Tabulatur ohne Notenzeilen angezeigt wird:

- Taktarten
- Hälse, Halsfähnchen und Verbalkung
- Punktierungen



Rhythmische Elemente in Tabulaturen

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

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 191

Notenzeilen und Tabulatur ausblenden/anzeigen

Sie können Notenzeilen und Tabulaturen in verschiedenen Kombinationen in jedem Layout unabhängig sowie für jedes Instrument mit Bündeln unabhängig von anderen Instrumenten ausblenden oder anzeigen. Zum Beispiel können Sie im Gesamtpartitur-Layout nur Notenzeilen, im Einzelstimmen-Layout für Gitarre jedoch eine Notenzeile und eine Tabulatur 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 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 Seitenliste auf **Spieler**.

- Wählen Sie im Bereich **Instrumente mit Bündeln** eine der folgenden Optionen für jedes Instrument mit Bündeln in Ihrem Projekt aus:
 - **Notation**
 - **Tab**
 - **Notation und Tab**
 - **Tab (kein Rhythmus)**
 - Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

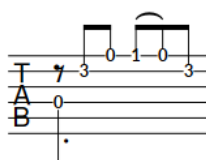
ERGEBNIS

- **Notation** zeigt nur Notations-Notenzeilen an und blendet Tabulaturen aus.
 - **Tab** zeigt nur Tabulaturen mit rhythmischen Elementen an und blendet Notenzeilen aus.
 - **Notation und Tab** zeigt Notenzeilen und Tabulaturen mit rhythmischen Elementen an.
 - **Tab (kein Rhythmus)** zeigt nur Tabulaturen ohne rhythmische Elemente an.
-

BEISPIEL



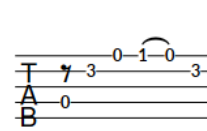
Notation



Tab



Notation und Tab



Tab (kein Rhythmus)

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

- Wählen Sie in der Tabulatur-Darstellung die Bündelnummern der Noten aus, deren zugeordnete Saite Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie müssen Bündelnummern in der Tabulatur-Darstellung auswählen, eine Auswahl der Noten in der Notenzeilen-Darstellung ist nicht möglich.

- 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 five lines and a guitar tablature below it. The staff contains five notes: a G4 (first line, sharp), an A4 (second line, natural), a B4 (second space, sharp), a C5 (third line, natural), and a D5 (third space, natural). The tablature shows fret numbers: 3 on the first string, 15 on the second, 4 on the third, 16 on the fourth, and 5 on the fifth. The number 17 is written in green above the fifth string. The bottom string has a 0.

Standard-Saitenzuordnung

The image shows the same musical staff as the previous example. The tablature shows fret numbers: 15 on the first string, 16 on the second, 17 on the third, 12 on the fourth, 13 on the fifth, and 14 on the sixth. The bottom string has a 0.

Nach Änderung der Saiten für einige Noten, um den Abstand zwischen Bündeln zu reduzieren

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 191

Noten als Ghost-Notes anzeigen

Sie können einzelne Noten, die zu Instrumenten mit Bündeln 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 Bündeln 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

The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat. The melody consists of six notes: G3, A3, B3, G3, A3, B3. Below the staff is a guitar tablature with three lines labeled T, A, and B. The notes are represented by '0' on the B string for all six notes.

Normale Noten

The image shows a musical staff with a treble clef and a key signature of one flat. The melody consists of six notes: G3, A3, B3, G3, A3, B3. Below the staff is a guitar tablature with three lines labeled T, A, and B. The notes are represented by 'x' on the B string for all six notes, indicating ghost notes.

Ghost-Notes

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten in Tabulaturen eingeben](#) auf Seite 191

[Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 684

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 870

[Alterierte Primen](#) auf Seite 519

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 945

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 825

[Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 942

[Standard-Halsrichtung von Stimmen ändern](#) auf Seite 869

[Änderungen der Halsrichtung entfernen](#) auf Seite 870

[Alterierte Primen](#) auf Seite 519

Halsrichtung von Noten ändern

Sie können die Halsrichtung jeder Note manuell ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Halsrichtung Sie ändern möchten.
2. Ändern Sie die Halsrichtung auf eine der folgenden Arten:
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Hals** > **Hals aufwärts erzwingen**.
 - Wählen Sie **Bearbeiten** > **Hals** > **Hals Abwärts erzwingen**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Halsrichtung der ausgewählten Noten wird geändert. Die ausgewählten Noten folgen der jeweiligen Halsrichtung, selbst wenn Sie ihre Tonhöhe später so ändern, dass normalerweise eine andere Halsrichtung erforderlich wäre.

HINWEIS

Dies ändert nichts daran, zu welcher Stimme Noten gehören.

BEISPIEL



Häse in unterschiedlichen Stimmen, die in dieselbe Richtung zeigen



Häse in derselben Stimme, die in dieselbe Richtung zeigen

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 343

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 866

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 868

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 three examples of musical notation in 3/4 time. The first example is a single staff with a whole rest, preceded by the text "Assez animé" and a quarter note followed by "= 144". The second example is a single staff with a series of chords, preceded by the text "Assez animé" and a quarter note followed by "= 144". The third example is a two-staff system with a series of eighth notes, preceded by the text "pp très rythmé, léger".

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 878
- [Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 880
- [Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 876
- [Zeitspur](#) auf Seite 431
- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 231
- [Positionen von Tempomarkierungen](#) auf Seite 872
- [Systemobjekte](#) auf Seite 857
- [Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858
- [Tempomodus ändern](#) auf Seite 448

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. *A tempo*) 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 $\text{♩}=\text{♩}$ 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 878
- [Allmähliche Tempoänderungen](#) auf Seite 880
- [Eingabemethoden für Tempomarkierungen](#) auf Seite 231
- [Tempo-Bereich](#) auf Seite 233
- [Tempoeinblendfeld](#) auf Seite 231

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 857

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858

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 881

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 231

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 332

[Komponenten von Tempomarkierungen](#) auf Seite 876

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.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Notenbereich das Layout, in dem Sie abgekürzten Tempotext anzeigen möchten.
 2. Wählen Sie die Tempomarkierungen aus, die Sie mit abgekürztem Text anzeigen möchten.
 3. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Abkürzung** in der **Tempo**-Gruppe.
 4. Geben Sie den gewünschten Text in das Wertefeld ein.
 5. Aktivieren Sie **Abkürzen** in der **Tempo**-Gruppe.
 6. Aktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Tempomarkierungen werden mit abgekürztem Text angezeigt. Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung derselben Tempomarkierung in Layouts, die vollständigen Tempotext anzeigen, da Eigenschaften in Dorico SE Layout-spezifisch sind.

Abgekürzter Tempotext wird angezeigt, wenn **Abkürzung** aktiviert und **Abkürzen** deaktiviert ist oder wenn **Abkürzung** und sowohl die Eigenschaft **Abkürzen** als auch das entsprechende Kontrollkästchen aktiviert sind. So können Sie zwischen der Anzeige von abgekürztem/vollständigem Text in verschiedenen Layouts umschalten, ohne Ihren abgekürzten Text im **Abkürzung**-Wertefeld zu löschen.

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 877
[Hinweise](#) auf Seite 338

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.

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.

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 poco a poco ♩ = 46



Rallentando mit poco-a-poco-Text

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 Dezimal komma 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 231

[Zeitspur](#) auf Seite 431

[Art und Darstellung von absoluten Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 877

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 231

[Vorhandene Elemente ändern](#) auf Seite 332

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

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 231

[Linienstil von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 882

[Abschließendes Tempo am Ende von allmählichen Tempoänderungen ändern](#) auf Seite 880

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/verkürzen 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 der 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.

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 231

[Tempotext ändern](#) auf Seite 874

Liniensstil von allmählichen Tempoänderungen ändern

Sie können den Liniensstil 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 Liniensstil Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die **Liniensstil**-Eigenschaft in der **Tempo**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus dem Menü:
 - **Durchgezogen**
 - **Gepunktet**
 - **Gestrichelt**
-

ERGEBNIS

Der Liniensstil 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 $\text{♩} = \text{♩}$ 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 231

Haltebögen

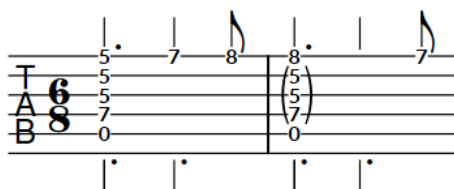
Ein Haltebogen ist eine gekrümmte Linie, die zwei Noten derselben Tonhöhe miteinander verbindet. Wenn Notenwerte die Dauer eines Takts in der jeweiligen Taktart überschreiten, werden sie in Dorico SE automatisch als Haltebogenketten angezeigt, also als Abfolge von angrenzenden, durch Haltebögen verbundenen 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 561
- [Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 547
- [Noten eingeben](#) auf Seite 174
- [Noten-/Pausenwerte erzwingen](#) auf Seite 179
- [Haltebögen eingeben](#) auf Seite 195
- [Haltebogenketten trennen](#) auf Seite 891
- [Taktarten](#) auf Seite 895
- [Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 225
- [Noten](#) auf Seite 675
- [Positionen von Artikulationen](#) auf Seite 524
- [Positionen von Artikulationen in Haltebogenketten ändern](#) auf Seite 525
- [Notenköpfe in Klammern](#) auf Seite 684
- [Tabulatur](#) auf Seite 861
- [Eingabemarke](#) auf Seite 169
- [Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 173

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 886

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 195

[Allgemeine Platzierungskonventionen für Schlüssel](#) auf Seite 586

Haltebögen und Bindebögen

Haltebögen und Bindebögen ähneln sich oberflächlich, haben aber eine unterschiedliche Bedeutung.

Haltebögen zeigen an, dass eine Note nicht erneut angeschlagen bzw. angespielt werden soll. Sie werden verwendet, um mehrere Noten mit derselben Tonhöhe miteinander zu verbinden. Z. B. können Haltebögen eingesetzt werden, um Noten über mehrere Takte auszudehnen. Obwohl mehrere Noten in einer einzelnen Haltebogenkette enthalten sein können, verbindet jeder Haltebogen in der Kette jeweils nur einen Notenkopf mit dem nächsten Notenkopf in der Notenzeile.

Haltebögen können gemeinsam mit Artikulationen verwendet werden. Artikulationen an gehaltenen Noten wirken sich jedoch nur auf den Anschlag am Anfang der Haltebogenkette und den Ausklang am Ende der Haltebogenkette aus.



Zwei lange, durch Haltebögen verbundene Noten

Bindebögen zeigen Artikulationen wie Streichen oder Atmen an und werden normalerweise verwendet, um Noten unterschiedlicher Tonhöhen zu verbinden. Bindebögen können zwei Notenköpfe mit einer beliebigen Anzahl von Noten anderer Tonhöhen zwischen ihnen verbinden. Sie zeigen oft die Form von Phrasen an.

Außerdem können Bindebögen gemeinsam mit Artikulationen verwendet werden. Im Gegensatz zu Haltebögen können sich Artikulationen innerhalb von Bindebögen auf den Klang innerhalb der gesamten Phrase auswirken. Staccato-Artikulationen an wiederholten Noten derselben Tonhöhe innerhalb eines Bindebogens zeigen z. B. an, dass die Noten auf einem Streichinstrument in derselben Bogenrichtung gespielt werden sollen, der Bogen jedoch nach jeder Note gestoppt werden soll.



Eine Phrase mit durch Bindebögen verbundenen Noten

Nicht standardmäßige Haltebögen

Normalerweise verbinden Haltebögen zwei Noten derselben Tonhöhe in derselben Notenzeile miteinander. Haltebögen können jedoch auch über Systemumbrüche und Rahmenumbrüche, Schlüsseländerungen oder Taktartänderungen hinaus gesetzt werden. Diese Arten von Haltebögen werden in Dorico 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 eingeben, die nicht direkt nebeneinander liegen. Dies kann z. B. nützlich sein, wenn Sie Haltebögen zwischen mehreren Noten vor einem Akkord eingeben.



In einen Akkord übergehende Noten, die als Reihe von gebundenen Akkorden notiert sind



In einen Akkord übergehende Noten, die als gehaltene, nicht angrenzende Noten notiert sind



Mehrere Vorschläge vor einem Akkord mit Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten

Haltebögen zwischen unterschiedlichen Stimmen

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Stimmen eingeben.

Haltebögen zwischen Noten in unterschiedlichen Notenzeilen

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Notenzeilen eingeben.

Laissez-Vibrer-Haltebögen

Laissez-Vibrer-Haltebögen sind kurze Haltebögen, die anzeigen, dass eine Note weiter klingen und nicht abgestoppt werden soll. Sie gehen rechts geringfügig über die Note hinaus, auf die sie sich beziehen, sind aber nicht mit einer anderen Note verbunden.

Sie können *Laissez-Vibrer*-Haltebögen jeder Note hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Laissez-Vibrer-Haltebögen anzeigen/ausblenden](#) auf Seite 890

[Vorzeichen ausblenden/anzeigen oder in Klammern setzen](#) auf Seite 517

[Notenabstand](#) auf Seite 388

Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten eingeben

Sie können Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe, die rhythmisch nicht aneinander angrenzen, manuell eingeben. Außerdem können Sie Haltebögen zwischen Noten derselben Tonhöhe in unterschiedlichen Stimmen und unterschiedlichen Notenzeilen eingeben.

Dies ist z. B. sinnvoll, wenn Sie eine Melodie auf mehrere Stimmen aufteilen, um Durchgangsnote unterzubringen, und zwei Noten mit einem Haltebogen verbinden möchten, obwohl sie sich in unterschiedlichen Stimmen befinden. Ebenso empfiehlt sich diese Methode, wenn Sie mehrere Noten vor einem Akkord geschrieben haben, die alle gehalten werden, und die Anzahl von gebundenen Noten verringern möchten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die zwei Noten aus, die Sie mit einem Haltebogen verbinden möchten.

HINWEIS

Die zweite Note muss dieselbe Tonhöhe haben wie die erste Note. Wenn die zweite Note eine andere Tonhöhe hat als die erste Note, wird kein Haltebogen eingegeben.

2. Drücken Sie **T**.
-

ERGEBNIS

Zwischen den beiden ausgewählten Noten wird ein Haltebogen eingegeben.

BEISPIEL



Aufgebauter Akkord mit Haltebögen zwischen allen angrenzenden Noten



Aufgebauter Akkord mit Haltebögen zwischen nicht angrenzenden Noten

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Haltebögen eingeben](#) auf Seite 195

Laissez-Vibrer-Haltebögen anzeigen/ausblenden

Sie können *Laissez-Vibrer*-Haltebögen jeder Note hinzufügen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, bei denen Sie einen *Laissez-Vibrer*-Haltebogen einfügen wollen.
 2. Aktivieren/Deaktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Laissez-Vibrer-Haltebogen** in der Gruppe **Noten und Pausen**.
-

ERGEBNIS

Laissez-Vibrer-Haltebögen werden zu den ausgewählten Noten hinzugefügt, wenn die Eigenschaft aktiviert wird, und entfernt, wenn die Eigenschaft deaktiviert wird. *Laissez-Vibrer*-Haltebögen werden automatisch positioniert.

TIPP

Sie können der Option **Laissez-Vibrer-Haltebogen umschalten** auf der Seite **Tastaturbefehle** unter **Programmeinstellungen** einen Tastaturbefehl zuweisen.

Haltebögen löschen

Sie können Haltebögen löschen, ohne die Noten zu löschen, mit denen sie verbunden sind.

HINWEIS

Indem Sie Haltebögen aus Haltebogenketten löschen, entfernen Sie alle Haltebögen in der Haltebogenkette. Wenn Sie einzelne Haltebögen aus längeren Haltebogenketten entfernen möchten, können Sie die Haltebogenkette teilen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Haltebogenketten aus, in denen Sie alle Haltebögen löschen möchten.
 2. Drücken Sie **U**.
-

ERGEBNIS

Alle Haltebögen in den ausgewählten Haltebogenketten werden gelöscht. Noten, die sich in der Haltebogenkette befunden hatten, bleiben an ihren rhythmischen Positionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenwerte ändern](#) auf Seite 178

Haltebogenketten trennen

Sie können Haltebogenketten an bestimmten Positionen trennen, wenn Sie z. B. die Tonhöhe nach der Hälfte einer Haltebogenkette ändern oder einzelne Haltebögen innerhalb von Haltebogenketten löschen möchten. Dadurch werden keine anderen Haltebögen aus der Haltebogenkette entfernt.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Haltebogenkette aus, die Sie auftrennen möchten.
2. Drücken Sie **Umschalttaste-N**, um mit der Noteneingabe zu beginnen.
3. Verschieben Sie die Eingabemarke an die Position, an der Sie die Haltebogenkette trennen möchten.
 - Drücken Sie die **Pfeil-nach-rechts-Taste** / **Pfeil-nach-links-Taste**, um die Eingabemarke entsprechend der aktuellen Auflösung des rhythmischen Rasters nach rechts/links zu verschieben.
 - Drücken Sie die **Leertaste**, um die Eingabemarke entsprechend dem aktuell ausgewählten Notenwert zur nächsten rhythmischen Position zu verschieben.
4. Drücken Sie **U**, um die Haltebogenkette zu trennen.
5. Optional: Wenn Sie dieselbe Haltebogenkette an mehreren Stellen trennen möchten, verschieben Sie die Eingabemarke an die nächste rhythmische Position, an der Sie sie trennen möchten.
6. Drücken Sie die **Esc-Taste** oder die **Eingabetaste**, um die Noteneingabe zu beenden.

ERGEBNIS

Die Haltebogenkette wird an der Eingabemarke getrennt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemarke manuell verschieben](#) auf Seite 173

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.



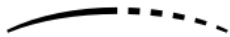
Halbgestrichelt Beginn

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. Standardmäßig sind alle Haltebögen durchgezogen.

HINWEIS

Im Schreiben-Modus können Sie nur ganze Haltebogenketten auswählen. Änderungen an Haltebogenketten im Schreiben-Modus wirken sich nur auf den ersten Haltebogen in der Haltebogenkette aus.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Haltebögen aus, deren Stil Sie ändern möchten.

HINWEIS

Sie können nur 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.

Größe von Strichen/Punkten in Haltebögen ändern

Sie können die Größe der Striche/Punkte in einzelnen gestrichelten/gepunkteten Haltebögen ändern.

HINWEIS

Diese Schritte gelten nur für gestrichelte/gepunktete Haltebögen.

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.

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.

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**



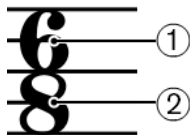
ERGEBNIS

Die Krümmungsrichtung der ausgewählten Haltebögen wird geändert.

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 einige Situationen, z. B. in polymetrischer Musik, in denen einige Einzelstimmen ihre eigenen Taktarten benötigen und damit vom restlichen Ensemble unabhängig sind. 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 902

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 225

[Balkengruppierung nach Metren](#) auf Seite 547

[Taktbezeichnungen-Abschnitt](#) auf Seite 227

[Benutzerdefinierte Zählzeitgruppierungen für Metren](#) auf Seite 561

[Takte](#) auf Seite 527

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 Taktarten](#) auf Seite 225

[Noten im Einfügen-Modus eingeben](#) auf Seite 186

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 900

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.



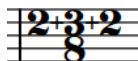
Unregelmäßig

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

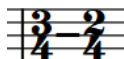
Eine austauschbare Taktart zeigt am Anfang des Stücks einen Satz von Taktarten an, die im Laufe des Stücks verwendet werden können, z. B. 3/4–2/4. Im Gegensatz zu alternierenden Taktarten erfordern austauschbare Taktarten kein festes Muster: Jeder

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.



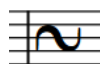
Verbunden

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. In Dorico SE kann eine offene Taktart mit einem X oder einem N oder ohne jede Art von Angabe dargestellt werden.



Ohne Zweierpotenz

Eine Taktart ohne Zweierpotenz ist z. B. 5/6, womit fünf Sextolen angezeigt werden, die zusammen die Dauer einer ganzen Note haben. Beispiele für derartige Taktarten finden sich in der Musik von Thomas Adès.



Einige Komponisten, wie z. B. Boulez, haben Taktarten mit Brüchen im Zähler geschrieben. Solche Taktarten werden von Dorico SE aktuell nicht unterstützt.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 902

[Große Taktartangaben](#) auf Seite 900

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 225

[Einblendfeld für Taktarten](#) auf Seite 225

Auftakte

Auftakte ermöglichen es Ihnen, Noten vor dem ersten vollständigen Takt einzufügen. Häufig bestehen Auftakte nur aus einigen Zählzeiten, deren Hauptzweck darin besteht, in den Anfang des Stücks einzuführen.



Auftakt mit einer einzelnen Viertelnoten-Zählzeit am Anfang der Mazurka Op. 30 Nr. 2 von Chopin

Bei Stücken, die mit einem Auftakt beginnen, werden die Taktartangaben wie üblich am Anfang des Systems positioniert. Der erste vollständige Takt der jeweiligen Taktart beginnt jedoch nach dem ersten Taktstrich, und nicht davor. Daher haben Auftakte keine Auswirkung auf die Taktanzahl. Taktzahlen werden ab dem ersten vollen Takt in der Partie gerechnet.

Da Auftakte mit der Anzahl von Noten/Pausen im Musikstück verbunden sind, sind sie in Dorico SE mit Taktarten verknüpft, weswegen Sie Auftakte zusammen mit einer Taktart eingeben müssen. Sie können Taktartangaben, die Sie nicht in den Noten anzeigen möchten, jedoch ausblenden.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Taktarten](#) auf Seite 225

[Taktartangaben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 906

Teiltakte als Auftakte oder unregelmäßige Takte definieren

Sie können festlegen, ob explizite unregelmäßige Takte am Beginn von Taktarten als Auftakt definiert werden sollen. Dies beeinflusst, wie Noten in den Takten verbalkt und gruppiert werden.

Noten in unregelmäßigen Takten, die als Auftakte definiert sind, werden vom Taktende rückwärts verbalkt bzw. gruppiert, während Noten in unregelmäßigen Takten, die nicht als Auftakte definiert sind, vom Beginn des Taktes vorwärts verbalkt bzw. gruppiert werden.

HINWEIS

Sie müssen explizite unregelmäßige Takte und Auftakte als Teil einer Taktart eingeben, z. B. indem Sie **4/4,1.5** in das Einblendfenster für Taktarten eingeben, um einen 4/4-Takt mit einem Auftakt von 1,5 Viertel- bzw. drei Achtelnoten einzugeben.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktarten bzw. die Hinweise zu den Taktarten aus, beginnend mit einem expliziten unregelmäßigen Takt, dessen Auftakt-Definition Sie ändern wollen.
2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Ersten Takt als Auftakt gruppieren** in der **Taktarten**-Gruppe.
3. Aktivieren/Deaktivieren Sie das entsprechende Kontrollkästchen.

ERGEBNIS

Unregelmäßige Takte zu Beginn der ausgewählten Taktarten werden als Auftakte definiert, wenn **Ersten Takt als Auftakt gruppieren** und das entsprechende Kontrollkästchen beide aktiviert sind, und als normale unregelmäßige Takte, wenn das entsprechende Kontrollkästchen deaktiviert ist.

Wenn die Einstellung deaktiviert ist, werden sie von Dorico 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

[Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 907

[Systemobjekte](#) auf Seite 857

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 542

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 Seitenliste 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 900

[Positionen von Taktartangaben](#) auf Seite 905

[Taktzahlen in Taktarten ausblenden, die in Positionen von Systemobjekten angezeigt werden](#) auf Seite 542

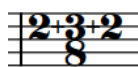
Stile für Taktartangaben

In Dorico SE können Sie Taktartangaben in verschiedenen Stilen anzeigen. Z. B. können Sie Zähler als Zahl oder als Notenwert anzeigen.

Der Zähler besteht immer aus einer oder mehreren Zahlen und kann entweder die Gesamtanzahl von Zählzeiten im Takt oder die Art der Aufteilung der Gesamtdauer des Takts anzeigen.



Zähler in einer 7/8-Taktartangabe, als einzelne Zahl angezeigt



Zähler in einer 7/8-Taktartangabe, der die Aufteilung anzeigt

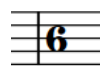
Der Nenner kann als Zahl, als Note der jeweiligen Dauer oder überhaupt nicht angezeigt werden.



Nenner als Zahl



Nenner als Notenkopf
(Zählzeitlänge)



Kein Nenner

Wenn der Nenner als Notenkopf angezeigt wird, kann er entweder die Länge jeder Zählzeit im Takt oder den Notenwert für den Takt angeben. Wenn er die Zählzeit anzeigt, kann sich auch der Zähler ändern. Im Beispiel wird der Zähler 6 in der 6/8-Taktart zu einer 2, um die zwei punktierten Achtelnoten-Zählzeiten anzugeben, aus denen ein 6/8 Takt besteht.



Nenner-Notenkopf, der die Zählzeitlänge einer 6/8-Taktart anzeigt



Nenner, der den Notenwert einer 6/8-Taktart anzeigt

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Darstellung von Taktartangaben ändern](#) auf Seite 907
[Trennzeichenstil austauschbarer Taktarten ändern](#) auf Seite 904
[Offenes-Metrum-Stil von Taktarten ändern](#) auf Seite 903

Zählerstil von Taktartangaben ändern

Sie können auswählen, ob die Zähler einzelner Taktartangaben die Gesamtanzahl von Zählzeiten in jedem Takt oder die Unterteilung von Zählzeiten in jedem Takt anzeigen sollen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Taktartangaben aus, deren Zählerstil Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Option **Zählerstil** in der **Taktarten**-Gruppe.
 3. Wählen Sie eine der folgenden Optionen aus:
 - **Nummer**
 - **Zählzeitengruppe**
-

ERGEBNIS

Der Zählerstil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

- [Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 902

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**



- **Pendereckis Symbol**



ERGEBNIS

Der Offenes-Metrum-Stil der ausgewählten Taktartangaben wird geändert.

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.

HINWEIS

Zusammengesetzte Taktarten sehen austauschbaren Taktarten zwar ähnlich, verhalten sich aber anders. Zusammengesetzte Taktarten werden durch ein Pluszeichen (+) getrennt, während austauschbare Taktarten mit sechs verschiedenen Trennzeichen angezeigt werden können, aber nicht mit einem Pluszeichen.

Obwohl Sie **Trennzeichen** für zusammengesetzte Taktarten aktivieren und aus den verfügbaren Optionen wählen können, wirkt sich die Eigenschaft daher nur auf die Darstellung der Trennzeichen in austauschbaren Taktarten aus.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 902

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 den 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 857

[Positionen von Systemobjekten ändern](#) auf Seite 858

[Größe und Position von Taktarten ändern](#) auf Seite 901

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 und Taktarten gilt.
-

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenabstand](#) auf Seite 388

[Hinweise](#) auf Seite 338

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 897

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 Seitenliste auf **Taktarten**.
 4. Wählen Sie eine der folgenden Optionen zur **Darstellung von Taktarten** aus:
 - **Normal**
 - **Schmal, serif**
 - **Schmal, sans serif**
 - **Normalschrift**
 5. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.
-

ERGEBNIS

Die Darstellung der Taktarten in den ausgewählten Layouts wird geändert. Wenn Sie **Normalschrift** wählen, verwenden Taktarten einen anderen Schriftstil als bei den anderen Optionen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Stile für Taktartangaben](#) auf Seite 902

Tremolos

Tremolos sind dicke, abgeschrägte Linien, die durch einzelne Notenhäuse verlaufen oder zwischen mehreren Notenhäusen 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 307

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.

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 Notenhälse bestimmt, auf die sich die Tremolos beziehen.

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.



Tremolo auf einzelner Note mit zwei Strichen



Tremolo auf mehreren Noten mit drei Strichen

ERGEBNIS

Die Anzahl von Tremolo-Strichen an den ausgewählten Noten wird geändert, wodurch sich die Geschwindigkeit der Tremolos ändert.

Tremolos löschen

Sie können Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten von einzelnen Noten entfernen, ohne dass dies Auswirkungen auf die Noten hat, auf die sie sich bezogen hatten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie im Schreiben-Modus die Noten aus, deren Tremolo-Striche Sie löschen möchten.
2. Klicken Sie im **Tremolos**-Abschnitt des Wiederholungszeichen-Bereichs auf die entsprechenden Schalter für die Arten der ausgewählten Tremolos:

- **Tremolo mit einzelner Note entfernen**



- **Tremolo mit mehreren Noten entfernen**



ERGEBNIS

Die entsprechenden Arten von Tremolo-Strichen werden entfernt.

BEISPIEL



Noten mit Einzelnoten-Tremolos und Tremolo mit mehreren Noten



Tremolo mit mehreren Noten gelöscht, Einzelnoten-Tremolos bleiben



Sowohl Tremolo mit mehreren Noten als auch Einzelnoten-Tremolos gelöscht

Rhythmische Positionen von Noten mit Tremolos

Sie können Noten mit Einzelnoten-Tremolos und Tremolos mit mehreren Noten auf dieselbe Art an neue rhythmische Positionen verschieben wie normale Noten. Wenn Sie Tremolos mit mehreren Noten jedoch über Taktstriche hinaus verschieben, werden die Tremolo-Striche automatisch gelöscht.

HINWEIS

Sie können das Verschieben von Tremolos sofort rückgängig machen, wodurch alle dadurch gelöschten Tremolo-Striche sofort wiederhergestellt werden.

Sie können Einzelnoten-Tremolos an neue rhythmische Positionen und über Taktstriche hinaus verschieben, ohne dass dies Auswirkungen auf ihre Tremolo-Striche hat. Die Noten werden, ebenso wie normale Noten, automatisch als Haltebogenketten umgedeutet, falls ihre neuen rhythmischen Positionen und die Taktart dies erfordern.

HINWEIS

Wenn Haltebogenketten mit Einzelnoten-Tremolos Noten unterschiedlicher Dauer enthalten, ist die Anzahl von Tremolo-Strichen an jeder Note in der Haltebogenkette unterschiedlich.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Noten rhythmisch verschieben](#) auf Seite 681

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 199

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 918

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 920

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 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 200

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 339

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 920

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 918

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 Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Umfasst Taktstrich** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen/N-tolen überqueren Taktstriche, wenn **Umfasst Taktstrich** aktiviert ist, und werden automatisch an Taktstrichen geteilt, wenn die Option deaktiviert ist.

BEISPIEL



Eine Sechzehntel-Sextole, die über einem Taktstrich geteilt und als zwei Triolen notiert wird



Dieselbe Sextole 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 532

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 549

[Triolen-/N-tolen-Klammern](#) auf Seite 918

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse](#) auf Seite 920

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



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 915

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 547

[Triolen und N-tolen innerhalb von Balken](#) auf Seite 559

[Noten manuell verbalken](#) auf Seite 549

[Verbalkung von Noten aufheben](#) auf Seite 549

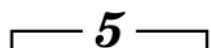
[Balkengruppen trennen](#) auf Seite 548

[Richtung von Teilbalken ändern](#) auf Seite 550

[Balkenneigungen ändern](#) auf Seite 552

Triolen-/N-tolen-Klammern

Triolen-/N-tolen-Klammern zeigen die Dauer von nicht durch Balken verbundenen Triolen/N-tolen an (z. B. Viertelnoten-Triolen), indem die Noten innerhalb der Triole/N-tole unter einer Klammer dargestellt werden.



Triole/N-tolen-Klammer mit angezeigter Triolen-tolen-Nummer

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 767

Triolen-/N-tolen-Klammern ausblenden/anzeigen

Sie können Triolen-/N-tolen-Klammern unabhängig von Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnissen ausblenden/anzeigen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, die Sie ausblenden 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. 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 338

[Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 921

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.

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.

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.
-

Rhythmische Endposition von Triolen-/N-tolen-Klammern ändern

Sie können die rhythmische Endposition einzelner Triolen-/N-tolen-Klammern relativ zu einzelnen Noten ändern.

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 Sie die Eigenschaft deaktivieren, werden die ausgewählten Triolen/N-tolen auf Ihre Standardeinstellungen zurückgesetzt.

Horizontale Ausrichtung von Triolen-/N-tolen-Klammern erzwingen

Sie können den Winkel einzelner Triolen-/N-tolen-Klammern ändern, so dass sie horizontal erscheinen.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, deren Winkel Sie ändern möchten.
 2. Aktivieren Sie im Eigenschaften-Bereich die Eigenschaft **Horizontal erzwingen** in der Gruppe **Triolen und N-tolen**.
-

ERGEBNIS

Die ausgewählten Triolen-/N-tolen-Klammern werden horizontal angezeigt, wenn die Eigenschaft aktiviert ist.

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. Wenn Sie Triolen-/N-tolen-Zahlen bzw. -Verhältnisse anzeigen, können Sie für jede einzelne Triole/N-tole einen anderen Typ wählen.

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. 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 918

Position von Triolen-/N-tolen-Zahlen ändern

Sie können die horizontalen Positionen von Triolen-/N-tolen-Zahlen und -Verhältnissen in einzelnen Triolen-/N-tolen-Klammern ändern.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Triolen-/N-tolen-Klammern aus, in denen Sie die Positionen der Triolen-/N-tolen-Zahl 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

- **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 918

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 einzelige 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 924

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 929

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 851

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 126

[Noten in Perkussions-Kits eingeben](#) auf Seite 187

[Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 931

[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 686

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 189
- [Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 929
- [Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 851
- [Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 122
- [Einzelne Instrumente zu Kits kombinieren](#) auf Seite 119
- [Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 126
- [Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 125
- [Einzelne Instrumente aus Perkussions-Kits entfernen](#) auf Seite 130
- [Instrumente verschieben](#) auf Seite 121
- [Noten in Perkussions-Kits eingeben](#) auf Seite 187

Perkussions-Kits exportieren

Sie können Perkussions-Kits als Library-Dateien exportieren. Auf diese Weise können Sie Kits erneut verwenden, ohne sie wieder von Grund auf erstellen zu müssen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus die Karte des Spielers, dessen Perkussions-Kit Sie exportieren möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Klicken Sie **Kit exportieren** unten im Dialog, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
4. Geben Sie im Explorer/macOS Finder einen Namen und einen Speicherort für die Bibliotheksdatei an.
5. Klicken Sie auf **Speichern**.

ERGEBNIS

Das Kit wird exportiert und als Library-Datei gespeichert.

TIPP

Sie können die Library-Datei später in andere Projekte importieren, um das Perkussions-Kit erneut zu verwenden.


Perkussions-Kits importieren

Sie können Library-Dateien mit Perkussions-Kits importieren und auf diese Weise Kits erneut verwenden, ohne sie wieder von Grund auf erstellen zu müssen.

VORAUSSETZUNGEN

Sie haben im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus einen neuen Solospieler hinzugefügt.

VORGEHENSWEISE

1. Öffnen Sie im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten die Instrumenten-Auswahl für Ihren leeren Solospieler:
 - Wählen Sie den leeren Spieler aus und drücken Sie **Umschalttaste-I**.
 - Klicken Sie auf das Pluszeichen auf der Karte für den leeren Spieler.

 - Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf den leeren Spieler und wählen Sie **Instrument zu Spieler hinzufügen** aus dem Kontextmenü.
2. Klicken Sie auf **Kit importieren** in der Instrumenten-Auswahl, um den Explorer/macOS Finder zu öffnen.
3. Suchen Sie im Explorer/macOS Finder die Library-Datei des Perkussions-Kits, das Sie importieren möchten, und wählen Sie sie aus.
4. Klicken Sie auf **Öffnen**.

ERGEBNIS

Die ausgewählte Library-Datei wird als Perkussions-Kit importiert. Es wird dem Spieler zugewiesen, von dessen Karte aus Sie die Instrumenten-Auswahl geöffnet haben.

Spielanweisungen von Noten in Perkussions-Kit-Notenzeilen ändern

Sie können für Noten in Perkussions-Kit-Notenzeilen, die spezifische Notenköpfe verwenden, um bestimmte Spieltechniken anzuzeigen, die Spielanweisungen nach der Eingabe ändern, indem Sie die verfügbaren Spieltechnik-spezifischen Notenköpfe durchgehen.

HINWEIS

Diese Schritte beziehen sich nur auf das Ändern Spielanweisungs-spezifischer Notenköpfe.

VORAUSSETZUNGEN

Für die Perkussions-Kit-Instrumente, 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

Die aktuelle Spielanweisung wird über dem rhythmischen Raster angezeigt, wenn Sie eine einzelne Note auswählen. Sie wird nicht angezeigt, wenn Sie mehrere Noten auswählen.

2. Gehen Sie die verfügbaren Spielanweisungen für die ausgewählten Instrumente auf eine der folgenden Arten durch:
 - Drücken Sie **Umschalttaste-Alt/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 werden geändert. Dabei werden das Notenkopf-Design und/oder die Position der Noten ggf. geändert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Dialog Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente](#) auf Seite 931

[Noten in Perkussions-Kits eingeben](#) auf Seite 187

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 489

[Spielanweisungen](#) auf Seite 756

[Klammern um Notenköpfe anzeigen](#) auf Seite 686

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 122

[Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 128

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 929

[Darstellungsart von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 930

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 554

Notationselemente an Noten in Perkussions-Kits

Sie können in Noten für Perkussions-Kits ebenso wie bei normalen Noten Notationselemente hinzufügen und unterschiedliche Rhythmen verwenden; diese können sich jedoch unterschiedlich verhalten.

Artikulationen

Sie können Artikulationen in allen Kit-Darstellungsarten auf dieselbe Weise zu Perkussionsinstrumenten hinzufügen wie zu allen anderen Instrumenten.

In den Darstellungsarten mit Raster und fünfzeiligem Notensystem gelten hinzugefügte Artikulationen jedoch für alle Instrumente in derselben Stimme, die Noten an der jeweiligen rhythmischen Position haben. Wenn sich z. B. sowohl eine Snaredrum-Note als auch eine Tom-Tom-Note an derselben rhythmischen Position befinden und Sie einen Akzent hinzufügen, wird dieser zu beiden Instrumenten hinzugefügt, da beide standardmäßig in derselben Hals-abwärts-Stimme angezeigt werden.

Sie können sehen, welche Akzente auf welche Noten angewandt werden, wenn Sie zur Darstellung als einzelige Instrumente wechseln.

Triolen und N-tolen

Wenn Sie in der Rasterdarstellung oder in der Darstellung als fünfzeiliges Notensystem arbeiten, werden Triolen/N-tolen zu allen Instrumenten in derselben Stimme hinzugefügt.

Sie können zur Darstellungsart mit einzeligen Instrumenten wechseln, um unterschiedliche Eingaben für die einzelnen Instrumente zu machen und so Kreuzrhythmen zu erzeugen. Wenn Sie später wieder zur Darstellungsart als Raster oder fünfzeiliges Notensystem wechseln, versucht Dorico 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 215

[Triolen und N-tolen eingeben](#) auf Seite 199

[Die Tonhöhe einzelner Noten verändern](#) auf Seite 204

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 281

[Liedtext eingeben](#) auf Seite 299

Dynamikanweisungen in Perkussions-Kits

Im Gegensatz zu anderen Objekten werden Dynamikanweisungen beim Wechsel zwischen den Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem 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/fünfzeiligem 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 fünfzeiligem Notensystem aus Platzgründen nicht möglich ist. Daher müssen Sie Dynamikanweisungen in den Darstellungsarten mit Raster

und fünfzeiligem Notensystem unabhängig von der Darstellungsart als einzelige Instrumente hinzufügen.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Eingabemethoden für Dynamikanweisungen](#) auf Seite 245

Darstellungsarten für Perkussions-Kits

Sie können Perkussions-Kits mit Hilfe von drei verschiedenen Darstellungsarten anzeigen, die in jedem einzelnen Layout Ihres Projekts unterschiedlich sein können.

HINWEIS

Dynamikanweisungen werden beim Wechsel zwischen den Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem und der Darstellungsart als einzelige Instrumente nicht übernommen. Dynamikanweisungen, die Sie zu Instrumenten in der Darstellungsart als einzelige Instrumente hinzufügen, werden nicht angezeigt, wenn Sie zu Darstellungsarten mit Raster/fünfzeiligem Notensystem wechseln.

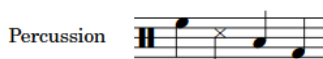
Sie können die Anzeige/Struktur jeder Darstellungsart im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** unabhängig bearbeiten. Wenn Sie z. B. die Reihenfolge von Instrumenten in der Darstellungsart mit fünfzeiligem Notensystem ändern, hat dies keine Auswirkungen auf die Reihenfolge in der Rasterdarstellung desselben Perkussions-Kits.

Fünfzeiliges Notensystem

Kit-Instrumente werden in einem fünfzeiligen Notensystem angezeigt. Sie können bestimmen, welche Instrumente auf jeder Linie und in jedem leeren Bereich der Notenzeile angezeigt werden. Eine einzelne Notenzeilenbeschriftung mit dem Namen des Kits wird angezeigt.

Die Zahlen auf der linken Seite des Bearbeitungsbereichs im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** entsprechen den Notenzeilenpositionen. Position 0 ist z. B. die mittlere Linie der Notenzeile, Position 1 ist der leere Bereich unmittelbar über der mittleren Notenzeilenlinie, Position -2 ist die Linie unter der mittleren Notenzeilenlinie usw.

Fette schwarze Linien zeigen die fünf Notenzeilenlinien an, die grauen Linien über und unter der Notenzeile stehen für nominelle Notenzeilenlinien-Positionen. Jedes Instrument wird auf seiner Notenzeilen-Position angezeigt.



Darstellung als fünfzeiliges Notensystem

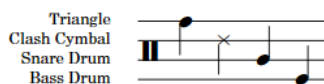
Raster

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 Spalten 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.

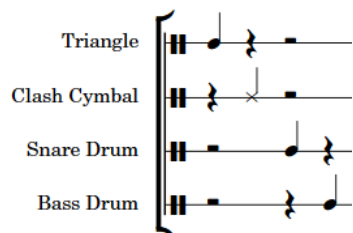


Rasterdarstellung

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 924

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 122

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 851

[Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen](#) auf Seite 935

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 933

Darstellungsart von 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 Seitenliste 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 929

Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente

Neben normalen Spielanweisungen an Noten in Perkussions-Kits können Sie auch das Design und die Position von Notenköpfen nutzen, um unterschiedliche Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente und Perkussions-Kits anzugeben.

Sie können Spielanweisungen für ungestimmte Perkussionsinstrumente auf eine der folgenden Arten angeben:

- Spieltechnik-spezifische Notenköpfe verwenden
- Noten in leeren Bereichen direkt über/unter der Linie angeben, auf der Noten normalerweise geschrieben werden
- Artikulationen oder Einzelnoten-Tremolos hinzufügen
- Spielanweisungen auf dieselbe Weise hinzufügen wie für gestimmte Instrumente

Sie können z. B. mit Hilfe des Spielanweisungen-Einblendfelds oder durch Klicken auf die gewünschten Spielanweisungen im Spielanweisungen-Bereich Techniken für offene und geschlossene Hi-Hats angeben.

Sie können den für jedes Perkussionsinstrument definierten Satz von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** bearbeiten.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 122

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 489

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 925

[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 925

[Eingabemethoden für Spielanweisungen, Pedallinien, Saitenanzeigen und Harfenpedal-Schaubilder](#) auf Seite 281

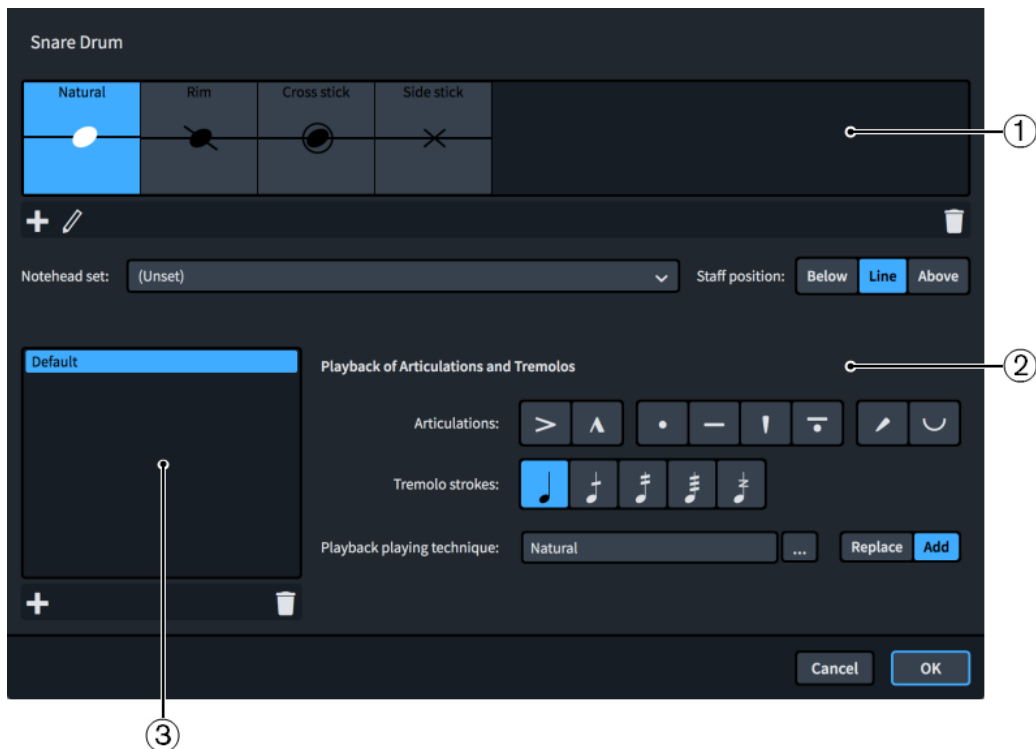
Dialog Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente

Mit dem Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** können Sie den für jedes Perkussionsinstrument definierten Satz Spieltechnik-spezifischer Notenköpfe bearbeiten.

Sie können den Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** im Einrichten-Modus auf eine der folgenden Arten öffnen:

- Für ein einzelnes Perkussionsinstrument: Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich die Karte des Spielers, der das Instrument hält, klicken Sie auf den Pfeil in der Instrumentenbeschriftung und wählen Sie **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten** aus dem Menü.

- Für Perkussionsinstrumente, die Teil eines Perkussions-Kits sind: Klicken Sie im **Spieler-**Bereich auf den Pfeil in der Beschriftung des Kit-Instruments und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen. Wählen Sie dann das Instrument aus, dessen Spielanweisungen Sie im Hauptbearbeitungsbereich bearbeiten möchten, und klicken Sie auf **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente bearbeiten**.



Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente**

1 Liste von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen

Enthält die wichtigsten Spieltechnik-spezifischen Notenköpfe, die aktuell für das ausgewählte Perkussionsinstrument definiert sind, und zeigt je nach Bedarf den Notenkopf-Satz und die Notenzeilenposition an, die der jeweiligen Spielanweisung entsprechen.

Sie können neue Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für ungestimmte Perkussionsinstrumente hinzufügen. Normalerweise ist für Perkussionsinstrumente mindestens die **Natürlich**-Spielanweisung definiert, die für gewöhnlich anhand des Standard-Notenkopf-Satzes angezeigt wird.

2 Wiedergabe von Artikulationen und Tremolos

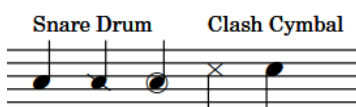
Hiermit können Sie festlegen, wie sich Kombinationen von Artikulationen und Tremolo-Strichen auf die Wiedergabe von Spielanweisungen auswirken bzw. diese übergehen.

Sie können zum Beispiel eine vollkommen andere Spielanweisung für einen Spieltechnik-spezifischen Notenkopf festlegen, wenn ihm ein Akzent hinzugefügt wird.

3 Liste mit Abweichungen für Artikulationen und Tremolos

Zeigt alle von Ihnen festgelegten Abweichungen für Artikulationen und Tremolos an.

BEISPIEL



Drei unterschiedliche Spieltechnik-spezifische Notenköpfe für Snaredrum, gefolgt von zwei Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen für Clash-Becken

All diese Einstellungen können innerhalb Ihres Projekts im Perkussionsinstrument gespeichert werden und Sie können sie aus einem Projekt exportieren und in andere Projekte importieren.

HINWEIS

Abweichungen für Artikulationen und Tremolos wirken sich aktuell nicht auf die Wiedergabe aus; dies ist jedoch für zukünftige Versionen geplant.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 489

[Perkussions-Kits exportieren](#) auf Seite 925

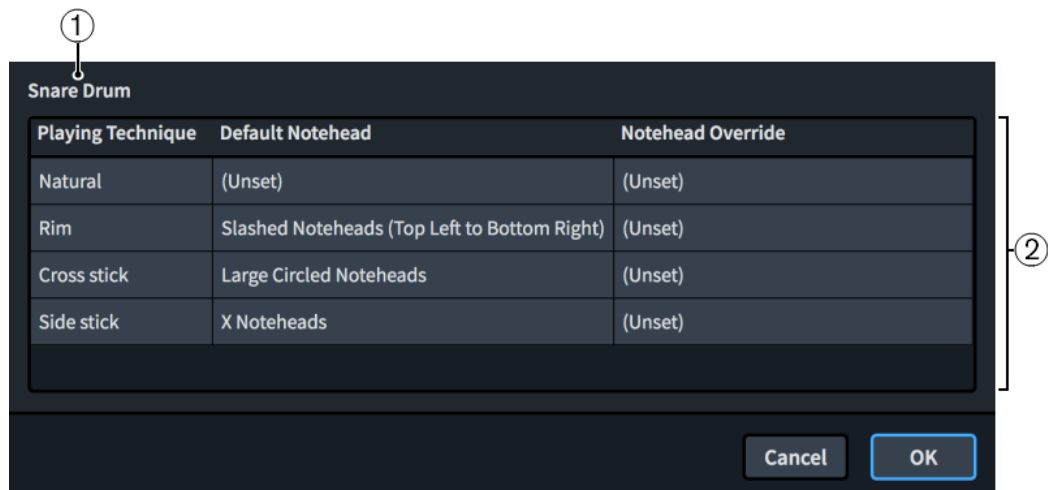
[Perkussions-Kits importieren](#) auf Seite 925

Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog)

Im Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** werden die Spieltechnik-spezifischen Notenköpfe aufgelistet, die im Dialog **Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente** für das ausgewählte Instrument definiert wurden. Im Dialog wird auch die Notenkopfart angezeigt, die jeder Spielanweisung zugeordnet ist; er macht es auch möglich, diese Notenköpfe nur für die fünfzeilige Notenzeilendarstellung zu übergehen.

So kann zum Beispiel derselbe Notenkopf verschiedene Spielanweisungen für verschiedene Instrumente anzeigen. Wenn diese Instrumente auf derselben fünfzeiligen Notenzeile dargestellt werden, kann dies zu Verwirrungen führen. Deshalb können Sie den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** verwenden, um nur in der fünfzeiligen Notenzeilendarstellung der Kits Noten des einen Instruments von den Noten eines anderen zu unterscheiden.

- Sie können den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** öffnen, indem Sie im Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** ein Instrument auswählen und auf **Notenköpfe bearbeiten** klicken.



Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** für eine Snaredrum

Der Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** enthält Folgendes:

1 Name des Instruments

Zeigt den Namen des 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 übergehen:** Zeigt in der entsprechenden Tabellenzeile an, wie der Notenkopf in fünfzeiligen Notenzeilendarstellungen der Spielanweisung übergangen wird. Sie können ändern, wie der Notenkopf übergangen wird, indem Sie ihn anklicken und einen anderen Notenkopf aus dem Menü auswählen.


WEITERFÜHRENDE LINKS

[Darstellungsarten für Perkussions-Kits](#) auf Seite 929

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 281

[Definieren, wie Kombinationen von Artikulationen und Einzelnoten-Tremolos bei der Wiedergabe klingen](#) auf Seite 489

Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen übergehen

Es kann notwendig sein, die Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen zu übergehen, um die Noten für ein Instrument von denen für ein anderes zu unterscheiden, wenn sie sich an derselben Notenzeilenposition in einem fünfzeiligen Notensystem befinden.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus die Karte des Spielers, der das Kit hält, dessen Spieltechnik-spezifische Notenköpfe Sie übergehen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Wählen Sie im Haupt-Bearbeitungsbereich des Dialogs das Instrument aus, dessen Notenköpfe Sie übergehen möchten.
4. Klicken Sie auf **Notenköpfe bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Notenköpfe übergehen** zu öffnen.
5. Klicken Sie in die Spalte **Notenkopf übergehen** für die jeweilige Spielanweisung und wählen Sie eine neue Notenkopfart aus dem Menü aus, um den vorhandenen Notenkopf zu übergehen.
6. Klicken Sie auf **OK**, um Ihre Änderungen zu speichern und den Dialog zu schließen.

ERGEBNIS

Der Spieltechnik-spezifische Notenkopf wird in Darstellungen als fünfzeiliges Notensystem für das ausgewählte Instrument übergangen.

HINWEIS

Dies hat keine Auswirkungen auf die Darstellung von Spieltechnik-spezifischen Notenköpfen in der Rasterdarstellung und der Darstellung als einzeilige Instrumente.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Perkussions-Notenköpfe übergehen \(Dialog\)](#) auf Seite 933

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.

Standardmäßig werden Perkussions-Legenden oberhalb der Notenzeile angezeigt. Sie können die Platzierung und Darstellung einzelner Perkussions-Legenden in der Gruppe **Perkussions-Legenden** des Eigenschaften-Bereichs ändern.

Perkussions-Legenden werden als Hinweisschilder angezeigt, wenn sich an ihrer Position keine klingenden Instrumente befinden oder wenn die Rasterdarstellung verwendet wird. Perkussions-Legenden werden in Layouts mit Darstellung als einzelige Instrumente überhaupt nicht angezeigt.

TIPP

Sie können Hinweisschilder für Perkussions-Legenden ausblenden/anzeigen, indem Sie **Ansicht > Hinweise > Perkussions-Legenden** wählen. Hinweisschilder für Perkussions-Legenden werden angezeigt, wenn sich neben **Perkussions-Legenden** im Menü ein Häkchen befindet, und ausgeblendet, wenn dort kein Häkchen gesetzt ist.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenzeilenbeschriftungen für Perkussions-Kits](#) auf Seite 851

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.

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 in Layouts angezeigt, in denen 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/verkürzen 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.

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 851

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 927

[Perkussions-Kits als Schlagzeuge definieren](#) auf Seite 126

[Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 948

Stimme von einzelnen Noten in Perkussions-Kits ändern

Sie können die Standardstimme für einzelne Noten in Perkussions-Kits übergehen, auch bei Schlagzeugnoten.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Stimme Sie übergehen möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Perkussion > Stimme ändern > [Stimme]**.
Um z. B. Noten auf die zweite Hals-abwärts-Stimme zu ändern, wählen Sie **Bearbeiten > Perkussion > Stimme ändern > Hals-abwärts-Stimme 2**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Stimme der ausgewählten Noten wird geändert. Dies geschieht unabhängig von der Standardstimme für das jeweilige Instrument und unabhängig von Ihren Einstellungen für Stimmen in Schlagzeugnoten.



TIPP

Sie können die Stimme von einzelnen Noten zurücksetzen, indem Sie sie auswählen und **Bearbeiten > Perkussion > Stimme ändern > Noten-Zielstimme zurücksetzen** wählen. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

Halsrichtung/Stimme von Instrumenten in Perkussions-Kits festlegen

Sie können die Halsrichtung für jedes Instrument in einzelnen Perkussions-Kits festlegen. Außerdem können Sie einstellen, in welcher Stimme sich einzelne Instrumente befinden sollen, um zu steuern, welche Instrumente in Perkussions-Kits sich Stimmen teilen.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich im Einrichten-Modus die Karte des Spielers, der das Kit hält, in dem Sie die Halsrichtungen und Stimmen von Instrumenten festlegen möchten.
2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
3. Wählen Sie im Dialog ein Instrument aus, dessen Halsrichtung und Stimme Sie festlegen möchten.
4. Wählen Sie eine der folgenden Halsrichtungen für **Halsrichtung und Stimme** aus:
 - **Hals-aufwärts**

 - **Hals-abwärts**

5. Legen Sie eine Stimme fest, indem Sie den Wert für **Halsrichtung und Stimme** ändern.

HINWEIS

Sie müssen die Stimmnummer nicht ändern, wenn Sie zwischen Hals-aufwärts- und Hals-abwärts-Stimmen wechseln, da die Nummer der Stimmnummer für beide Halsrichtungen entspricht.

6. Klicken Sie auf **Anwenden** und dann auf **Schließen**.

ERGEBNIS

Die Standard-Halsrichtung und -Stimme des ausgewählten Instruments wird geändert.

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 483

[Schlagzeugeditor](#) auf Seite 402

[Noten in der Event-Darstellung eingeben](#) auf Seite 403

[Noten in der Event-Darstellung verschieben](#) auf Seite 404

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 122

[Instrumente in Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 125

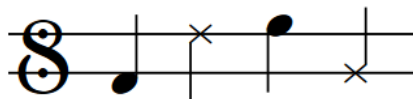
[Instrumente zu Perkussions-Kits hinzufügen](#) auf Seite 125

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.

Wenn Sie Spielern Tabla-Instrumente zuweisen, wird automatisch ein indischer Schlagzeugschlüssel zur Notenzeile hinzugefügt.



Sie können indische Schlagzeugschlüssel eingeben, indem Sie auf **Indischer Schlagzeugschlüssel** im Abschnitt **Seltene Schlüssel** des Schlüssel-Bereichs klicken.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Instrumente zu Spielern hinzufügen](#) auf Seite 118

[Eingabemethoden für Schlüssel und Oktavzeichen](#) auf Seite 259

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 182

[Stimmfarben ausblenden/anzeigen](#) auf Seite 943

[Noten über/unter bestehenden Noten hinzufügen](#) auf Seite 202

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 866

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 825

[Pausen vertikal verschieben](#) auf Seite 830

Notenpositionen in mehrstimmigen Kontexten

Noten werden für gewöhnlich direkt übereinander und an derselben horizontalen Position platziert, so dass auf Anhieb erkennbar ist, welche Noten zusammen gespielt werden. Die horizontale Ausrichtung von Noten kann jedoch in mehrstimmigen Kontexten abweichen.

Wenn es drei oder mehr Stimmen in einer einzelnen Notenzeile gibt, müssen einige Noten leicht nach rechts oder links in eine andere Stimmspalte versetzt werden, damit die Teilung von Noten in den einzelnen Stimmen klar erkennbar ist.

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. Die Stimmspalte wird für einige Stimmen automatisch geändert, wenn weitere Stimmen hinzugefügt werden, da Dorico SE Stimmen mit dem breitesten Tonhöhenumfang bevorzugt links und Stimmen mit schmalere Tonhöhenumfang bevorzugt rechts von der rhythmischen Position anzeigt, da dies zum ausgewogensten Ergebnis führt, besonders wenn es mehrere Vorzeichen gibt.



WEITERFÜHRENDE LINKS

[Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 815

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 866

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 825

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**.

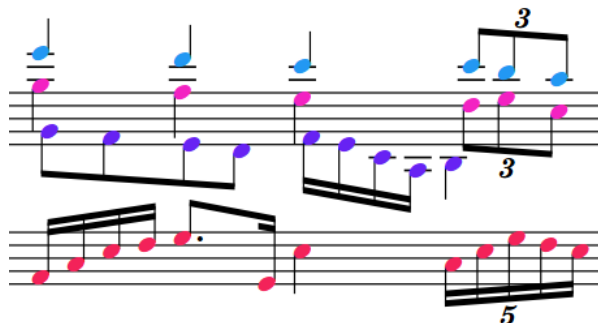
ERGEBNIS

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 343

[Inhalt von Stimmen tauschen](#) auf Seite 344

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 866

[Anmerkungen](#) auf Seite 512

[Statuszeile](#) auf Seite 49

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 182

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.

VORGEHENSWEISE

1. Wählen Sie die Noten aus, deren Reihenfolge Sie ändern möchten.
2. Wählen Sie **Bearbeiten > Stimmen > Stimmenreihenfolge umdrehen**. Sie können diese Option auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Stimmenreihenfolge der ausgewählten Noten wird umgedreht.

HINWEIS

Wenn Sie den Inhalt dieser Noten erneut umkehren, können ihre Positionen von den erwarteten Positionen abweichen, da dadurch ihre Stimmenreihenfolge nicht wiederhergestellt wird.

BEISPIEL



Ineinandergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Notenkopf an Notenkopf positioniert.



Ineinandergreifende Noten in gegenüberliegenden Stimmen, Hals an Hals positioniert.

WEITERFÜHRENDE LINKS

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 866

[Implizite Pausen in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 825

Stimmspaltenindex

Der Stimmspaltenindex wird verwendet, um die Positionen von Noten festzulegen, wenn mehrere Spalten benötigt werden. Dies ist zum Beispiel der Fall, wenn sich Noten in mehreren Stimmen befinden und nicht direkt vertikal übereinander platziert werden können, sondern sich teilweise überlappen müssen.

Die Eigenschaft **Stimmspaltenindex** in der Gruppe **Noten und Pausen** des Eigenschaftsbereichs wird automatisch aktiviert, wenn Sie die Reihenfolge von Stimmen manuell umdrehen.

HINWEIS

Diese Eigenschaft ist nur im Notensatz-Modus in Dorico Pro verfügbar.

Noten, die in Notenzeilen mit vorhandenen Noten in anderen Stimmen übertragen werden

Wenn Sie Noten in Notenzeilen übertragen, die bereits Noten enthalten, und dadurch Notenzeilen-übergreifende Balken erstellen, kann sich die Halsrichtung der vorhandenen Noten ändern. Dies hängt damit zusammen, wie Dorico 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 342

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 343

[Notenzeilen-übergreifende Balken erzeugen](#) auf Seite 554

[Halsrichtung von Noten ändern](#) auf Seite 868

[Notenhalsrichtung](#) auf Seite 866

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 813

[Regionen mit Strichnotation](#) auf Seite 813

[Schrägstriche in mehrstimmigen Kontexten](#) auf Seite 815

[Stimme von vorhandenen Noten ändern](#) auf Seite 343

[Notenzeilenposition von Rhythmusstrichen ändern](#) auf Seite 816

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 Notenhälse**.

TIPP

Sie können diese Optionen auch aus dem Kontextmenü auswählen.

ERGEBNIS

Die Stimmart der Stimme mit Strichnotation wird für alle Noten in derselben Stimme und Partie wie die ausgewählte Note geändert.

Wenn Sie normale Noten in eine Stimme mit Strichnotation 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 343



Stimmen mit Strichnotation zu Perkussions-Kits hinzufügen

Sie können Stimmen mit Strichnotation den Perkussions-Kits hinzufügen, zum Beispiel, um den gewünschten Rhythmus für eine Passage anzuzeigen, ohne die Instrumente festzulegen, die gespielt werden sollen. Sie können dem selben Kit mehrere Stimmen mit Strichnotation hinzufügen, was sowohl Stimmen mit als auch ohne Notenhäse einschließt.

HINWEIS

Rhythmusstriche in Perkussions-Kits erscheinen nur dann, wenn sie als fünfzeilige Notenzeilen dargestellt werden. Sie erscheinen nicht, wenn das Kit als Raster oder einzeliges Instrument dargestellt wird.

VORGEHENSWEISE

1. Erweitern Sie im **Spieler**-Bereich des Einrichten-Modus die Karte des Spielers, dem der Perkussions-Kit zugeordnet ist, zu dem Sie Stimmen mit Strichnotation hinzufügen möchten.
 2. Klicken Sie auf den Pfeil, der in der Beschriftung des Kit-Instruments angezeigt wird, wenn Sie mit dem Mauszeiger darüber fahren, und wählen Sie **Perkussions-Kit bearbeiten**, um den Dialog **Perkussions-Kit bearbeiten** zu öffnen.
 3. Klicken Sie in der Aktionsleiste unter dem Editor für fünfzeilige Notenzeilen auf den Schalter, der der Art von Stimme mit Strichnotation entspricht, die Sie hinzufügen möchten.
 - Striche mit Notenhäsen

 - 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 929

[Stimmen in Perkussions-Kits](#) auf Seite 938

[Perkussions-Kit bearbeiten \(Dialog\)](#) auf Seite 122

[Noten in Perkussions-Kits eingeben](#) auf Seite 187

[Positionen von Instrumenten innerhalb von Perkussions-Kits ändern](#) auf Seite 128

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](#).

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 Bündeln hat und gespielt wird, indem die Saiten an Bundpositionen auf dem Hals mit einer Hand (üblicherweise der linken) gegriffen und mit der anderen Hand (üblicherweise der rechten) angeschlagen werden. Zu den häufig verwendeten Bundinstrumenten zählen die Gitarre, die Ukulele und das Banjo.

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 Halbtöne unterteilt wird. Musik, die auf gleichen Vierteltönen basiert, verwendet 24-EDO.

Eigenschaften

Die Merkmale einzelner Elemente und Elementteile in Ihrem Projekt, die im Eigenschaften-Bereich bearbeitet werden können. Viele Eigenschaften sind Layout-spezifisch, d. h. das Ändern der Eigenschaften eines Elements in einem Layout wirkt sich nicht auf das gleiche Element in anderen Layouts aus.

Ein-/Ausblenden-Pfeil

Kleiner Pfeil, der an allen Rändern des Hauptfensters von Dorico 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 der Eingabemarke folgenden Noten um die eingefügte Dauer nach hinten, anstatt sie zu überschreiben. Auch die Verkürzung des Notenwerts bei aktiviertem Einfügen-Modus zieht sie näher zusammen, ohne Pausen zwischen den Noten zu hinterlassen. Dies wirkt sich nicht nur auf die Noteneingabe aus, sondern auch auf das Kopieren und Einfügen von Noten und die Eingabe von Taktarten.

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, Parteien, Layouts und Videos. Außerdem können Sie das Zusammenspiel zwischen diesen Elementen festlegen, indem Sie zum Beispiel ändern, welche Spieler bestimmten Layouts zugewiesen werden. Siehe auch [Modi](#).

Einzelstimme

Noten für die Instrumente, die von einem oder mehreren Spielern gespielt werden, in isolierter Darstellung (unabhängig von der Gesamtpartitur). Musiker, die keine Einsicht in die Noten für das ganze Ensemble benötigen, erhalten so nur die Noten, die sie selbst spielen. Siehe auch [Gesamtpartitur](#).

Element

Allgemeiner Begriff für alle Noten, Pausen, Akkorde, Notenschriftzeichen oder andere auswählbare Objekte einer Partitur in Dorico 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 einzelnen 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 Unterspur. 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](#).

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 Parteien im Projekt enthalten oder einzelne Spieler, die nur in dieser Partie auftreten. Siehe auch [Spieler](#).

Partitur

Siehe [Gesamtpartitur](#), [Einzelstimme](#), [Projekt](#).

Patch

Eine ältere Bezeichnung für einen bestimmten Klang auf einem MIDI-Gerät oder in einem virtuellen Instrument. Siehe auch [Kanal](#), [MIDI](#).

PlugIn

Ein Software-Programm, das innerhalb eines anderen Software-Programms ausgeführt werden kann. Dorico 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 Parteien 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.

Solospielder

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 Solospielder und Satzspielder unterteilt und Partien sowie Layouts zugeordnet. Siehe auch [Solospielder](#), [Satzspielder](#), [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.

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 eine festgelegte 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

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](#).

Verteilen

Festlegen des Layouts von Notationsseiten, wie z. B. Definition einer bestimmten Anzahl von Systemen pro Seite oder der Anzahl von Takten pro System.

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 Bundeinstrumenten, 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 785
 - Seitenzahlen 361
 - Studierzeichen 784
 - Taktzahlen 543–545
 - untergeordnet 545
- abgedämpfte Noten, *siehe* Ghost-Notes
- abgekürzt
 - Notenzeilenbeschriftungen 846, 847
 - Tempotext 874
- Abmessungen
 - Papierformat 510
 - Seitengröße 510
- abrufen, *siehe* Wiederherstellen, *siehe auch* rückwirkende Aufnahme
- Absatzstile
 - fehlende Schriften 73
 - Tacets 373
 - Taktzahlen 539
 - Text eingeben 320
- abschließendes Tempo 880
 - allmähliche Tempoänderungen 880
- Abschlüsse 761, 767
 - ändern 778
 - Linien 767, 769
 - Pfeile 778
- Abschnitte
 - Abschlüsse 778
 - anzeigen 49
 - ausblenden 49
 - Coda 800
 - fine 800
 - letzte 799
 - Wiederholung 800
 - Wiederholungsenden 311, 313, 797
- absolute Tempoänderungen 872
 - Komponenten 876
- Abspielmarke 441
 - anzeigen 442
 - ausblenden 442
 - Position 443
 - Rücklauf 442
 - Schnellvorlauf 442
 - Transport 455, 456
 - verschieben 336, 442
 - Wiedergabe 443
 - Wiederholungen 449
 - zoomen 408
- Abstand
 - Akkoladen 566
 - Codas 802, 858
 - Fingersatz-Slides 628
 - Fortlaufende Ansicht 393
 - Klammern 566, 568
- Abstand (*Fortsetzung*)
 - Noten, *siehe* Notenabstand
 - Notenhäse 555
 - Notenköpfe 555
 - Notenrahmen 365
 - Notenzeilen 358, 390, 391, 800
 - Ossia-Notenzeilen 358, 391
 - Partie-Überschriften 364
 - Pausen, *siehe* Abstandspausen
 - Pedallinien 749, 750
 - Quantisierung 83
 - Rahmen 354
 - Systeme 800
 - Systemeinrückungen 858, 859
 - Tacets 375
 - Taktzahlen 541
- Abstandspausen 823
 - ausblenden 817
 - Regionen mit Strichnotation 817
- Abweichungen
 - Endpunkte 468
 - entfernen 491
 - Notenwert 491
 - Partie-Überschriften 353
 - Wiedergabevorlagen 457, 458, 460, 463, 468, 470
- Accelerando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Triller
- Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge
- Achtelnoten 160
 - Swing-Wiedergabe 233, 449, 450
 - Tempogleichungen 883
 - Verbalkung 547
- Adagio, *siehe* Tempomarkierungen
- additive Taktarten 897
- Aikin-Notenköpfe 679
 - anzeigen 680
- Akkoladen 563
 - anzeigen 567
 - ausblenden 567
 - Hinweise 338
 - Notenzeilenspationierung 358, 359, 391
 - sekundäre Klammern 566, 567
- Akkorddiagramm auswählen (Dialog) 582
- Akkorddiagramm bearbeiten (Dialog) 583
- Akkorddiagramme 579
 - ändern 581, 582
 - anzeigen 580
 - ausblenden 580
 - ausgelassene Saiten 579, 583
 - Barré 579, 583
 - bearbeiten 583
 - benutzerdefiniert 583
 - Bundnummern 583
 - Farben 582, 583
 - Form 583
 - formatieren 583

Akkorddiagramme (*Fortsetzung*)

Formen 581–583
 Formen kopieren 581
 Komponenten 579
 offene Saiten 579, 583
 Punkte 583
 Sattel 579
 Symbole, *siehe* Akkordsymbole
 zurücksetzen 583

Akkorde

Arpeggio-Zeichen 715
 aufgelöst, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 dicht 518
 Eingabemarke 31, 169, 173, 197
 eingeben 31, 158, 185, 197
 Fingersätze 627
 Halsrichtungen 867
 Haltebögen 893
 mithören 331
 Notenköpfe in Klammern 684, 686, 688
 Registerauswahl 176
 Spur, *siehe* Akkordspur
 Vermeidung von Zusammenstößen 518
 Vorzeichen 518
 Vorzeichen stapeln 518

Akkordeingabe

aktivieren 158, 197
 Arpeggio-Zeichen 274
 Eingabemarke 169
 mehrere Notenzeilen 185
 Registerauswahl 176
 Tabulatur 191
 verteilen 185

Akkordklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern

Akkordspur 436

Akkordsymbol-Regionen 572

anzeigen 571
 ausblenden 571
 eingeben 258
 Griffe 574
 Hervorhebungen 575
 Länge 574
 verschieben 573

Akkordsymbole 569

alterierte Basstöne 258
 ändern 332
 anzeigen 256, 258, 571, 572
 Anzeigeoptionen 575
 Arten 251, 569
 aufgehaltene Noten 253
 ausblenden 571, 572
 ausgelassene Noten 253
 Ausrichtung 575
 Einblendfeld 251
 eingeben 251, 255–258
 enharmonische Schreibung 576, 577
 Filter 329
 global, *siehe* globale Akkordsymbole
 Grundton 257, 572
 Grundtöne 252
 Hervorhebungen 575
 Hinweise 338, 569, 572
 hinzugefügte Noten 253

Akkordsymbole (*Fortsetzung*)

Instrumente 256, 571
 Intervallart 257, 572
 Intervalle 253
 kein Akkord 254
 Komponenten, *siehe* Akkordsymbolkomponenten
 Layouts 571
 lokal, *siehe* lokale Akkordsymbole
 löschen 339
 MIDI-Eingabe 251
 MIDI-Navigation 65
 modal 254, 577
 MusicXML-Import 578
 Navigation bei der Eingabe 255
 Notenzeilen 256, 571
 Polychords 253, 257
 Position 575
 Regionen, *siehe* Akkordsymbol-Regionen
 Regionen mit Strichnotation 571, 572, 813
 Schaubilder, *siehe* Akkorddiagramme
 Spieler 256, 571
 Spur, *siehe* Akkordspur
 Tonhöhe 141
 transponieren 141, 207, 570
 transponierende Instrumente 141, 576, 577
 verschieben 576
 Wiedergabe 436, 437

Akkordsymbole Solfège 252

Akkordsymbolkomponenten 569

Arten 569
 Einblendfeld 251
 eingeben 251

Aktion

Expression-Maps 473

aktivieren 172

Akkordeingabe 158, 197
 automatisches Speichern 92
 Bindebögen verbinden 331
 Dynamikanweisungen verbinden 331
 Einfügen-Modus 158, 186
 Eingabe von Triolen bzw. N-tolen 158
 Eingabemarke 172
 Instrumentenwechsel 116
 Klick während Wiedergabe 443
 Mauseingabe 158, 177
 MIDI-Geräte 214
 Noteneingabe 172, 174
 Notenwert erzwingen 158
 Notenwert folgen 158
 Pauseneingabe 158
 punktierte Noten 158
 schneiden 158
 Swing-Wiedergabe 233, 451, 452
 teilweise Harfen-Pedalangaben 742
 unabhängige Stimmwiedergabe 444
 Vorschlagseingabe 158
 Wiedergabe von Akkordsymbolen 436, 437

Akzente, *siehe* ArtikulationenAllegretto, *siehe* Tempomarkierungen

allmähliche Dynamikwechsel 598, 608

abgeschnitten 613
 Anfangsposition 613
 Ausrichtung 602

- allmähliche Dynamikwechsel (*Fortsetzung*)
 Darstellung 609
 eingeben 245, 247–249
 Endposition 602, 613
 Fortsetzungslinien 609
 geweitete Gabeln 610
 Griffe 608
 Länge 608
 messa di voce 609
 Niente, *siehe* Niente-Gabeln
 poco a poco 611, 612
 Position 613
 Spationierung 612
 Taktstriche 602
 verschieben 613
 zentrierter Text 612
- allmähliche Tempoänderungen 709, 872, 880
 abschließendes Tempo 880
 bearbeiten 431
 Einblendfeld 231
 eingeben 231, 233, 235, 236, 433
 formatieren 881, 882
 Fortsetzungslinien 880, 882
 Komponenten 876
 Länge 881
 Stil 881
 Wiedergabe-Modus 431
 zeichnen 431
 Zeitspur 431
- Alterationen
 Akkordsymbole 253, 569
 Jazz-Ornamente 272
- alterierte Basstöne 253, 258, 569
 eingeben 253, 258
- alterierte Primen 519
 Darstellung 520
 formatieren 520
 getrennte Hälse 519
- alternierende Taktarten 897
- Altschlüssel, *siehe* Schlüssel
- an Papier anpassen 511
- Ändern des Pedalniveaus 745
 entfernen 746
- Änderungsbeschriftungen
 Instrumente 116
- Anfangsposition
 Videos 153
- Anfangsseiten
 linke Seite 361
 Seitenzahlen 361, 735
- Anfangszeichen
 Darstellung 751
 Pedallinien 751, 753
 Text 753
- Angaben
 Anmerkungen 512
 drucken 512
 Taktarten, *siehe* Taktarten
 Tonarten, *siehe* Tonarten
- Anheben
 Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Pedallinien, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- Anmerkungen 345, 512
 Hervorhebungen 572, 575, 805, 808, 813, 814
 Hinweise 338
 Kommentare 345
 Linien 769
 Noten-/Pausenfarben 683, 826, 943
 Stimmfarben 943
- anordnen 339, 340
 einfügen 341
 Filter 329, 330
 Instrumente ändern 120
 kopieren 340, 341
 Notenzeilen austauschen 343
 reduzieren 376, *siehe auch* zusammenführen
 Stimmen 343, 344
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Anordnung
 Partien 136
 Sätze 136
 Vorzeichen in Tonartangaben 649
- Anschlag
 Artikulationen 522
 Dynamikanweisungen 598
 Wiedergabe 472
- Anschlagstärke
 ändern 422
 Expression-Maps 473
 MIDI-Import 82
 Unterspuren, *siehe* Anschlagstärkespuren
- Anschlagstärkespuren 412, 420, 422
 Anschlagstärke ändern 422
 Anschlagstärke zurücksetzen 423
 anzeigen 421
 ausblenden 421
- Ansichtsoptionen 51, 512
 Abspielmarke 442, 456
 Akkordsymbole 571, 575
 ändern 49
 Arten 51
 Bereiche 22, 47
 drucken 512
 exportieren 512
 Fenster 58
 Fortlaufende Ansicht 51, 58
 Harfen-Pedalangaben 683
 Hinweise 339
 Hinweise auf einen Systemumbruch 373
 Hinweise auf Rahmenumbrüche 372
 Hinweise auf Taktarten 906
 Kommentare 345, 351
 Layouts 44, 53
 Mixer 455
 Noten 943
 Noten außerhalb des Bereichs 683
 Noten verschieben 335–337
 Notenbereich 45, 52, 58
 Pausen 826
 Perkussions-Legenden 935
 Regionen mit Strichnotation 814
 Registerkarten 44, 53, 54
 Seitenanordnungen 49, 52, 58
 Seitenansicht 51, 58
 Spuren 408, 440

- Ansichtsoptionen (*Fortsetzung*)
 Stimmen 942, 943
 Systemspur 327
 Taktwiederholungen 808
 Taktzahlen 539
 Timecode 456
 Transport 456
 Video-Fenster 154
 Vollbildmodus 58
 Zoom 53, 337, 408
- antworten
 Kommentare 345, 347, 349
- Anweisungen 756
 Ausschlussgruppen 473
 Endpunktfigurationen 470
 Expression-Maps 473
 Perkussion 484, 489, 931, 933
 Wiedergabe 765
- Anweisungen zur Ausführung 637
- Anweisungskombinationen
 erstellen 482
- Anzahl der Durchläufe
 ändern 804
- anzeigen, *siehe* ausblenden
- Anzeigen
 Audio-Engine 49
 Daumen 218
 Eingabemarke 604
 Fingersätze 218, 629
 Fingersätze für Saiteninstrumente 630, 682
 Hornbereich 629
 MIDI-Eingabe 49
 Stimmen 604
 Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
 Trillerintervalle 705, 709
- Anzeigeoptionen 40, 51
 Bereiche 22, 47
 Bildauflösung 512
 Druckvorschau 46
 Layouts 44
 Notenbereich 45, 52
 Pianorollen-Editor 402
 Projektfenster 44
 Rahmen 354
 Registerkarten 54
 Schlagzeueditor 402
 Seiten 354
 Transport 43
 Wiedergabe 456
 Zeit 43, 456
- äolische Akkordsymbole 254, 577
- Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge
- arabische Ziffern
 Seitenzahlen 734
- Arbeitsablauf
 Kommentare 345
- Arbeitsumgebungen 33
 Einstellungen 53
 Optionen 41, 42
 Programmeinstellungen 60
 Tastaturbefehle 15, 65
- Arco, *siehe* Spielanweisungen
- Arpeggio-abwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- Arpeggio-aufwärts-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- Arpeggio-Zeichen 712, 715, 767
 ändern 332
 Arten 271, 713
 Ausrichtung 715
 Bereich 275
 Darstellung 712–714
 Dauer 717
 Einblendfeld 271, 274
 eingeben 269, 271, 274, 275
 Enden 714
 Filter 329
 Fingersätze 627
 formatieren 713, 714
 gekrümmt 271
 Klammern 712
 Länge 274, 275, 715
 löschen 339
 Notenzeilen-übergreifend 274, 275
 Position 715, 716
 Richtung 712
 Schnörkel 712
 Spationierung 715
 Stimmen 274, 275
 Stummschalten bei der Wiedergabe 447
 verschieben 715
 Vorschläge 716
 Wiedergabe 716, 717
 zählzeitabhängige Wiedergabe 716
- Arrangeur 103, 383
- Arten
 Akkordsymbole 251, 569
 Arpeggio-Zeichen 271
 Artikulationen 730
 Atemzeichen 264, 644
 Darstellung 333
 Dynamikanweisungen 245, 598
 Einfassungen 537
 Eingabemarke 169
 Fermaten 264, 643
 Fingersätze 218, 629
 Glissando-Linien 271
 Haltebögen 891
 Jazz-Artikulationen 270, 271, 729–731
 Liedtext 300, 660, 661
 Linien 767, 769
 Noten 160
 Notenkopf-Sätze 675
 Notenköpfe 676, 679
 Oktavzeichen 260, 592
 Ornamente 270, 730
 Pausen 264, 643
 Pedallinien 284, 744
 Perkussions-Legenden 937
 Rhythmusstriche 947
 Schlüssel 259
 Silben 662
 Spielanweisungen 282, 756
 Spuren 408
 Studierzeichen 785
 Taktarten 225, 897, 904
 Taktstriche 532
 Taktwiederholungen 309

Arten (*Fortsetzung*)

- Tempomarkierungen [231](#), [233](#), [872](#)
 - Text [381](#)
 - Tonarten [221](#)
 - Tremolos [308](#), [908](#)
 - Triolen und N-tolen [200](#), [912](#)
 - Vorlagen [70](#)
 - Vorschläge [640](#)
 - Wiederholungsenden [307](#)
 - Wiederholungsmarker [308](#)
 - Zäsuren [264](#), [645](#)
 - zurücksetzen [333](#)
- Artikulationen [522](#)
- ändern [523](#)
 - Arten [522](#)
 - Bereich [160](#)
 - Bindebögen [524](#)
 - Bindebogen-Endpunkte [834](#)
 - Dauer [522](#), [526](#)
 - eingeben [215](#)
 - Haltebögen [525](#), [526](#), [884](#)
 - invertieren [525](#)
 - Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen
 - Kits [927](#)
 - kopieren [522](#)
 - löschen [523](#)
 - Noten [524](#)
 - Notenhäse [524](#)
 - Perkussion [489](#), [927](#), [931](#)
 - Platzierung [524](#), [525](#)
 - Position [524](#), [525](#)
 - Reihenfolge [524](#)
 - Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe [489](#)
 - Tastaturbefehle [215](#)
 - Tremolos [489](#)
 - Triolen und N-tolen [215](#)
 - überlappend [525](#)
 - Vermeidung von Zusammenstößen [525](#)
 - Wiedergabe [444](#), [489](#), [526](#), [765](#)
- Atemzeichen [643](#), [644](#)
- Arten [332](#), [644](#)
 - Darstellung [332](#)
 - eingeben [264](#), [266](#), [267](#)
 - löschen [339](#)
 - mehrere an derselben Position [646](#)
 - Platzierung [646](#)
 - Position [646](#)
 - verschieben [647](#)
- atonale Tonarten [651](#)
- Audio
- Ausgänge im Mixer [466](#)
 - Dialog [90](#)
 - exportieren [89](#), [90](#)
 - Gerät einrichten [60](#)
 - Lautstärke [155](#), [452](#)
 - Mixer [452](#)
 - Puffergröße [212](#), [213](#)
 - Videos [155](#)
 - Warnung [49](#)
 - Wiederholungen [449](#)
- Audio exportieren (Dialog) [90](#)

- Audiospuren
- Audio [155](#)
 - Lautstärke [155](#)
- aufgehaltene Noten
- Akkordsymbole [253](#)
- aufgelöste Akkorde, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- Aufhebung
- doppelte Vorzeichen [521](#)
 - Vorzeichen [521](#)
- Auflösung
- Bilder [512](#)
 - rhythmisches Raster [49](#), [168](#)
- Auflösungszeichen
- anzeigen [517](#), [693](#)
 - ausblenden [517](#), [693](#)
 - eingeben [192](#)
 - Klammern [517](#), [693](#)
- aufnehmen
- MIDI [209](#), [212](#), [448](#), [455](#)
 - rückwirkende Aufnahme [211](#), [455](#)
 - Tempo [448](#)
 - Tonhöhe eingeben [177](#)
- Aufstrich-Atemzeichen [644](#)
- Auftakte [897](#), [898](#)
- eingeben [225](#), [228](#), [230](#)
 - Umwandeln von Takten in [899](#)
 - Zählzeiten löschen [238](#), [527](#)
- Auftragstypen [496](#), [507](#)
- auswählen [507](#)
 - drucken [507](#)
 - Seitenbereiche [500](#)
- auftrennen
- Haltebogenketten [891](#)
 - Mehrtaktpausen [828](#)
- ausblenden [42](#)
- Abspielmarke [442](#)
 - Abstandspausen [817](#)
 - Akkoladen [567](#)
 - Akkorddiagramme [580](#)
 - Akkordsymbole [571](#), [572](#)
 - anfängliche Seitenzahlen [735](#)
 - Anschlagstärkespuren [421](#)
 - Audio-Ausgänge im Mixer [466](#)
 - austauschbare Taktarten [897](#)
 - Automationsspuren [424](#)
 - Bereiche [22](#), [42](#), [49](#), [95](#), [99](#)
 - Beschriftungen für Instrumentenwechsel [850](#)
 - Divisi-Notenzeilen [360](#)
 - Divisi-Notenzeilenbeschriftungen [847](#)
 - Dynamikanweisungen [607](#)
 - Dynamikspuren [414](#)
 - Eingabemarke [172](#)
 - Erinnerungsvorzeichen [517](#), [693](#)
 - Farben [683](#), [808](#), [814](#), [826](#), [943](#)
 - Fingersatz-Slides [628](#)
 - Fingersätze [623](#)
 - Fortsetzungslinien [762](#)
 - geweitete Gabeln [610](#)
 - Ghost-Notes [864](#)
 - Glissando-Linien-Text [720](#)
 - Grundton in Akkordsymbolen [572](#)
 - Haltelinien für Gitarren-Bendings [726](#)
 - Harfen-Pedalangaben [739](#), [740](#), [742](#)

- ausblenden (*Fortsetzung*)
 Hinweise 339, 372, 373
 Hinweisschilder für Perkussions-Legenden 935
 Instrumenten-Transposition 849
 Instrumentenwechsel 116
 Intervallart in Akkordsymbolen 572
 Klammern 567
 Klammern um Notenköpfe 686
 Kommentare 351
 Laissez-Vibrer-Haltebögen 890
 laufende Überschriften 365
 leere Notenzeilen 360
 Linien 762
 Marker 787
 Mehrtaktpausen 829
 Mixer 455
 Noten 816
 Notenfarben 512, 683
 Notenhäse 819
 Notenzeilen 108, 137, 140, 360, 862
 Notenzeilenbeschriftungen 847
 Obertöne 691
 ostasiatische Elisionsbögen 674
 Partie-Seitenzahl 365
 Partie-Überschriften 363
 Partien 140, 373
 Partien-Bereich 102
 Pausen 827–829
 Pausenfarben 826
 Rahmen 388, 740
 Registerkarten 42
 Saitenanzeige-Linien 633
 Saitenanzeigen 295
 Schlüssel 261, 262, 590
 Seitenzahlen 365, 735
 Spielanweisungen 759, 762
 Spielanweisungsspuren 430
 Spieler 137, 140
 Spuren 440, 441
 Stimmfarben 512, 943
 Strophennummern 673
 Systemspur 327
 Systemtrennzeichen 856
 Tabulatur 862
 Tacets 374
 Taktarten 906
 Taktpausen 828
 Taktzahlen 536, 538, 539, 542
 teilweise Harfen-Pedalangaben 742
 Tempomarkierungen 875
 Text an Linien 779
 Textrahmen 388
 Timecodes 794
 Titel der Partien 365
 Tonarten 98, 651
 Transport-Fenster 455
 Triller-Erweiterungslinien 703
 Trillerintervalle 705
 Trillerzeichen 702
 Triolen und N-tolen 918, 921
 Video-Fenster 154
 Vorzeichen 516, 517, 693, 705, 728
 Vorzeichen bei Gitarren-Pre-Bends 728
- ausblenden (*Fortsetzung*)
 VST-Instrumente 397
 Werkzeugzeile 41
 Zählzeiten für Region mit Strichnotation 821
 Zählzeiten von Taktwiederholungen 811
- Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen
- Ausgänge
 Audioexport 60
 Kanal im Mixer 452
 Mixer 466
 PlugIns 466
- ausgefüllte Notenköpfe 675, 676
- ausgelassene Noten
 Akkorddiagramme 579, 583
 Akkordsymbole 253
- Ausrichtung
 Akkordsymbole 575
 allmähliche Dynamikwechsel 602
 ändern 356
 Arpeggio-Zeichen 715
 drucken 498, 511
 Dynamikanweisungen 599, 600, 614–616
 exportieren 511
 Hochformat 510, 511
 Instrumentennamen 144
 Liedtext 658, 669
 Linien 770
 Notenzeilen 359, 366, 391
 Notenzeilenbeschriftungen 144
 Oktavzeichen-Zahlen 595
 Ornamente 699
 Pausen 823
 Pedallinien 746
 Querformat 510, 511
 Spielanweisungen 764
 Stimmen 942, 945
 Systeme 359, 366, 391
 Tempomarkierungen 872
 Text 321
 Triller 701
 vertikal 359, 391
 Wiederholungsenden 798
- ausschließen 108
 Partien aus Layouts 108, 140
 Spieler 137
 Spieler aus Layouts 108, 140
 Spieler aus Partien 108
 Wiedergabe 447
- Ausschlussgruppen
 Expression-Maps 473
- austauschbare Taktarten 897
 eingeben 225
 für einzelne Takte festlegen 897
- Auswahl aufheben, *siehe* auswählen
- Auswahl-Werkzeug 51
 benutzen 324
- auswählen 51, 323, 325, 330, 334
 Akkorde 331
 alles 324, 325, 328, 329
 Auswahl ändern, *siehe* Navigation
 Auswahl erweitern 324, 325
 Auswahl-Werkzeug 51, 324
 blau 616, 838

- auswählen (*Fortsetzung*)
 - Elemente 165, 323, 325, 334
 - Elemente hinter anderen Elementen 323
 - Filter 329, 330
 - Liedtext 660
 - mehr 324, 325
 - Notationen 51, 324
 - Noten 51, 323, 324, 331, 334
 - Notenzeilen 325
 - Partien 325
 - Schreiben-Modus 158
 - Selektionen transponieren 207, 654
 - Statusanzeige 49
 - Systemspur 326
 - Takte 328
 - Werkzeuge 49, 51, 158, 395
 - Wiedergabe-Modus 395
 - Zählzeiten 329
 - Automationsspuren 423
 - Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärkespuren anzeigen 424
 - ausblenden 424
 - bearbeiten 428
 - Daten eingeben 425
 - Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikspuren
 - konstante Punkte 426
 - lineare Punkte 426
 - Punkte kopieren 427
 - Punkte löschen 429
 - Punkte verschieben 428
 - Tempo 431, 433
 - Automatisch gespeicherte Projekte wiederherstellen (Dialog) 92
 - automatisches Speichern 91, 92
 - deaktivieren 92
 - Intervall 92
 - Projekte löschen 91
 - Autorenname 345
 - ändern 350
- B**
- Backups 93
 - Anzahl 93
 - automatisches Speichern, *siehe* automatisches Speichern
 - Speicherort 93
 - Balalaika, *siehe* Instrumente mit Bündlen
 - Balkenecken 557
 - Balkengruppen 36, 547, 561
 - Auftakte 899
 - erstellen 549
 - festlegen 561
 - Halsrichtungen 868
 - Taktarten 547
 - zurücksetzen 549
 - Balkenlinien
 - Anzahl 558
 - Balkenneigungen 551
 - ändern 552
 - Vorschläge 641
 - Bands
 - Notenzeilengruppen 70, 565
 - Vorlagen 70
 - Banjo, *siehe* Instrumente mit Bündlen
 - Barock
 - Appoggiaturas 638
 - Ornamente 272, 698
 - Triller 709, 711
 - Barré 756
 - Akkorddiagramme 579, 583
 - ausblenden 759
 - eingeben 282, 286, 288
 - hinzufügen 583
 - Basstgitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
 - Bassschlüssel, *siehe* Schlüssel
 - Basstöne
 - alteriert 258
 - bearbeiten 165, 332
 - Bereich 122, 929
 - eingeben vs. bearbeiten 165
 - Elemente 162, 332
 - Liedtext 665, 666
 - Mauseingabe 166, 167
 - Methoden 323
 - Noten 158
 - Werkzeuge 323
 - beenden, *siehe* beginnen
 - Befehle
 - MIDI 61, 65
 - Tastaturbefehle 61, 65
 - beginnen 172
 - Arbeitsumgebungen 53
 - Bereich 45
 - Hub 68
 - MIDI-Aufnahme 209
 - Noteneingabe 172, 174
 - Projekte 25, 45, 69, 70
 - Spieler 45
 - Timecode-Werte 793
 - Wiedergabe 443
 - Bends
 - Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings
 - Jazz, *siehe* Jazz-Artikulationen, *siehe auch* Jazz-Ornamente
 - Benennungsschemata
 - Dateinamen 503
 - benutzerdefiniert
 - Akkorddiagramme 583
 - Endpunktfigurationen 468, 470
 - Layouts 108
 - Marker 789
 - Notengrößen 681
 - Notenzeilengröße 369
 - Papierformat 510
 - Partitur-Layouts, *siehe* Layouts
 - Seitengröße 510
 - Taktstrichverbindungen 535
 - tonale Systeme, *siehe* benutzerdefinierte tonale Systeme
 - Trillergeschwindigkeiten 710
 - Wiedergabevorlagen 457, 460, 464
 - Wiederholungsmarker 801
 - Benutzerdefinierte Notenzeilengröße (Dialog) 369

- benutzerdefinierte Partitur-Layouts, *siehe* Layouts
- benutzerdefinierte Spielanweisungen
 - Wiedergabe 765
- benutzerdefinierte tonale Systeme 657
 - bearbeiten 657
 - erstellen 657
- Benutzerkonto
 - Kommentare 350
- Benutzername
 - Kommentare 345
- Benutzeroberfläche 17, 40
 - Bereiche 19
 - Fenster 40
 - Notenbereich 18
 - Statuszeile 20
 - Transportoptionen 43
 - Werkzeugfelder 18
 - Werkzeugzeile 17
- Bereich für Takte und Taktstriche 239, 241, 244
- Bereich für Tonarten, tonale Systeme und Vorzeichen 222, 224
- Bereich für VST- und MIDI-Instrumente 394, 396
- Bereiche 19, 47
 - anzeigen 22, 42, 49
 - Arpeggio-Zeichen 274, 275, 715
 - ausblenden 22, 42, 49
 - auswählen 325
 - bearbeiten 122, 929
 - Drucken-Modus 493
 - Druckoptionen 496
 - Druckvorschau 46
 - Dynamikanweisungen 247, 249
 - Eigenschaften 161
 - Einrichten-Modus 94
 - Farben 683
 - Fermaten 267
 - Glissando-Linien 277
 - Instrumente 114
 - Jazz-Artikulationen 279
 - Layouts 94, 99, 494
 - Linien 298, 715, 775
 - Metronomangaben 878, 879
 - MIDI-Instrumente 398
 - Notationen 165
 - Noten 45, 160, 683
 - Noten kopieren 341
 - Oktavzeichen 263
 - Ornamente 272, 273, 275, 277, 279
 - Partien 94, 102
 - Pausen 267
 - Pedallinien 285, 290
 - Perkussions-Legenden 937
 - Projekt-Start 45
 - Rhythmusstriche 309
 - Schlüssel 260, 262, 263
 - Schreiben-Modus 157, 160, 161, 165
 - Seiten 498, 500
 - Spielanweisungen 285, 288, 290
 - Spieler 94, 95
 - Taktarten 227, 230
 - Takte 239, 241
 - Taktstriche 239, 244
 - Taktwiederholungen 309
- Bereiche (*Fortsetzung*)
 - Taktzahlen 538
 - tauschen 343
 - Tempo 233, 236
 - tonale Systeme 224
 - Tonarten 222, 224
 - Tremolos 309, 317
 - Vorzeichen 224
 - VST- und MIDI-Instrumente 396
 - VST-Instrumente 397
 - Wiedergabe-Modus 394
 - Wiederholungsenden 309
 - Wiederholungsmarker 309
- berührte Tonhöhe 690
 - Obertöne 694
- Bes, *siehe* Vorzeichen
- Beschriftungen
 - Instrumente 144, 845
 - Instrumentenwechsel 116
 - Marker 787
 - Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
 - Perkussions-Kits 851, 929
- Beschriftungen für Instrumentenwechsel 114, 850
 - anzeigen 850
 - ausblenden 850
- Betonungszeichen, *siehe* Artikulationen
- Bibliotheken
 - Perkussion 483
 - Sound 396, 400, 457, 473, 483
 - Stimmungen von Bundinstrumenten 132, 133
- Bildauflösung 512
- Bilder
 - exportieren 501
 - Videos 150
- Bildfrequenz 156
 - ändern 151, 156
 - Dialog 151
 - Drop-Frame-Timecodes 792
 - Timecodes ohne Drop-Frame 792
 - Transport-Fenster 455, 456
- Bindebögen 831, 886
 - Arpeggio-Zeichen, *siehe* gekrümmte Arpeggio-Zeichen
 - Artikulationen 524, 834
 - auswählen 324
 - Bereich 160
 - Dauer 843
 - editorisch 841
 - eingeben 216, 835–837
 - eingebettet 834
 - eingebettete Bindebögen 836, 837
 - Endpunkte 834
 - Filter 329
 - flache Bindebögen 842
 - formatieren 842
 - gestrichelt 841
 - Haltebögen 832–834
 - Haltebögen und Bindebögen 886
 - innerhalb von Bindebögen 836, 837
 - invertieren 831, 833, 841
 - Krümmung 831, 833, 840–842
 - Länge 838
 - löschen 339

- Bindebögen (*Fortsetzung*)
 Notenzeilen-übergreifend 835
 Notenzeilenlinien 834
 ostasiatische Elision 674
 Platzierung 831, 833, 841
 Position 831, 834
 punktiert 841
 Rahmenumbrüche 843
 Stile 841, 842
 Stimmen-übergreifend 835
 stummschalten 447
 Systemumbrüche 843
 überlappend 843
 verbinden 331, 838, 839
 Verbindung aufheben 331, 840
 Vermeidung von Zusammenstößen 836, 843
 verschieben 837
 Vorschläge 638, 832, 833
 Wiedergabe 216, 444, 843
- Bindestriche
 Liedtext 301, 662, 669
 Taktarten 904
- blaue Selektionen 616, 838
- Blechblasinstrumente
 Auswahl des Hornbereichs 629
 Fingersätze 619, 629
 Spielanweisungen 285
- Booklets 508
 doppelseitiger Druck 508
 drucken 507, 508
- bpm 878
 ändern 435, 878
- Breite
 Akkoladen 566
 Gabeln 602
 H-Balken 828
 Klammern 566, 568
 Notenköpfe 678
 Notenwerte 388, 490, *siehe auch* Notenabstand
 Systeme 366
 Systemtrennzeichen 856
 Taktstriche 532
 Vorzeichen 519
- Briefpapierformate 510
- Britten-Fermate 643
- Bünde 118
 Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme
 ändern 863
 anfängliche Nummer 579, 583
 hinzufügen 130, 583
 Intervalle 130
 löschen 130, 583
 Noten außerhalb des Bereichs 863
 Position 130
 Spationierung 130
- C**
- C-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
- CC64
 Pedallinien 82, 213
- Chor
 Liedtext 658
 Spielanweisungen 285
 Strophennummern 673
- Chorvorlagen 70
 Notenzeilengruppen 70, 565
- chromatisches Glissando 718
 Wiedergabe 721
- Coda 800
 Abschnitte 800
 Abstand 802, 858
 eingeben 314, 315
 Einrückung 802, 858
 Lücke mitten im System 800, 802
 mehrere 801
- Codec 151
- Codes 382
 Zeit 792
- Col legno, *siehe* Spielanweisungen
- Con sordino, *siehe* Spielanweisungen
- Controller
 Automation 423
 Expression-Maps 472
 MIDI, *siehe* MIDI-Controller
- Copyright 103, 383
- Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Cubase
 Expression-Map-Daten 473
 Instrumentennamen 846
 Notenzeilenbeschriftungen 846
- Cue-Beschriftungen
 notenzeilenabhängige Positionierung 333
- Cues 597
 Hinweise 338
 Notenzeilen 367
 Spationierung 389
- Curlew-Fermate 643
- D**
- da capo
 al coda 800
 al fine 800
 al segno 800
 eingeben 314, 315
- dal segno 800
- dämpfen, *siehe* Spielanweisungen
- Dämpfer, *siehe* Spielanweisungen
- Darstellung
 Standardeinstellungen 105
 zurücksetzen 333
- Darstellungsarten 122
 ändern 930
 Bearbeitungsbereich 122, 929
 Dynamikanweisungen 928
 Perkussions-Kits 923, 929
- Dateien 74
 andere Dorico-Versionen 72
 exportieren 74, 501, 503
 fehlende Schriften 73
 importieren 74
 öffnen 71
 Videos 153

- Dateiformate [511](#)
 Audio [89](#)
 Backups [93](#)
 Expression-Maps [472](#), [483](#)
 Grafikdateien [511](#)
 MIDI [81](#)
 MusicXML [78](#)
 Percussion-Maps [489](#)
 tonale Systeme [657](#)
 Videos [151](#)
 Wiedergabevorlagen [457](#)
- Dateinamen [503](#)
 einstellen [503](#)
 Konventionen [503](#)
 Variablen [503](#)
- Dateinamen exportieren (Dialog) [503](#)
- Daten
 Expression-Maps [473](#)
- Datum und Zeit
 Anmerkungen [512](#)
 drucken [498](#)
 exportieren [501](#)
 Kommentare [345](#)
 Token [385](#)
- Dauer [762](#)
 Arpeggio-Zeichen [717](#)
 Artikulationen [522](#), [526](#)
 Bindebögen [843](#)
 erzwingen [179](#)
 Fermaten [332](#)
 folgen [206](#)
 gespielt [490](#)
 horizontale Linien [775](#)
 Jazz-Artikulationen [731](#)
 Linien, *siehe* Dauerlinien
 Noten [37](#), [160](#), [178](#), [405](#), [490](#)
 notiert [490](#)
 Partien [384](#)
 Pausen [178](#)
 Pedallinien [755](#)
 Saitenanzeigen [760](#)
 Spielanweisungen [282](#), [286](#), [288](#), [760](#), [762](#), [764](#)
 Takte [37](#), [529](#)
 Vorzeichen [520](#)
- Dauerlinien [761](#), [767](#)
 anzeigen [633](#), [762](#)
 ausblenden [633](#), [762](#)
 eingeben [282](#), [286](#), [288](#)
 Griffe [762](#)
 Saitenanzeigen [293](#), [294](#), [632](#), [633](#)
 Spielanweisungen [762](#), [763](#)
- Daumen [624](#)
 Einblendfeld [218](#), [220](#)
 eingeben [220](#)
 Fingersätze [624](#)
- deaktivieren
 Akkordeingabe [197](#)
 Einfügen-Modus [186](#)
 Eingabemarke [172](#)
 Mauseingabe [177](#)
 Noteneingabe [174](#)
 Solo-Schalter [447](#)
 Solospuren [452](#)
 deaktivieren (*Fortsetzung*)
 stummgeschaltete Spuren [452](#)
 Stummschalten-Schalter [447](#)
- Decrescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Dekorationen, *siehe* Ornamente
- Design
 Bindebögen [841](#), [842](#)
 Durchstreichung von Vorschlägen [640](#)
 Linien [767](#), [777](#), [778](#)
 Notenköpfe [676](#), [679](#), [680](#)
 Pfeile [767](#), [778](#)
 Taktarten [907](#)
- Dezimalstellen
 Metronomangaben [235](#), [236](#), [878](#)
- diagonal
 Stapeln von Vorzeichen [518](#)
- dichte Akkorde [518](#)
 Stapeln von Vorzeichen [518](#)
- Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
- Dirigentenpartitur, *siehe* zusammenführen, *siehe auch*
- Layouts
- Dives [727](#)
- divisi [376](#), [860](#)
 leere Notenzeilen ausblenden [360](#)
 Notenzeilen [360](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [847](#)
 Notenzeilenbeschriftungen ausblenden [847](#)
 Notenzeilenspationierung [359](#)
 Wiedergabe [444](#), [471](#)
 zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Doits, *siehe* Jazz-Artikulationen
- doppelseitige Seitenanordnung [52](#), [507](#)
- doppelseitiger Druck [498](#), [508](#)
 Booklets [508](#)
- doppelte
 ganze Noten [160](#)
 punktierte Noten [181](#)
 Taktstriche [239](#), [242](#), [532](#)
 Vorzeichen [205](#), [207](#), [521](#)
- Dopplung von Instrumenten [109](#)
 Beschriftungen [850](#)
 hinzufügen [118](#)
 Instrumentenwechsel [116](#)
 Noten eingeben [174](#)
 Notenzeilen anzeigen [58](#)
- dorische Akkordsymbole [254](#), [577](#)
- Downloads
 Zugriff auf [68](#)
- dpi [512](#)
- dreieckige Notenköpfe [677](#)
 anzeigen [680](#)
- dreifach punktierte Noten [181](#)
- dreifache Vorzeichen
 transponieren [207](#)
 umdeuten [205](#)
- Drop-Frame-Timecodes [792](#)
- Drops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- drucken [493](#), [498](#)
 Anmerkungen [512](#)
 Anordnung [507](#)
 Auftragstypen [507](#)
 Ausrichtung [510](#)
 Bereiche [498](#), [500](#)

- drucken (*Fortsetzung*)
- Booklets 508
 - Datum 512
 - Doppelseiten 507
 - doppelseitiger Druck 498, 508
 - Exemplare 498
 - Hinweise 512
 - Hochformat 507, 510
 - Kommentare 512
 - Layouts 498
 - Notenfarben 512
 - Optionen 496
 - Optionen für macOS 501
 - Papierformate 510
 - Querformat 507, 510
 - Rahmen 512
 - Schnittmarken 512
 - Seitengrößen 510, 511
 - Skalierungsfaktor 498
 - Stimmfarben 512
 - Tastaturbefehle 61
 - Vorschau 46
 - Wasserzeichen 512
 - Zeit 512
- Drucken-Modus 20, 493
- Bereiche 47, 493, 494, 496
 - Drucker 506
 - Hochformat 507
 - Querformat 507
 - Seite einrichten 511
 - wechseln 493
 - Werkzeugfelder 493
- Drucker 506
- auswählen 498
- Druckoptionen-Bereich 493, 496
- Druckvorschaubereich 46
- Navigation 46, 493
- Drumkits, *siehe* Perkussions-Kits
- dunkles Thema 59
- Duolen, *siehe* Triolen und N-tolen
- duplizieren
- Elemente 340, 341
 - Expression-Maps 480
 - Noten 341
 - Partien 137
 - Percussion-Maps 487
 - Spieler 112
 - Wiedergabevorlagen 464
- Dur
- Akkordsymbole 252, 253
 - Skalen 650
 - Tonarten 650
- durchgezogen
- Bindebögen 841
 - Haltebögen 891
 - Tempomarkierungen 882
- Durchläufe 796
- ändern 804
 - Gesamtanzahl 796
 - MIDI-Aufnahme 211
 - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - Taktzahlen 546
 - Wiederholungen 803, 804
- Dynamik-Glyphen 598
- Dynamikanweisungen 598
- allmählich, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 - ändern 332
 - Anschlagstärke 420, 422, *siehe auch*
 - Anschlagstärkespuren
 - Arten 245, 598
 - ausblenden 607
 - Ausdrucksangaben, *siehe* Vortragsbezeichnungen
 - Ausrichtung 599, 600, 602, 614–616
 - auswählen 324
 - bearbeiten 418
 - Bereich 249
 - Crescendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 - Diminuendo, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 - Einblendfeld 245, 248
 - eingeben 245, 247–249
 - Endpunktpositionen 602
 - Filter 329, 603
 - Fortsetzungslinien 598, 608
 - Gabeln, *siehe* Gabeln
 - geweitete Gabeln 610
 - Griffe 608
 - Gruppierung 614, 615
 - Gruppierung aufheben 615
 - Hinweise 338, 607
 - humanisieren 412
 - Intensität 332
 - Klammern 603
 - kombiniert 598
 - Konventionen 599
 - kopieren 603
 - Kurztoninstrumente 613
 - Länge 418, 608
 - Langtoninstrumente 613
 - löschen 604
 - Niente-Gabeln, *siehe* Niente-Gabeln
 - notenzeilenabhängige Positionierung 333
 - Perkussions-Kits 928
 - Platzierung 599
 - poco a poco 611, 612
 - Position 599
 - sofort 598
 - Spationierung 612
 - Stärke 598
 - stimmabhängig 248, 249, 412, 415, 604
 - Stummschalten bei der Wiedergabe 447
 - Taktstriche 602
 - Taktwiederholungen 806
 - Text 609
 - Unterspuren, *siehe* Dynamikspuren, *siehe auch*
 - Anschlagstärkespuren
 - verbinden 331, 616, 617
 - Verbindung aufheben 331, 617
 - verschieben 418, 601
 - Vortragsbezeichnungen, *siehe*
 - Vortragsbezeichnungen
 - Wiedergabe 444, 449, 604
 - Wiederholungen 449
- Dynamikanweisungen-Bereich 247, 249
- Dynamikspuren 245, 412, 598
- anzeigen 414
 - ausblenden 414

Dynamikspuren (*Fortsetzung*)

- bearbeiten 418
- konstante Punkte 416
- lineare Punkte 416
- Punkte eingeben 415
- Punkte kopieren 417
- Punkte löschen 419
- Punkte verschieben 418

E

Echokanäle 454

- Mixer 452

Ecken

- Schnittmarken 512
- Verbalkung 557

Editoren

- Pianorolle 402
- Schlagzeug 402
- Text 321

editorisch

- Bindebögen 841
- Haltebögen 891
- Noten 684, 686

EDO 656

Effektkanäle 454

- Mixer 452

Eigenschaften 161

- ausgewählte Elemente 161
- in andere Layouts kopieren 379
- Notationen 162
- Noten 162
- Videos 151

Eigenschaften-Bereich 47, 161

- anzeigen 49
- ausblenden 49
- Ein-/Ausblenden-Pfeil 49
- Schreiben-Modus 157

Ein-/Ausblenden-Pfeile 49

- Eigenschaften-Bereich 49
- Expression-Maps-Dialog 473
- Spuren 409

Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen 202

- Noten hinzufügen 202
- Noten transponieren 206

Einblendfelder 35

- Akkordsymbole 251, 255
- Arpeggio-Zeichen 271, 274
- Dynamikanweisungen 245, 248
- Elemente ändern 332
- Fermaten 264, 267
- Fingersätze 217, 218
- Gitarren-Bendings 271, 279, 280
- Glissando-Linien 271, 276
- Harfen-Pedalangaben 284
- Instrumente, *siehe* Instrumenten-Auswahl
- Intervalle hinzufügen 202, 206
- Jazz-Artikulationen 271, 278
- Liedtext 299–301
- Metronomangaben 231
- Oktavzeichen 259, 260, 262
- Ornamente 269, 270, 273, 274, 276, 278–280
- Pausen 264, 267

Einblendfelder (*Fortsetzung*)

- Pedallinien 284, 289
 - Rhythmusstriche 309
 - Saitenanzeigen 285
 - Schlüssel 259, 261
 - Spielanweisungen 282, 286, 289
 - Taktarten 225, 228
 - Takte 238, 240
 - Taktstriche 238–240, 242
 - Taktwiederholungen 309, 319
 - Tempo 231, 235
 - Tonarten 221, 223
 - Tremolos 308, 316
 - Triller 270, 707
 - Triolen und N-tolen 199, 200
 - Wiederholungen 307, 316, 319
 - Wiederholungsenden 307
 - Wiederholungsmarker 308
 - Zählzeiten 238
- einfache Taktarten 897
- einfache Taktstriche 532
- Einfassungen
- Studierzeichen 782
 - Taktzahlen 537
 - Text 388
- einfügen, *siehe* kopieren
- Einfügen-Modus 158, 186
- aktivieren 158
 - Eingabemarke 169, 186
 - Noten eingeben 186
 - Taktarten 228, 230, 529, 895
 - Triolen und N-tolen 917
- Einfügapunkt 169
- Eingabemarke 169
- Akkorde 31, 169, 197
 - aktivieren 172
 - Arten 169
 - deaktivieren 172
 - Einfügen-Modus 169, 186
 - eingeben vs. bearbeiten 165
 - erweitern 173, 185
 - mehrere Notenzeilen 173, 185
 - Notenwert folgen 169
 - Perkussions-Kits 187
 - rhythmisches Raster 167, 168
 - Schrägstriche 183
 - Stimmen mit Strichnotation 169
 - Stimmenanzeige 169, 182, 604
 - Tabulatur 169
 - verschieben 167, 173, 913
 - Vorschläge 169, 196
- eingeben 165
- Akkorddiagramm-Formen 583
 - Akkorde 158, 197
 - Akkordsymbol mit einem alterierten Basston 258
 - Akkordsymbole 251, 255, 256, 258
 - allmähliche Tempoänderungen 231, 233, 235, 236
 - Änderungen an rhythmischen Feelings 231, 451
 - Anschlagstärke 422
 - Arpeggio-Zeichen 269, 271, 274
 - Artikulationen 215
 - Atemzeichen 264, 266, 267
 - Auftakte 225, 228, 230

eingeben (*Fortsetzung*)

Automation 425
 Bindebögen 216, 835–837
 Dynamikanweisungen 245, 247–249, 415, 607
 Einblendfelder 35
 Einfügen-Modus 186
 Eingabemarke 169, 172
 eingeben vs. bearbeiten 165
 eingebettete Bindebögen 836, 837
 eingebettete Triolen/N-tolen 913
 Einstellungen 167
 Ensembles 98, 113
 Expression-Maps 480
 Fermaten 264, 266, 267
 Fingersätze 217
 Fingersätze für die linke Hand 220
 Fingersätze für die rechte Hand 220
 Gitarren-Bendings 269, 271, 279, 280
 Gitarren-Pre-Bends 281
 Glissando-Linien 269, 271, 276, 277, 719
 Halsrichtung 190
 Haltebögen 158, 195, 889
 Haltelinien für Gitarren-Bendings 726
 Harfen-Pedalangaben 284, 292
 Instrumente 98, 110, 118
 Instrumente in Perkussions-Kits 125
 Instrumentenwechsel 174
 Jazz-Artikulationen 269, 271, 278, 279
 Jazz-Ornamente 270, 273
 Kommentare 346, 347, 349
 Layouts 139
 Liedtext 299, 301
 Linien 282, 286, 288, 296–298
 Linientext 779
 Marker 303, 304, 438
 Mauseingabe 166, 167, 177
 Metronomangaben 231, 235, 236
 MIDI 209, 214, 425
 Noten 169, 174, 179, 186, 209, 403
 Noten in mehreren Stimmen 182
 Noten in Perkussions-Kits 187, 189
 Notenköpfe in Klammern 686
 Notenkopfklammern 686
 Obertöne 691
 Oktavzeichen 259, 260, 262, 263
 Ornamente 269, 270, 273
 Partien 136
 Pausen 158, 179, 194, 264, 266, 267
 Pedallinien 281, 284, 289, 290
 Perkussions-Kits 119
 Position 165
 Punktierungen 174, 181
 Rahmenumbrüche 371
 Regionen mit Strichnotation 309, 318
 Registerauswahl 176
 rhythmisches Raster 167, 168
 Rhythmusstriche 309, 318
 Saiten 130
 Saitenanzeige-Linien 633
 Saitenanzeigen 285, 293–295
 Schlüssel 259–262
 Spielanweisungen 281, 282, 286, 288
 Spieler 110

eingeben (*Fortsetzung*)

Spielergruppen 134
 Stimmen 182, 183
 Stimmen mit Strichnotation 183, 948
 Studierzeichen 302
 Swing-Wiedergabe 233
 Systemumbrüche 372
 Tabulatur 191, 862
 Taktarten 225, 228, 230
 Takte 237–242
 Taktpausen 194, 238
 Taktstriche 237, 239, 242, 244
 Taktwiederholungen 309, 319
 Taktzahländerungen 544
 Tempogleichungen 231
 Tempomarkierungen 231, 233, 235, 236, 433
 Text 320, 779
 Timecodes 303
 Token 382
 Tonarten 220, 222–224, 516
 Tremolos 308, 309, 316, 317
 Triller 270, 273
 Triolen und N-tolen 199, 913, 914
 ungestimmte Perkussion 403
 Videos 153
 Vorschläge 196
 Vortragsbezeichnungen 245, 247–249, 607
 Vorzeichen 192, 516
 Wiedergabevorlagen 464, 465
 Wiederholungsenden 307, 309–313
 Wiederholungsmarker 308, 309, 314, 315
 Zählzeiten 238, 240, 242
 Zäsuren 264, 266, 267
 zentrierte Balken 553
 zusätzliche Wiederholungsenden 311, 313

eingebettet
 Bindebögen 836, 837
 Triolen und N-tolen 913

eingebettete Bindebögen
 Endpunkte 834

Einheiten
 Maß 60
 Metronomangaben 332, 878
 Quantisierung 83
 rhythmisches Raster 167
 Swing-Wiedergabe 450
 Systemspur 326
 Tempo 233, 305
 Triolen und N-tolen 200
 Video 151
 Zählzeiten 151, 233, 305, 332, 878
 Zeit 151, 455

Einleitung 637

Einrichten-Modus 20, 94
 Bereiche 47, 94, 95, 99, 102
 Ensembles 113
 Hinweise 338
 Instrumente, *siehe* Instrumente
 Layouts, *siehe* Layouts
 Partien, *siehe* Partien
 Perkussion 122
 Spieler, *siehe* Spieler
 Spieler hinzufügen 113

- Einrichten-Modus (*Fortsetzung*)
 Spielergruppen 133
 wechseln 94
- Einrückungen 858
 ändern 859
 Codas 802, 858
 erste Systeme 859
 Notenzeilenbeschriftungen 848
- einschließen, *siehe* ausschließen
- Einstellungen
 Arbeitsumgebungen 53
 Audio 60
 Audio-Geräte 60, 212, 213
 doppelseitiger Druck 498
 Eigenschaften kopieren 379
 Fenster 53
 Harfenpedale 737
 Layout-spezifisch 105, 108
 Mauseingabe 166, 167
 MIDI-Aufnahme 212
 MIDI-Import 82
 Noteneingabe für Perkussions-Kits 189
 Perkussions-Kits 122
 Programmeinstellungen 60
 Schlagzeuge 122
 Tastaturbefehle 65
 Videos 151
- einstimmige Kontexte 942
 Artikulationen 524
 Gitarren-Pre-Bends 726
 Halsrichtung 638, 866
 Krümmungsrichtung von Haltebögen 893
 Vorschläge 638
- Einzähler
 Dauer 209
 Metronom-Klick 209
- einzelne Taktpausen
 anzeigen 828
 ausblenden 828
 H-Balken 829
 Taktzahlen 829
- Einzelnoten-Tremolos, *siehe* Tremolos
- Einzelstimmen, *siehe* Layouts
- Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
- Einzelstimmenformatierung 376, 377, 379
 Systemformatierung 376
- Einzelstimmenformatierung übertragen (Dialog) 377
- Elemente 165, 323
 ändern 332
 Auswahl aufheben 330
 auswählen 165, 323–325, 330, 334
 bearbeiten 161
 hinter anderen Elementen 323
 kopieren 340
 zurücksetzen 333, 334
- Enden
 Durchläufe 796
 Wiederholung 310, 312
 zusätzliche 311, 313
- Endpunkte 466
 ändern 471, 472
 benutzerdefiniert 469
 Einstellungen 466
- Endpunkte (*Fortsetzung*)
 Expression-Maps 466, 472
 Instrumente 471
 Konfigurationen 468, 470
 Percussion-Maps 466, 472
 PlugIns 457
 speichern 469
 Stimmen 471
- Endpunkteinrichtung-Dialog 466
- Endpunktconfiguration speichern (Dialog) 469
- Endpunktpositionen
 Arpeggio-Zeichen 715
 Bindebögen 832, 834
 Dynamikanweisungen 602
 Haltebögen 885
 Linien 770, 775, 777
 Notenzeilenlinien 834
 Oktavzeichen 595
 Pedallinien 748
 Triller 701
 Triolen-/N-tolen-Klammern 920
 Wiederholungsenden 799
- enharmonische Schreibung
 Akkordsymbole 576, 577
 MIDI 81, 209
 Modi 577
 Noten 193, 205
 Tonarten 655
 umdeuten 205
 Vorzeichen 193, 205
- Ensembles 95, 113
 divisi 860
 Gruppen 133, 135
 hinzufügen 98, 113, 135
 Klammern 70, 564, 565
 Notenzeilengruppen 70, 565
 Vorlagen 70
- entfernen, *siehe* löschen
- Equalization 454
- Erinnerungs-Fingersatz 624
- Erinnerungsvorzeichen 521
 anzeigen 517, 693
 ausblenden 517, 693
 Haltebogenketten 517, 693
 Klammern 521
- erlauben, *siehe* aktivieren, *siehe auch* aktivieren
- erneut laden
 Videodateien 153
- erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
- erneutes Betätigen des Pedals 745
 entfernen 746
 hinzufügen 284, 289–291
- ersetzen
 Schriften 73
- erste Schritte
 neue Projekte beginnen 69, 70
- erste Seiten
 formatieren 362
 Musterseiten 362
 Seitenzahlen 735
- erste Systeme
 Einrückungen 859

- erste Trillertöne [709](#)
 - erstellen, *siehe* eingeben
 - erstes und zweites Ende, *siehe* Wiederholungsenden
 - erweitern [324](#), [440](#)
 - Auswahl [324](#), [325](#)
 - Eingabemarke [173](#), [185](#)
 - Menüs [49](#)
 - Noten [178](#)
 - Optionen [49](#)
 - Spuren [440](#)
 - erweiterte Optionen
 - anzeigen [49](#)
 - ausblenden [49](#)
 - Erweiterungslinien
 - Liedtext [301](#), [662](#), [669](#)
 - Triller [701–703](#)
 - erzeugte Triller [709](#), [710](#)
 - espressivo, *siehe* Dynamikanweisungen
 - Event-Darstellung [400](#)
 - Akkordspur [436](#)
 - Anschlagstärkespuren, *siehe* Anschlagstärkespuren
 - Anschlagstärkespuren
 - Automationsspuren, *siehe* Automationsspuren
 - Dynamikspuren, *siehe* Dynamikspuren
 - Instrumentenspuren [409](#)
 - Markerspur [438](#)
 - Noten eingeben [403](#)
 - Spielanweisungsspuren [429](#)
 - Videospur [439](#)
 - Zeitspur [431](#)
 - Zoom [408](#)
 - Events
 - Anschlagstärke [422](#)
 - Automation [423](#), [425](#)
 - Dynamikanweisungen [412](#), [415](#), [417](#)
 - Marker [438](#)
 - Noten [403](#)
 - Tempoänderungen [431](#), [433](#)
 - Exemplare
 - mehrere drucken [498](#)
 - explizite Pausen [823](#), [824](#)
 - anzeigen [827](#)
 - ausblenden [827](#)
 - Farben [826](#)
 - implizite Pausen [826](#)
 - löschen [827](#)
 - exponentielle Gabeln, *siehe* geweitete Gabeln
 - exportieren
 - Anmerkungen [512](#)
 - Anordnung [507](#)
 - Audio [89](#), [90](#)
 - Dateinamen [503](#)
 - Datum [512](#)
 - Expression-Maps [483](#)
 - Farbgrafiken [505](#)
 - Hinweise [512](#)
 - Kommentare [347](#), [351](#), [512](#)
 - Layouts [501](#)
 - MIDI [84](#), [85](#)
 - MP3-Dateien [89](#), [90](#)
 - MusicXML-Dateien [78](#), [79](#), [799](#)
 - Notenfarben [512](#)
 - Notenhäse [89](#), [90](#)
 - exportieren (*Fortsetzung*)
 - Output-Format [501](#)
 - Partien [76](#)
 - PDF [501](#)
 - Percussion-Maps [489](#)
 - Perkussions-Kits [925](#)
 - Pfad [503](#)
 - PNG [501](#)
 - Rahmen [512](#)
 - Schnittmarken [512](#)
 - Schwarzweiß-Grafiken [505](#)
 - Seitenbereiche [500](#), [507](#)
 - Stimmfarben [512](#)
 - Stimmungen von Bundinstrumenten [133](#)
 - SVG [501](#)
 - Tastaturbefehle [61](#)
 - Tempospuren [87](#), [88](#)
 - TIFF [501](#)
 - Wasserzeichen [512](#)
 - WAV-Dateien [89](#), [90](#)
 - Wiedergabevorlagen [465](#)
 - Wiederholungen [449](#)
 - Zeit [512](#)
 - Expression-Maps [472](#)
 - Dateiformat [472](#), [483](#)
 - Dialog [473](#), [479](#)
 - Endpunkte [466](#), [468](#), [470](#), [472](#)
 - erstellen [480](#)
 - exportieren [483](#)
 - Filter [473](#)
 - importieren [482](#)
 - Lautstärke [618](#)
 - MIDI [618](#)
 - Spielanweisungen [759](#), [765](#)
 - Spielanweisungen ausblenden [759](#)
 - Triller [709](#)
 - Wiedergabe-Spielanweisungen [473](#), [479](#), [482](#)
 - Expression-Maps (Dialog) [473](#)
- ## F
- F-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
 - Fächerbalken [560](#)
 - Richtung [560](#)
 - Fader [452](#)
 - Fähnchen [338](#)
 - Noten [866](#)
 - Notenhäse [866](#)
 - Falls, *siehe* Jazz-Artikulationen
 - Familien
 - Instrumente [98](#), [460](#), [756](#)
 - Schriften [73](#)
 - Farben
 - Akkorddiagramme [582](#), [583](#)
 - Akkordsymbol-Regionen [575](#)
 - dunkles Thema [59](#)
 - Fenster [59](#)
 - Grafiken [505](#)
 - helles Thema [59](#)
 - Notenbereiche [683](#)
 - Pausen [826](#)
 - Regionen mit Strichnotation [814](#)
 - Schwarzweiß [505](#)

Farben (*Fortsetzung*)

- Stimmen [942](#), [943](#)
- Tabulatur [683](#), [861](#), [863](#)
- Taktwiederholungen [808](#)
- Text [321](#)

Farben für Noten und Pausen [683](#), [826](#)

- drucken [498](#), [512](#)
- exportieren [501](#), [512](#)
- Noten außerhalb des Bereichs [683](#), [861](#)
- Pausen [826](#)
- Stimmen [943](#)
- Tabulatur [861](#)

farbige Bereiche [409](#), [575](#), [808](#), [814](#)

- drucken [512](#)
- Dynamikspur [412](#)
- exportieren [512](#)
- Zeitspur [431](#), [433](#)

Feedback

- Kommentare, *siehe* Kommentare

Fehlende Schriften (Dialog) [73](#)

fehlende Sounds

- laden [463](#)

Fenster

- Arbeitsumgebungen [53](#)
- mehrere [54](#), [56](#), [58](#)
- Mixer [452](#), [455](#)
- öffnen [24](#), [58](#)
- Projekt [40](#)
- Registerkarten [56](#)
- Registerkarten verschieben [57](#)
- schwebend [41](#)
- Transport [455](#)
- trennen [56](#)
- Video [154](#)
- VST-Instrumente [397](#)
- Wiedergabe [58](#)

Fermaten [643](#)

- ändern [646](#)
- Anzahl pro Notenzeile [647](#)
- Arten [332](#), [643](#), [646](#)
- Darstellung [332](#)
- Dauer [332](#)
- eingeben [264](#), [266](#), [267](#)
- einzelne Notenzeilen [646](#)
- löschen [339](#)
- mehrere an derselben Position [646](#)
- Platzierung [645](#)
- Position [645](#)
- Stimmen [647](#)
- Taktstriche [648](#)
- verschieben [647](#)

Fermaten und Pausen (Bereich) [267](#)

festlegen

- Notenwerte [179](#), [195](#)
- Systeme pro Seite [370](#)
- Takte pro System [370](#)

fettgedruckter Text [321](#)Filme, *siehe* VideosFilter [329](#)

- Auswahl aufheben [330](#)
- auswählen [330](#)
- Dynamikanweisungen [329](#), [603](#)
- Ensembles [98](#)

Filter (*Fortsetzung*)

- Expression-Maps [473](#)
- Halsrichtung [329](#)
- Harfen-Pedalangaben [329](#)
- Instrumente [98](#)
- Liedtext [329](#), [659](#), [660](#)
- Noten [329](#)
- Percussion-Maps [484](#)
- Perkussion [122](#)
- Schlagzeug [122](#)
- Stimmen [329](#)
- Tempomarkierungen [329](#)
- Tonhöhe [329](#)

fine

- Abschnitte [800](#)
- d.c. al [800](#)
- eingeben [314](#), [315](#)

Fingersatz [619](#)

- Akkorddiagramme [579](#)
- ändern [621](#)
- anzeigen [623](#)
- Arpeggio-Zeichen [627](#)
- Arten [218](#), [629](#)
- ausblenden [623](#)
- Auswahl des Hornbereichs [629](#)
- Blechblasinstrumente mit Ventilen [629](#)
- Darstellung [624](#)
- Einblendfeld [217](#), [218](#)
- eingeben [217](#), [218](#)
- Erinnerung [624](#)
- Griffe [620](#)
- innerhalb der Notenzeile [622](#)
- Instrumente mit Bündeln [624](#)
- invertieren [622](#)
- Klammern [217](#), [218](#), [624](#), [625](#)
- löschen [623](#)
- MusicXML-Import [631](#)
- notenzeilenabhängige Positionierung [622](#)
- Platzierung [619](#), [622](#), [625](#), [626](#)
- Position [619](#)
- Saiten [682](#)
- Schriftstile [624](#)
- Slides, *siehe* Fingersatz-Slides
- Substitution [620](#)
- Trennzeichen [629](#)
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [630](#)

Fingersatz-Slides [628](#)

- anzeigen [628](#)
- ausblenden [628](#)
- Griffe [628](#)

Fingersätze für die linke Hand [624](#)

- Einblendfeld [220](#)
- eingeben [217](#), [220](#)
- Größe [624](#)
- Platzierung [620](#)
- Position [626](#)
- Slides [628](#)

Fingersätze für die rechte Hand [624](#)

- Arpeggio-Zeichen [627](#)
- Einblendfeld [220](#)
- eingeben [217](#)
- Klammern [625](#)
- Platzierung [620](#)

- flache Bindebögen [842](#)
 Flips, *siehe* Jazz-Ornamente
 folgende Wiederholungen
 Taktzahlen [546](#)
 Form
 Akkorddiagramme [579](#), [581–583](#)
 Notenköpfe [676](#), [679](#)
 Taktzahl-Einfassungen [537](#)
 Triolen-/N-tolen-Klammern [918–920](#)
 Verbalkung [552](#), [557](#), [558](#), [560](#)
 Formate, *siehe* Dateiformate
 formatieren [352](#)
 Abschlüsse [778](#)
 Akkorddiagramme [583](#)
 allmähliche Dynamikwechsel [609](#)
 alterierte Primen [520](#)
 Arpeggio-Zeichen [713](#), [714](#)
 Bindebögen [842](#)
 Dateinamen [503](#)
 Dynamikanweisungen [609](#)
 Gabeln [609](#)
 Glissando-Linien [719](#)
 Haltebögen [892](#), [893](#)
 Layouts [376](#), [377](#), [379](#)
 Linien [777](#), [778](#)
 Marker [789](#)
 Musterseiten [352](#)
 Niente-Gabeln [606](#)
 Notenköpfe [680](#)
 Pedallinien [751](#), [752](#)
 Rahmen [376](#)
 Seiten [354](#), [376](#), [377](#), [379](#), [637](#)
 Seitenformatierung [369](#)
 Systeme [376](#)
 Tacets [373](#), [375](#)
 Taktzahlen [536](#), [539](#)
 Tempomarkierungen [881](#), [882](#)
 Text [321](#), [322](#), [381](#)
 Titelei [637](#)
 Triolen und N-tolen [915](#), [921](#)
 forte, *siehe* Dynamikanweisungen
 Fortlaufende Ansicht [51](#), [58](#)
 Instrumentenwechsel [116](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [51](#)
 Notenzeilenspationierung [391](#), [393](#)
 Partien [344](#)
 Seiten ziehen [337](#)
 Taktzahlen [51](#)
 wechseln zu [58](#)
 Fortsetzungslinien [761](#), [767](#)
 allmähliche Dynamikwechsel [609](#)
 Bindebögen über Umbrüche [843](#)
 Dauer [762](#)
 Dynamikanweisungen [598](#), [608](#)
 eingeben [282](#), [286](#), [288](#)
 Gabeln [602](#), [609](#)
 Pedallinien [744](#), [751](#), [752](#)
 Spielanweisungen [761–764](#)
 Tempomarkierungen [880–882](#)
 Fortsetzungszeichen [753](#)
 Klammern [753](#)
 Linien [769](#)
 Text [754](#)
- Forum
 Zugriff auf [68](#)
 fps [156](#)
 Fragezeichen
 Obertöne [691](#)
 Tabulatur [204](#), [861](#)
 freie Tremolos, *siehe* Tremolos
 Frequenz
 Rahmen [156](#)
 fünfzeiliges Notensystem [853](#)
 Notenköpfe [933](#), [935](#)
 Perkussions-Kits [929](#), [930](#)
 Perkussions-Legenden [936](#)
 Funk-Notenköpfe [679](#)
 anzeigen [680](#)
 Funktionen
 Tastaturbefehle [64](#)
 Tastaturbefehle entfernen [66](#)
 FX-Kanäle [454](#)
- ## G
- G-Schlüssel, *siehe* Schlüssel
 Gabeln, *siehe* allmähliche Dynamikwechsel
 ganze Noten [160](#)
 Ganzton-Triller [705](#), [709](#)
 anzeigen [702](#), [705](#)
 ausblenden [702](#), [705](#)
 Darstellung [707](#)
 Position [709](#)
 ganztonige Akkordsymbole [254](#)
 gedämpfte
 Noten, *siehe* Ghost-Notes
 gefiederte Balken, *siehe* Fächerbalken
 gegenseitige Ausschlussgruppen
 Expression-Maps [473](#)
 gegriffene Tonhöhe [690](#)
 Obertöne [694](#)
 Gehe zu Seite (Dialog) [336](#)
 Gehe zu Takt (Dialog) [336](#)
 gehen zu, *siehe* Navigation
 gekrümmte Arpeggio-Zeichen [712](#)
 Dauer [717](#)
 Einblendfeld [271](#)
 eingeben [271](#)
 Wiedergabe [716](#), [717](#)
 gelöschte Hintergründe
 Notenzeilenlinien [622](#)
 Saitenanzeigen [632](#)
 Taktzahlen [537](#)
 General MIDI [82](#)
 gerade Linien
 Gitarren-Bendings [723](#)
 Glissando-Linien [718](#)
 Jazz-Artikulationen [731](#)
 gerade Wiedergabe, *siehe* Swing-Wiedergabe
 Geräte
 Audio [60](#)
 gesampelte Triller [709](#), [710](#)
 Gesamtpartitur-Layouts, *siehe* Layouts

- Gesangsnotenzeilen
 Klammern 70
 Notenzeilengruppen 70, 565
 Taktstriche 70
- Geschwindigkeit
 ändern 235, 236, 433, 435, 448, 878, 880
 Arpeggio-Zeichen 717
 Bildfrequenz 156
 bpm 878
 Tempomarkierungen 871, 878, 880
 Tremolos 910
 Triller 702, 709, 710
 Videos 156
 Wiedergabe 448, 871
- gespielte Dauer
 Abweichungen 491
 ändern 491
 Werkzeug 395
- gespielter Notenwert 490
 notierter Notenwert 490
- gestrichelt
 Bindebögen 841
 Haltebögen 891, 893
 Haltelinien für Gitarren-Bendings 726
 Jazz-Artikulationen 731
 Linien 296, 767
 Oktavzeichen 592
 Saitenanzeige-Linien 632, 633
 Taktstriche 225, 897, *siehe auch* verbundene
 Taktarten
 Tempomarkierungen 882
- getrennte Hälse 519
 Darstellung 520
- geweitete Gabeln 610
- gewellte Linien 718, 767
 anzeigen 762, 777
 ausblenden 762
 eingeben 274–279, 297
 Glissando-Linien 718, 719
 Jazz-Artikulationen 731
 Triller 702, 703
- gezapfte Instrumente
 Arpeggio-Fingersätze 627
 Einblendfeld 220
 Fingersätze 217, 624
 Saiten 682
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Slides 628
 Stimmung 118
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Ghost-Notes 684, 686, 864
 anzeigen 864
 ausblenden 864
 Gitarre, *siehe* Ghost-Notes, *siehe auch* Notenköpfe
 in Klammern
 Wiedergabe 864
- Gitarre
 Akkorddiagramme, *siehe* Akkorddiagramme
 Akkordsymbole, *siehe* Akkordsymbole
 Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 Fingersätze 624
 Ghost-Notes 864
 Noten außerhalb des Bereichs 683
- Gitarre (*Fortsetzung*)
 Noteneingabe 191
 Obertöne 690, 692, 694
 offene Tonhöhen 132
 Saite für Noten ändern 863
 Saiten 132
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 schlagen 627
 Slides 628
 Stimmung 98, 118, 130, 132
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur
- Gitarren-Bendings 643, 723, 726
 Dives 727
 Einblendfeld 271, 279, 280
 eingeben 269, 271, 279–281
 Fermaten 723, 726
 Haltelinien 726
 Intervalle 723
 Läufe 723
 loslassen 723
 Pre-Bends 723
 Richtung 333, 726
 Tabulatur 862
 Vorzeichen 728
- Gitarren-Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
- Gitteranordnung
 Vorzeichen 518
- glätten
 Automation 426
 Dynamikanweisungen 416
 Glissando-Linien 718
 Jazz-Artikulationen 729
- gleichmäßige Unterteilung der Oktave 656
- Gleichungen
 Tempomarkierungen 233, 883
- gli altri, *siehe* divisi
- Glissando-Linien 718, 767
 ändern 332
 anzeigen 720
 Arten 271
 ausblenden 720
 Bereich 277
 Einblendfeld 271, 276
 eingeben 269, 271, 276, 277, 719
 Filter 329
 formatieren 719
 Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
 Haltebogenketten 721
 Harfen-Pedalangaben 721, 737
 Linientypen 719
 löschen 339
 Platzierung 718
 Position 718
 Richtung 682
 Stile 719
 Text 720
 Wiedergabe 721, 737
- globale Akkordsymbole 569
 eingeben 256
- Glyphen
 Pedallinien 751
 Schriften 380

- Glyphen (*Fortsetzung*)
 Triller 698, 699
 Vorzeichen 205
- Grafikdateien 501, 511
 Bildauflösung 512
 Dateinamen 503
 exportieren 501, 503
 Farben 505
 Formate 511
 Schriften 505
 Schwarzweiß 505
- Grafiken
 Dateien, *siehe* Grafikdateien
- greifender Finger, *siehe* Fingersätze für die linke Hand
- Griffe 731
 Akkordsymbol-Regionen 574
 Balken 552
 Dynamikanweisungen 608
 Fingersätze 620
 Oktavzeichen 593
 Perkussions-Legenden 937
 Regionen mit Strichnotation 819
 Spielanweisungen 762
 Taktwiederholungen 807
 Tempomarkierungen 881
 Triller 704
 Triolen-/N-tolen-Klammern 918
 Wiederholungsenden 797
- groß
 Auswahl 325
 Notenköpfe 678
 Taktarten, *siehe* große Taktarten
- Großbuchstaben
 Nummern der Partie 384
 römische Ziffern 384
- Größe
 Abstand 129
 Arpeggio-Zeichen-Fingersätze 627
 Audio-Puffer 212, 213
 Cues 597
 Fingersätze 627
 Fingersätze für die linke Hand 624
 Liedtext 666
 Maßeinheit 60
 Noten 597, 681
 Notenköpfe 676
 Notenzeilen 105, 357, 367
 Papier 510, 511
 Rastral 367
 Seiten 105, 356, 510
 Spatium 367
 Spuren 408, 440
 Systemobjekte 357, 367
 Taktarten 900, 901
 Video-Fenster 154
 Vorschläge 638, 640, 681
- große Taktarten 900, 901
 Taktzahlen 542
- Grundlinie
 Text 321
- Grundton
 Obertöne 690
 Saiten-Tonhöhen 130
- Grundtöne
 Akkordsymbole 252, 257, 569, 572
- grüne Noten
 Tabulatur 863
- Gruppen
 Akkoladen 563
 Balken, *siehe* Balkengruppen
 Dynamikanweisungen 614–616
 Instrumente, *siehe* Instrumentengruppen
 Klammern 563
 Noten, *siehe* Notengruppierung
 Notenzeilen 534
 Notenzeilenbeschriftungen 852
 Notenzeilenspatiationierung 358, 391
 Pausen, *siehe* Notengruppierung
 Registerkarten 56, 57
 Spielanweisungen 761–764
 Spieler, *siehe* Spielergruppen
 Taktwiederholungen 811, 812
- Gruppierung aufheben
 Dynamikanweisungen 615
 Spielanweisungen 765
- ## H
- H-Balken 828
 anzeigen 829
 ausblenden 829
 Breite 828
- Haken
 Pedallinien 745, 751, 752
 Spielanweisungen 761, 762
 Triolen und N-tolen 918
- halbe Noten 160
 Tempogleichungen 883
- Halbtakt
 Balkengruppierung 561
- Halbton-Triller 705, 709
 anzeigen 702, 705
 ausblenden 702, 705
 Darstellung 707
 Position 709
- HALion Sonic SE
 Endpunkte 471
 unabhängige Stimmwiedergabe 444
 Wiedergabevorlage 457, 458
- HALion Symphonic Orchestra
 Endpunkte 471
 unabhängige Stimmwiedergabe 444
 Wiedergabevorlage 457, 458
- Hals-abwärts-Stimmen, *siehe* Stimmen
- Hals-aufwärts-Stimmen, *siehe* Stimmen
- halslos
 Rhythmusstriche 169, 183, 947
- Halsrichtung 866
 Akkorde 867
 ändern 343, 815, 868, 869
 Balkengruppen 868
 Balkenplatzierung 550, 556
 Bindebogenkrümmung 831
 einstimmige Kontexte 866, 869
 Filter 329
 Gitarren-Pre-Bends 726

- Halsrichtung (*Fortsetzung*)
 Krümmung von Haltebögen 885
 mehrstimmige Kontexte 867
 mittlere Linie 866
 Noten auf der mittleren Linie der Notenzeile 866
 Noten in andere Notenzeilen versetzen 554, 945
 notenzeilenabhängige Positionierung 550
 Perkussions-Kits 122, 126, 190, 938, 939
 Rhythmusstriche 815, 869
 Schlagzeuge 126
 Stimmen 343, 866, 869, 942
 Vorschläge 638, 639, 641
 zentrierte Balken 553
 zurücksetzen 551, 870
- Halsstummel 559
- Haltebögen 36, 884, 886, 887
 Akkorde 893
 Artikulationen 525, 526, 884
 auftrennen 891
 Bindebögen 832–834
 Bindebogen und Haltebögen 886
 Darstellung 891
 durchgezogen 891
 editorisch 891
 eingeben 158, 195, 889
 Erinnerungsvorzeichen 517, 693
 erzwingen 179
 formatieren 892, 893
 gestrichelt 891, 893
 Gitarren-Bendings 726
 halbgestrichelt 891
 Haltebogenketten, *siehe* Haltebogenketten
 invertieren 894
 Ketten, *siehe* Haltebogenketten
 Klammern 687
 Krümmungsrichtung 893, 894
 laissez vibrer 889, 890
 löschen 890, 891
 nicht angrenzende Noten 888, 889
 nicht standardmäßige Arten 887
 Notengruppierung 179
 Notenköpfe in Klammern 687
 Notenzeilen-übergreifend 889
 Notenzeilenlinien 885
 Platzierung 885
 Position 833, 885
 punktiert 891, 893
 Rahmenumbrüche 887
 Schlüssel 586
 Schlüsselwechsel 888
 Stil 891, 892
 Stimmen 885, 893
 Stimmen-übergreifend 889
 Systemumbrüche 887
 Tabulatur 884
 Taktartänderungen 888
 Taktarten 884
 Tremolos 909
 trennen 179, 891
 Vermeidung von Zusammenstößen 885
 Vorzeichen 888
- Haltebogenketten 884
 Artikulationen 525, 884
 auswählen 884
 Bindebögen 832, 833
 Glissando-Linien 721
 löschen 890
 Notenköpfe in Klammern 687
 Schlüssel 586
 Tabulatur 884
 Tremolos 909
 trennen 891
- Haltelinien 723, 726
- Haltepedal 744
 Anweisungen für erneutes Betätigen/
 Niveauänderungen entfernen 746
 Einblendfeld 284, 289
 eingeben 284, 289, 290
 erneutes Betätigen 290, 291, 745
 Fortsetzungslinien 752
 MIDI-Controller 213, 755
 MusicXML-Import 755
 Niveauänderungen 290, 291, 745
 trennen 749
 zusammenführen 750
- Hand-Werkzeug 51
 Seiten ziehen 337
- Harfen-Pedalangaben 737
 anzeigen 739
 ausblenden 739, 740
 berechnen 292
 Darstellung 737, 738
 Einblendfeld 284
 eingeben 284, 292
 Filter 329
 Glissando-Linien 721, 737
 Hinweise 737, 739, 740
 Noten außerhalb des Bereichs 683
 Notennamen 738
 Rahmen 740
 Schaubilder, *siehe* Harfenpedal-Schaubilder
 Teilton, *siehe* teilweise Harfen-Pedalangaben
 verschieben 741
 Wiedergabe 737
- Harfenpedal-Schaubilder 737, 738
 anzeigen 738
 Platzierung 741
 Position 741
- Häufigkeit
 automatisches Speichern 92
 Obertöne 690
 Taktzahlen 536
 Timecodes 794
 Triller 702
 Zählzeiten für Region mit Strichnotation 821
 Zählzeiten von Taktwiederholungen 810
- helles Thema 59
- Hemiole
 Notenwerte erzwingen 179
- Henze-Fermaten 643
 eingeben 264, 266, 267
- Hervorhebungen
 Akkordsymbol-Regionen 572, 575
 Automation 423

- Hervorhebungen (*Fortsetzung*)
 drucken 512
 Dynamikanweisungen 412
 exportieren 512
 Kommentare 351
 Regionen mit Strichnotation 813, 814
 Spuren 400, 412, 423, 431
 Taktwiederholungen 805, 808
 Tempoänderungen 431, 433
- Hilfsnoten 707
 anzeigen 708
 Notenkopf-Design 680
 Position 709
- Hilfstaktzahlen 539
- Hintergründe 59
 löschen 632
- Hinweise 338
 Akkordsymbole 569, 571, 572
 anzeigen 339
 ausblenden 339
 drucken 498, 512
 Dynamikanweisungen 607
 exportieren 501, 512
 Harfen-Pedalangaben 737, 739, 740
 Notenzeilenänderungen 854
 Ossia-Notenzeilen 855
 Perkussions-Legenden 935
 Rahmenumbrüche 372
 Schlüssel 590
 Spielanweisungen 759
 Systemumbrüche 372, 373
 Taktarten 906
 Takte 529
 Taktstriche 529, 533
 Tempomarkierungen 875, 877, 878
 Tonarten 651
 Triolen und N-tolen 918, 921
 zusätzliche Notenzeilen 854
- hinzufügen, *siehe* eingeben
- hinzugefügte Noten
 Akkordsymbole 253
- Hochformat 510, 511
- Höhe
 Linien 776
 Notenzeilen 358, 359, 391
 Spuren 440
 Systeme 358, 359, 391
 Taktarten 896
- hohe Noten
 Triller 711
- Holzblasinstrumente
 Spielanweisungen 285
- horizontale Ausrichtung
 Notenzeilen 366
 Ornamente 699
 Systeme 366
- horizontale Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Glissando-Linien
- horizontale Position
 Akkordsymbole 575
 Arpeggio-Zeichen 715
 Dynamikanweisungen 599, 612
 Haltebögen 885
- horizontale Position (*Fortsetzung*)
 Liedtext 658
 Linien 771, 772, 774, 777
 Noten 388, 942, 944
 Notenzeilen 366
 Ornamente 699
 Pausen 823
 poco a poco 612
 Saitenanzeigen 636
 Schlüssel 588
 Studierzeichen 782
 Systeme 366
 Taktarten 896
 Taktzahlen 540
 Tempomarkierungen 872
 Triller 699
 Triolen und N-tolen 912, 922
 Triolen-/N-tolen-Klammern 920
 Vortragsbezeichnungen 612
- Hörner
 Auswahl des Bereichs 629
 Fingersätze 629
 Schlüssel 98
 Tonarten 98
- Hotkeys, *siehe* Tastaturbefehle
- HTML-Dateien
 Kommentare 351
- Hub 68
 Projekte öffnen 71, 72
- Hüllkurven
 Dynamikanweisungen 412, 418
- humanisieren
 Dynamikanweisungen 412
- I**
- Illustrationen
 exportieren 501
- implizite Pausen 36, 823, 824
 anzeigen 827
 ausblenden 825, 827
 explizite Pausen 826
 Farben 826
 löschen 827
 Stimmen 825
- importieren
 Cubase-Daten 473
 Expression-Maps 473, 482
 MIDI-Dateien 81, 82, 940
 MusicXML-Dateien 78, 799, 940
 Partien 74, 75
 Percussion-Maps 488
 Perkussions-Kits 925
 Stimmungen von Bundinstrumenten 132
 Tempospuren 86
 ungestimmte Perkussion 940
 Wiedergabevorlagen 465
- Importoptionen für Partien (Dialog) 75
- in Akkoladen notierte Instrumente
 Akkoladen 563
 Dynamikanweisungen 599
 Klammern 70, 565
 Mehrtaktpausen 828

in Akkoladen notierte Instrumente (*Fortsetzung*)

MIDI-Aufnahme [209](#)
 Notenzeilen [534](#)
 Notenzeilen ausblenden [360](#), [391](#)
 Notenzeilen-übergreifende Balken [554](#)
 Notenzeilen-übergreifende Bindebögen [835](#)
 Notenzeilengruppen [70](#), [565](#)
 Swing-Wiedergabe [451](#)
 Taktstriche [534](#)
 vertikale Ausrichtung [391](#)
 zentrierte Balken [552](#)

Informationen, *siehe* Projektinformationen

Inhalt

Tabelle [637](#)
 Takte [528](#)
 Titelei [637](#)

Initialen

Kommentare [345](#), [350](#)

Inserts [454](#)

Instanzen

hinzufügen [399](#)
 PlugIns [396](#)

Instrumente [35](#), [114](#)

Akkordsymbole [256](#), [571](#)
 Änderungen, *siehe* Instrumentenwechsel
 Anordnungs-Werkzeuge [339](#)
 Anschlagstärke [420](#), *siehe auch*
 Anschlagstärkespuren anzeigen [137](#), [140](#)
 aus Einzelstimmen entfernen [137](#), [140](#)
 aus Kits entfernen [130](#)
 ausblenden [137](#), [140](#)
 automatische Nummerierung [115](#)
 Bereiche [683](#)
 Bund-Fingersätze [624](#)
 divisi [860](#)
 Dopplung [58](#), [118](#)
 Dynamikanweisungen [412](#), [613](#), *siehe auch*
 Dynamikspuren
 Einzelstimmen-Layouts, *siehe* Layouts
 Endpunkte [466](#), [471](#)
 Ensembles [113](#)
 Expression-Maps [466](#)
 gezupfte Fingersätze [624](#)
 Gruppen, *siehe* Instrumentengruppen
 hinzufügen [98](#), [113](#), [118](#)
 hinzufügen zu Perkussions-Kits [125](#)
 in Kits kombinieren [119](#)
 Klammern [70](#), [564](#), [565](#)
 Kommentare [345](#), [347](#)
 Kurztöne [613](#)
 laden [399](#)
 Langton [613](#)
 leere Notenzeilen [360](#)
 löschen [112](#), [121](#)
 MIDI [398](#), [399](#)
 MIDI-Aufnahme [209](#)
 mit Bündeln [118](#)
 Namen, *siehe* Instrumentennamen
 Noten eingeben [174](#)
 Notenzeilen [58](#), [929](#)
 Notenzeilen anzeigen [58](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [144](#), [846](#), [850](#)

Instrumente (*Fortsetzung*)

Notenzeilengröße [367](#)
 Notenzeilengruppen [70](#), [565](#)
 Nummerierung [115](#)
 Percussion-Maps [466](#)
 Perkussion [483](#), [929](#)
 Perkussions-Legenden [935](#), [937](#)
 Reihenfolge [112](#), [121](#), [133](#)
 Reihenfolge in Perkussions-Kits [128](#)
 Saiten [118](#)
 Schlüssel [589](#)
 Solo schalten [446](#), [447](#)
 Spieler [109](#)
 Spieler-Bereich [95](#)
 Spuren, *siehe* Instrumentenspuren
 Stimmung [98](#), [118](#)
 stummschalten [446](#), [447](#)
 suchen [98](#)
 Swing-Wiedergabe [451](#)
 Tonarten [650](#), [651](#), [655](#)
 transponieren [117](#), [141](#), *siehe auch* Instrumenten-
 Transposition
 verschieben [121](#)
 Vorhandene ändern [120](#), [125](#)
 Vorlagen [70](#)
 VST [397](#), [399](#)
 Wiedergabe [444](#), [457](#), [458](#), [460](#), [463](#), [466](#), [471](#), [472](#),
[483](#)
 Wiedergabe-Modus [409](#)
 zu Einzelstimmen hinzufügen [140](#)
 zu Endpunkten zuweisen [471](#)
 zu Partien hinzufügen [137](#)
 zwischen Spielern verschieben [121](#)

Instrumente mit Bündeln [118](#)
 Akkorddiagramme [579](#), [580](#)
 Arpeggio-Fingersätze [627](#)
 Bündel [130](#)
 Einblendfeld [220](#)
 Fingersätze [217](#), [624](#)
 hinzufügen [98](#), [118](#)
 Obertöne [690](#)–[692](#), [694](#)
 offene Tonhöhen [132](#)
 Pinch Harmonics [697](#)
 Saiten [132](#), [682](#)
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Slides [628](#)
 Stimmung [118](#), [130](#)
 Stimmungen exportieren [133](#)
 Stimmungen importieren [132](#)
 Tabulatur, *siehe* Tabulatur

Instrumenten-Auswahl [98](#)
 Instrumenten-Transposition [117](#), [848](#)
 anzeigen [849](#)
 ausblenden [849](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [144](#), [850](#)
 Schlüssel [590](#)

Instrumentenbeschriftungen
 Perkussions-Kits [127](#)

Instrumentengruppen [126](#), [133](#)
 Benennung [127](#)
 löschen [128](#)
 Perkussions-Kits [126](#)

Instrumentenlisten [382](#), [637](#)

Instrumentennamen [143](#), [845](#)
 als Standard speichern [144](#)
 ändern [148](#)
 Ausrichtung [144](#)
 Länge [144](#), [847](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [144](#), [383](#), [846](#), [847](#)
 Nummerierung [115](#), [846](#)
 Spuren [409](#), *siehe auch* Instrumentenspuren
 Token [383](#)
 Wiedergabe-Modus [409](#)

Instrumentennamen bearbeiten (Dialog) [144](#)

Instrumentenspuren [408](#), [409](#)
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärkespuren
 Automation, *siehe* Automationsspuren
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikspuren
 erweitern [440](#)
 farbige Bereiche [409](#)
 Kopfzeilen [409](#)
 Pianorollen-Editor [402](#)
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungsspuren
 Steuerelemente [409](#)
 zuklappen [440](#)

Instrumentenstimmungen, *siehe* Instrumenten-
 Transposition

Instrumentenwechsel [116](#)
 Beschriftungen, *siehe* Beschriftungen für
 Instrumentenwechsel
 eingeben [118](#), [174](#)
 erlauben [116](#)
 nicht erlauben [116](#)

Intensität
 Dynamikanweisungen [332](#)

interaktive Anzeige der Tastaturbefehle [63](#)

Interpunktion
 Timecodes [792](#)

Intervallart
 Akkordsymbole [252](#), [257](#), [569](#), [572](#)
 transponieren [207](#)

Intervalle
 Akkordsymbole [253](#), [569](#)
 automatisches Speichern [92](#)
 Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen
[202](#)
 Gitarren-Bendings [723](#)
 Gitarren-Pre-Bends [723](#)
 Instrumente mit Bündlen [130](#)
 Obertöne [690–692](#), [694](#), [697](#)
 Ornamente [698](#)
 Teilungen der Oktave [656](#)
 transponieren [202](#), [207](#)
 Triller [270](#), [705–707](#), [709](#)

invertieren [841](#)
 Artikulationen [525](#)
 Bindebögen [831](#), [833](#), [841](#)
 Fingersätze [622](#)
 Hälsen von Vorschlägen [639](#)
 Haltebögen [894](#)
 Triolen und N-tolen [919](#)
 Verbalkung [550](#)

ionische Akkordsymbole [254](#), [577](#)

J

Jazz
 Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Bandvorlagen [70](#)
 Glyphen [380](#)
 Notenschriftstil [380](#)
 Notenzeilengruppen [70](#), [565](#)

Jazz-Artikulationen [729](#), [730](#)
 ändern [731](#)
 Arten [271](#), [729](#), [731](#)
 Bend [729](#)
 Bereich [279](#)
 Darstellung [731](#)
 Dauer [731](#)
 Einblendfeld [271](#), [278](#)
 eingeben [269](#), [271](#), [278](#), [279](#)
 glätten [729](#)
 Länge [731](#)
 Linientypen [731](#)
 löschen [732](#)
 Ornamente, *siehe* Jazz-Ornamente
 Position [731](#)
 verschieben [731](#)
 Wiedergabe [729](#)

Jazz-Ornamente [729](#), [730](#)
 Arten [270](#)
 Einblendfeld [270](#)
 eingeben [270](#), [273](#)

K

Kanäle [452](#)
 ändern [471](#)
 Einstellungen [466](#)
 Endpunkte [466](#)
 Expression-Maps [466](#), [472](#)
 Instrumente [471](#)
 Metrum [452](#)
 MIDI [452](#)
 Mixer [452](#), [454](#)
 Percussion-Maps [466](#), [472](#)
 PlugIns [466](#)
 Steuerelemente [452](#), [454](#)
 Wiedergabe [466](#)
 Züge [454](#)

Kandidatenmenüs
 Spielanweisungen-Einblendfeld [282](#)
 Tempo einblendfeld [231](#)

Karten
 Ein-/Ausblenden-Pfeile [49](#)
 Layouts [99](#)
 Partien [102](#)
 Spieler [95](#)
 Timecodes [102](#)

Kästen, *siehe* Rahmen, *siehe auch* Rahmen

Kategorien
 Vorlagen [70](#), [565](#)

keilförmige Notenköpfe [677](#)
 anzeigen [680](#)

- Keillinien [296](#), [767](#)
 anzeigen [762](#), [777](#)
 ausblenden [762](#)
 eingeben [297](#)
- Kein-Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
- keine Akkordsymbole [254](#)
- Kennzeichnung, *siehe* Kommentare, *siehe auch* Anmerkungen
- Ketten
 Haltebögen [884](#)
- Keyboards
 Layouts [66](#)
 Noten eingeben [169](#)
 Tastaturbefehle-Maps [63](#)
- Keyswitches
 Expression-Maps [472](#), [473](#)
 Percussion-Maps [484](#)
- Kits, *siehe* Perkussions-Kits
- Klammern [563](#)
 anzeigen [567](#)
 Arpeggio-Zeichen [712](#)
 Art von Ensemble [70](#), [565](#)
 ausblenden [567](#)
 Dynamikanweisungen [603](#)
 Fingersätze [217](#), [218](#), [624](#), [625](#)
 Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Gruppierung [133](#), [564](#)
 Hinweise [338](#)
 Layouts [564](#)
 Metronomangaben [876](#), [877](#)
 Notenköpfe, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Notenzeilenspatiationierung [358](#), [391](#)
 Obertöne [693](#)
 Oktavzeichen-Zahlen [592](#)
 Pedal-Fortsetzungszeichen [753](#)
 Perkussionsnoten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Projektvorlagen [70](#)
 sekundäre [566](#), [567](#)
 Spielergruppen [133](#), [535](#)
 Taktarten [225](#), [228](#), [900](#), [901](#), [904](#)
 Taktstriche [534](#)
 Tempomarkierungen [876](#), [877](#)
 Triolen und N-tolen [918](#)
 Unterklammern [566](#), [567](#)
 verschachtelte Unterklammern [568](#)
 Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [682](#)
 Vorlagen [70](#)
 Vorzeichen [517](#), [521](#), [693](#)
 Zählzeiten für Region mit Strichnotation [821](#)
 Zählzeiten von Taktwiederholungen [811](#)
- Klappenschläge, *siehe* Spielanweisungen
- Klassisch
 Ornamente [272](#)
 Triller [709](#), [711](#)
- klassische Gitarre, *siehe* Instrumente mit Bündlen
- klassische Regel für Vorzeichendauer [521](#)
- Klavier
 Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikanweisungen
 erneutes Betätigen [745](#), [746](#)
 gedrückte Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 Niveauänderungen [745](#), [746](#)
 Pedallinien, *siehe* Pedallinien
- Klavier (*Fortsetzung*)
 Substitutions-Fingersätze [620](#)
 Wiedergabe [755](#)
- Kleinbuchstaben
 römische Ziffern [384](#)
 Titel der Partien [384](#)
- kleine Noten [681](#)
 Cues, *siehe* Cues
 Notenzeilen, *siehe* Notenzeilengröße
- kleiner Finger [624](#)
 Einblendfeld [220](#)
 eingeben [220](#)
- Klick [455](#)
 aktivieren [443](#)
 deaktivieren [443](#)
 Einzähler [209](#)
 MIDI-Aufnahme [209](#)
 Mixer [452](#)
 Sound [431](#)
 Wiedergabe [431](#), [443](#)
- klingend
 Bereiche für Perkussions-Legenden [935](#), [937](#)
 Tonhöhe, *siehe* klingende Tonhöhe, *siehe auch* klingende Notation
- klingende Notation [142](#)
 Anzeige [141](#)
 Instrumenten-Transposition [848](#)
 Layouts [138](#), [141](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [845](#), [848](#)
 Schlüssel [589](#), [590](#)
 Statusanzeige [49](#)
 Tonhöhe eingeben [177](#)
- klingende Tonhöhe [142](#), [690](#)
 Layouts [141](#)
 Obertöne [694](#)
 Tonhöhe eingeben [177](#)
- Knotenpunkte [690](#)
 ändern [692](#)
- Kombinationen
 Tremolos [489](#)
 Wiedergabe-Spielanweisungen [479](#), [482](#), [489](#)
- kombinierte Dynamikanweisungen, *siehe* Dynamikanweisungen
- Komma-Atemzeichen [644](#)
- Kommentar (Dialog) [347](#)
- Kommentare [345](#)
 ändern [350](#)
 antworten [349](#)
 anzeigen [351](#)
 ausblenden [351](#)
 Autoren [345](#), [350](#)
 Bereich [347](#)
 Dialog [347](#)
 drucken [498](#), [512](#)
 exportieren [347](#), [351](#), [501](#), [512](#)
 hinzufügen [346](#), [349](#)
 Initialen [345](#), [350](#)
 Instrumente [347](#)
 Liste [347](#)
 löschen [339](#), [347](#)
 Taktzahlen [346](#), [347](#)

- Komponenten
 - Akkorddiagramme 579
 - Akkordsymbole 251, 569
 - Artikulationen 524
 - Linien 769
 - Tempomarkierungen 876
 - Komponist 103
 - Standard-Musterseiten 637
 - Text-Token 382
 - komprimierte MusicXML 78, 79
 - Konfigurationen
 - Endpunkte 466, 468–470
 - konstante Punkte 416, 426
 - eingeben 415, 425
 - Kontrapunkt 194
 - Stimmen 182, 942
 - Taktpausen 194
 - kontrapunktisch, *siehe* Kontrapunkt
 - Kontrolländerungen
 - Expression-Maps 473
 - Konventionen 503
 - Arpeggio-Zeichen 715
 - Atemzeichen 646
 - Dynamikanweisungen 599
 - Fermaten 645
 - Fingersätze 619
 - Glissando-Linien 718
 - Haltebögen 885
 - Harfen-Pedalangaben 741
 - Liedtext 658
 - Ornamente 699
 - Pausen 645, 823
 - Pedallinien 746
 - Spielanweisungen 757
 - Stimmen 942
 - Studierzeichen 782
 - Taktarten 896
 - Tempomarkierungen 872
 - Tonarten 649, 652
 - Tremolos 909
 - Triller 699
 - Triolen und N-tolen 912
 - Vorschläge 638
 - Zäsuren 646
 - konvertieren
 - Layouts in Grafikdateien 501
 - Noten in Triolen und N-tolen 914
 - PDF 501
 - Triolen und N-tolen in normale Noten 915
 - Kopfzeilen
 - Akkordspur 436
 - Instrumentenspuren 409
 - Partien 353
 - kopieren 339–341
 - Akkorddiagramm-Formen 581
 - Artikulationen 522
 - Automation 427
 - Bindebögen 331
 - Dynamikanweisungen 331, 417, 603
 - Eigenschaften 379
 - Einzelstimmenformatierung 379
 - Liedtext 663
 - Noten 522
 - kopieren (*Fortsetzung*)
 - Partien 137
 - Seitenformatierung 377
 - Spieler 112
 - Taktstriche 137
 - Kratzen, *siehe* Spielanweisungen
 - Kreis
 - Notenköpfe 676
 - Obertöne 694, 696
 - Saitenanzeigen 632
 - Taktzahl-Einfassungen 537
 - Kreuz-Notenköpfe 677
 - Ghost-Notes 864
 - Kreuze, *siehe* Vorzeichen
 - Krümmungsrichtung
 - Bindebögen 831, 833, 840, 841
 - Gitarren-Bendings 333
 - Gitarren-Pre-Bends 726
 - Haltebögen 885, 893, 894
 - Vorschläge 833
 - künstliche Obertöne 690
 - ändern 697
 - anzeigen 691
 - ausblenden 691
 - Stile 694, 697
 - Teiltöne 692
 - Tonhöhe 692
 - Vorzeichen 693
 - Wiedergabe 690–692
 - Kursivschrift
 - Dynamikanweisungen 598
 - Liedtext 667
 - Text 321
 - kurz
 - Halsstummel 559
 - Kurztoninstrumente 613
 - Anschlagstärke 420, *siehe auch* Anschlagstärkespuren
- ## L
- l.v.-Haltebögen, *siehe* Laissez-Vibrer-Haltebögen
 - laden
 - MIDI-Instrumente 399
 - Sounds 399, 463
 - Videodateien 153
 - VST-Instrumente 399
 - Wiedergabevorlagen 463
 - Laissez-Vibrer-Haltebögen 889, 890
 - Länge
 - Akkordsymbol-Regionen 574
 - Arpeggio-Zeichen 274, 275, 715
 - Bereiche für Perkussions-Legenden 937
 - Bindebögen 835, 838
 - Dynamikanweisungen 418, 608
 - Gabeln 602
 - gespielter Notenwert 490, 491
 - Jazz-Artikulationen 731
 - Linien 775–777
 - Namen von Perkussions-Legenden 938
 - Noten 178, 405, 490, 491
 - Notenhäse 870
 - Notenzeilenbeschriftungen 847

Länge (*Fortsetzung*)

- notierter Notenwert 490
- Oktavzeichen 593
- Pedallinien 748, 750
- Phrasen mit Taktwiederholungen 332, 806
- Regionen mit Strichnotation 819
- Spielanweisungen 760
- Systemtrennzeichen 856
- Taktwiederholungen 807
- Tempomarkierungen 881
- Triller 704
- Wiederholungsenden 797

Langtoninstrumente 613

Largo, *siehe* Tempomarkierungen

Latenz

- MIDI-Aufnahme 209, 212
- Wert ändern 212

Läufe

- Gitarren-Bendings 723

laufende Überschriften

- ausblenden 365
- Partie-Überschriften 365

Laute, *siehe* Instrumente mit Bündlen

Lautstärke

- Anschlagstärke 473
- Audiospuren eines Videos 155
- Dynamikanweisungen 598
- Kanalmetren 452
- MIDI 618
- Mixer 452
- Silence-Wiedergabevorlage 457, 458
- Wiedergabe 473
- zurücksetzen 447

Layout-Auswahl 42

- Layouts wechseln 53
- Reihenfolge der Layouts 142

Layout-Karten 99

- Ein-/Ausblenden-Pfeile 49
- öffnen 99
- Zahlen 99, *siehe auch* Layout-Nummern

Layout-Nummern 99

- Nummerierung ändern 142
- Reihenfolge 142

Layout-Optionen 105

- als Standard speichern 105
- ändern 108
- Dialog 105
- in andere Layouts kopieren 376, 379
- Taktzahlen 536–539

Layout-Optionen (Dialog) 105

Layoutnamen 143, 148

- ändern 148
- Text-Token 382

Layouts 38, 99, 108, 138, 376

- Akkoladen 70, 564, 565, 567, *siehe auch*
- Notenzeilengruppen
- Akkordsymbole 571
- an Papier anpassen 511
- Ansichtstypen 51
- Audio exportieren 89
- Ausrichtung 356, 359, 366, 391, 510, 511
- auswählen 42
- Benennung 148, *siehe auch* Layoutnamen

Layouts (*Fortsetzung*)

- benutzerdefinierte Partituren 138
- Bereich im Einrichten-Modus 99, 138
- Bereiche des Drucken-Modus 494
- Beschriftungen für Instrumentenwechsel 850
- Cues, *siehe* Cues
- Darstellung von Perkussions-Kits 930
- Dateinamen 503
- divisi 860
- drucken 498, 507, 511
- Eigenschaften kopieren 379
- Einrückungen 858, 859
- Einstellungen 105
- Einzelstimmen 138, 376
- Einzelstimmen übertragen 376, 377
- enharmonische Schreibung 205
- erstellen 27, 139
- Exemplare 498
- exportieren 501, 507
- formatieren 352, 376, 379
- Formatierungen kopieren 376, 377, 379
- Gesamtpartituren 138
- Grafikdateien 501, 511
- große Taktarten 900, 901
- Harfen-Pedalangaben 739
- Instrumentenreihenfolge 133
- Karten, *siehe* Layout-Karten
- Klammern 70, 564, 565, 567, *siehe auch*
- Notenzeilengruppen
- klingende Notation 142
- laufende Überschriften 365
- Layouts übertragen 379
- Layouts-Bereich 99
- leere Notenzeilen 360
- linke Seiten 361
- löschen 143
- Marker 787, 788
- mehrere Fenster 24, 58
- mehrere öffnen 54, 56
- Mehrtaktpausen 538, 829
- MIDI exportieren 84
- MusicXML-Dateien 79
- Musterseiten, *siehe* Musterseiten
- Notenabstand 388, 389
- Notenzeilen ausblenden 360
- Notenzeilenbeschriftungen 383, 847
- Notenzeilengröße 357
- Notenzeilenspationierung 358, 359, 391
- Nummerierung ändern 142
- öffnen 23, 44, 53
- Orchesterordnung 112
- Papierformate 510
- Partie-Überschriften 353, 363, 365
- Partien 108, 140, 361, 362
- Partien entfernen 140
- Partien hinzufügen 140
- Rahmenumbrüche 371
- Ränder 355, 365
- Registerkarten 44, 54
- Reihenfolge 142
- Schlüssel 589, 590
- Seitenbereiche 498, 507
- Seitengröße 510

Layouts (*Fortsetzung*)

- Seitenwechsel 371
- Seitenzahlen 734
- Skalierungsfaktor 511
- sortieren 142
- Spieler 108, 140
- Spieler entfernen 140
- Spieler hinzufügen 140
- System-Spationierung 358, 391
- Systemausrichtung 366
- Systemformatierung 376
- Systemobjekte 857, 858
- Systemtrennzeichen 855
- Systemumbrüche 372
- Tacets 373–375
- Taktarten 900, 901, 907
- Taktzahlen 536, 538, 539
- Tastatur 63, 66
- Timecodes 788, 793, 794
- Titelei 637
- Token 383
- transponieren 117, 138, 141, 142
- vergleichen 56
- Verteilen 369
- vertikale Ausrichtung 359
- Vorzeichen 205
- wechseln 53
- Wiederherstellen 143
- Zahlen, *siehe* Layout-Nummern
- zusammenführen 376
- Layouts mit ungeraden Seitenzahlen
 - Booklets 508
 - drucken 498, 508
- Layouts-Bereich 47
 - anzeigen 99
 - ausblenden 99
 - Drucken-Modus 493, 494
 - Einrichten-Modus 94, 99
- leere Notenzeilen
 - anzeigen 360, 391
 - ausblenden 360, 391
 - Tacets 373
- leere Seiten
 - löschen 38, 381
- leere Stimmen 944
- leere Takte
 - eingeben 240, 241
 - löschen 528
 - Mehrtaktpausen 828
 - Pausen, *siehe* Taktpausen
- leichter Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Lento, *siehe* Tempomarkierungen
- letzte Projekte 72
- letzte Taktstriche 239, 532
 - Anzahl der Durchläufe 804
 - eingeben 242
- Liedtext 658
 - ändern 661, 665, 666, 670
 - Arten 300, 660, 662
 - Ausrichtung 658, 669
 - auswählen 324, 660
 - bearbeiten 665, 666
 - Bindestriche, *siehe* Liedtext-Trennstriche

Liedtext (*Fortsetzung*)

- Einblendfeld 299–301
- eingeben 299, 301
- Filter 329, 659, 660
- Fülllinien, *siehe* Liedtext-Fülllinien
- Griffe 669
- kopieren 663
- Kursivschrift 667
- Linien, *siehe* Liedtextzeilen
- löschen 663
- melismatisch 299, 301, 668, 669
- Notenabstand 389, 658
- notenzeilenabhängige Positionierung 672
- ostasiatische Elisionsbögen 674
- Platzierung 658, 668
- Position 658, 668
- Refrain 300, 660, 661, 670
- Silbentypen 301, 662
- Spationierung 389, 668, 669
- Strophennummern 673
- Text 665, 666
- Übersetzungen 300, 660, 661, 670
- verschieben 668
- Zähler 666
- Zeilennummern 670, 671
- Zoom 666
- Liedtext-Fülllinien 662, 669
 - eingeben 299, 301
 - Griffe 669
- Liedtext-Trennstriche 662, 669
 - eingeben 299
 - Griffe 669
- Liedtextzeilen 300, 658, 660
 - ändern 661, 670, 671
 - kopieren 663
 - löschen 663
 - Platzierung 668
 - Position 668
 - Zahlen 670
- Lineale
 - rhythmisches Raster 167
 - Wiedergabe-Modus 400
- lineare Punkte 416, 426
 - eingeben 415, 425
- Linien 718, 761, 767, 769
 - Abschlüsse 767, 778
 - ändern 777, 778
 - angewinkelt 767
 - Anmerkungen 769
 - Anschlagstärke 422
 - Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 - Arten 767, 770
 - ausblenden 762
 - Automation 423, 425
 - Balken, *siehe* Verbalkung
 - Darstellung 767, 777
 - Dauer 775, 776
 - Durchstreichung von Vorschlägen 640
 - Dynamikanweisungen 412, 415
 - eingeben 296–298
 - Endposition 777
 - Fermaten, *siehe* Haltelinien, *siehe auch* Gitarren-Bendings

Linien (*Fortsetzung*)

- Fingersätze [630](#)
- gewellt [702](#), [712](#)
- Gitarren-Bendings, *siehe* Gitarren-Bendings
- Glissando, *siehe* Glissando-Linien
- Größe [775](#)
- Haltebögen [891](#), [893](#)
- Harfen-Pedalangaben [737](#), [742](#)
- horizontal [767](#), [770](#)
- horizontale Position [771](#)
- Jazz-Artikulationen [729](#), [731](#)
- Komponenten [769](#)
- Länge [775–777](#)
- Liedtext [658](#), [670](#)
- Liedtext-Füller [669](#)
- Noten, *siehe* Notenhäse, *siehe auch* Verbalkung
- Noten verbinden, *siehe* Balken
- Notenzeilen [853](#)
- Notenzeilen-übergreifend [298](#)
- notenzeilenabhängige Positionierung [772](#), [773](#)
- Oktavzeichen, *siehe* Oktavzeichen
- Pedal, *siehe* Pedallinien
- Platzierung [771–773](#)
- Position [770](#)
- Reihenfolge [771](#)
- Saitenanzeigen [293](#), [294](#), [633](#)
- schräg [296](#), [773](#)
- sekundäre Balken [558](#)
- Spalten [771](#)
- Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungs-Linien
- Systemtrennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
- Systemumbrüche [769](#)
- Tabulatur [861](#)
- Taktstriche [532](#)
- Tempomarkierungen [431](#), [882](#)
- Text [388](#), [769](#), [779–781](#)
- Triller [702](#), [703](#)
- Triolen-/N-tolen-Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-Klammern
- umkehren [778](#)
- verschieben [771](#), [772](#), [774](#)
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [630](#)
- vertikal [767](#), [770](#)
- vertikale Position [770](#), [772](#)
- Vorschläge [772](#)
- Wiedergabe, *siehe* Abspielmarke
- Wiederholungsenden, *siehe* Wiederholungsenden
- zeichnen [433](#)
- Zuordnungen [296](#), [297](#), [767](#)
- Zuordnungsarten [770](#)
- linke Seiten
 - beginnen ab [361](#)
- linker Bereich [47](#)
- Listen
 - Kommentare [347](#)
 - Spieler [382](#)
- Loco, *siehe* Oktavzeichen
- lokale Akkordsymbole [569](#)
 - eingeben [256](#)
- lokrische Akkordsymbole [254](#), [577](#)
- löschen [339](#), [352](#)
 - Abweichungen bei der Wiedergabe [491](#)
 - Änderung des rhythmischen Feelings [452](#)

löschen (*Fortsetzung*)

- Änderungen der Anschlagstärke [423](#)
- Änderungen der Halsrichtung [870](#)
- Arpeggio-Zeichen [339](#)
- Artikulationen [523](#)
- Atemzeichen [339](#)
- Automation [429](#)
- Balken [549](#)
- Bindebögen [339](#)
- Dynamikanweisungen [419](#), [604](#)
- Endpunkte [468](#)
- Fermaten [339](#)
- Fingersätze [623](#)
- Glissando-Linien [339](#)
- Gruppen aus Perkussions-Kits [128](#)
- Haltebögen [890](#), [891](#)
- Instrumente [112](#), [121](#), [130](#)
- Jazz-Artikulationen [732](#)
- Kommentare [339](#), [347](#)
- Layouts [143](#)
- leere Seiten [38](#)
- Liedtext [663](#)
- Marker [339](#)
- Noten [339](#), [407](#)
- Oktavzeichen [596](#)
- Ornamente [339](#)
- Partie-Überschriften [363](#)
- Partien [138](#), [140](#)
- Pausen [339](#), [827](#)
- Pedallinien [339](#)
- Projekte automatisch speichern [91](#)
- Rahmen [363](#)
- Rahmenumbrüche [372](#)
- Rhythmusstriche [339](#)
- Saiten [130](#)
- Saitenanzeigen [634](#)
- Schlüssel [588](#)
- Spielanweisungen [339](#)
- Spieler [112](#), [134](#), [135](#), [137](#), [140](#)
- Stimmen [944](#)
- Studierzeichen [784](#)
- Systemumbrüche [373](#)
- Taktarten [906](#)
- Takte [238](#), [527](#), [528](#)
- Taktstriche [533](#)
- Taktwiederholungen [339](#)
- Taktzahländerungen [544](#)
- Tastaturbefehle [66](#), [67](#)
- Tempomarkierungen [435](#), [875](#)
- Tonarten [651](#)
- Tremolos [910](#)
- Triller [339](#)
- Triolen und N-tolen [915](#), [917](#)
- überlappende Noten [178](#)
- Videos [155](#)
- Vorschläge [339](#)
- Vorzeichen [516](#)
- Wiederholungsenden [339](#)
- Wiederholungsmarker [339](#)
- Zählzeiten [238](#), [527](#)
- Zäsuren [339](#)
- zentrierte Balken [554](#)

- loslassen
 Gitarren-Bendings 723
 Lücken mitten im System
 Codas 800, 802
 lv-Haltebögen, *siehe* Laissez-Vibrer-Haltebögen
 lydische Akkordsymbole 254, 577
- ## M
- macOS
 drucken 501
 Mandoline, *siehe* Instrumente mit Bündlen
 Maps
 Expression 472
 Perkussion 483
 Tastaturbefehle 63
 Marcato, *siehe* Artikulationen
 Marker 787
 anzeigen 787
 ausblenden 787
 Bereich 304
 Dialog 304
 eingeben 303, 304, 438
 Filter 329
 Kommentare, *siehe* Kommentare
 löschen 339
 Notenzeile 788
 Notenzeilenspationierung 358, 391
 Spur 438
 Text 304, 789
 Timecodes 304, 789
 verschieben 789, 790
 vertikale Position 358, 391, 788
 wichtig 305, 791
 Wiederholungen 307, 308, 800
 Maß
 Einheiten 60
 Master-Ausgangslautstärke 452
 Mauseingabe 165
 aktivieren 158, 177
 deaktivieren 158, 177
 Einstellungen 166, 167
 mehrere
 Codas 801
 Notenzeileneingabe 173, 185
 Partien auf Seiten 361
 Sätze 136
 segno 801
 Taktzahlen pro System 540
 mehrfaches Einfügen 341
 mehrstimmige Kontexte 942
 Artikulationen 524
 Bindebögen 833
 Dynamikanweisungen 333, 604
 Fermaten 645, 647
 Gitarren-Pre-Bends 726
 Halsrichtung 638, 639, 867, 945
 Haltebögen 894
 Noten 945
 Noten eingeben 182
 Notenausrichtung 942
 Ornamente 333, 699
 Pausen 823, 825
 mehrstimmige Kontexte (*Fortsetzung*)
 Schrägstriche 815, 816
 Stimmspaltenindex 945
 Vorschläge 638, 639, 833
 Mehrtaktpausen 828, 829
 anzeigen 829
 ausblenden 829
 einzelne Takte 829
 Tacets 373, 374
 Taktzahlen 538
 mehrzeilige Instrumente 854
 Notenzeilen ausblenden 360, 391
 Notenzeilen-übergreifende Balken 554
 Notenzeilen-übergreifende Bindebögen 835
 melismatischer Liedtext 301, 668, 669
 messa di voce 608
 anzeigen 609
 verschieben 613
 metrische Modulation
 Triolen und N-tolen 915
 Metronomangaben 871, 878
 ändern 332, 435, 878
 anzeigen 875
 ausblenden 875
 auswählen 324
 Bereich 879
 Darstellung 876, 877
 Dezimalstellen 235, 236, 878
 Einblendfeld 231
 eingeben 231, 235, 236
 Gleichungen 233, 883
 Klammern 876
 Komponenten 876, 877
 mehrere Positionen 857
 vertikale Positionen 857
 Werte 332, 435, 878
 Wiedergabe 455, 879
 Zählzeiteinheiten 332, 878
 Metrum 895
 ändern 332
 Balkengruppierung 547, 561
 Kanalniveaus 452
 Notengruppierung 547, 561
 offen 897, 903
 Pausengruppierung 547, 561
 Taktarten 897
 Tremolos 908
 Triolen und N-tolen 912
 unregelmäßig 529
 MIDI
 aufnehmen, *siehe* MIDI-Aufnahme
 Automation 423, 425, 428
 bearbeiten 428
 Befehle 61, 65
 Bereich 114
 Bindebögen 843
 Controller, *siehe* MIDI-Controller
 Dateien, *siehe* MIDI-Dateien
 Dialog 82, 83, 85
 eingeben 425
 Endpunkte 466, 471
 exportieren 88
 Expression-Maps 472, 473, 480

MIDI (*Fortsetzung*)

- Fader [452](#)
- Geräte, *siehe* MIDI-Geräte
- Instrumente [398](#), [409](#), *siehe auch* MIDI-Instrumente
- Instrumente laden [399](#)
- Kanäle [452](#), [466](#)
- Lautstärke [618](#)
- löschen [429](#)
- Marker [438](#)
- Navigation [65](#)
- Notenbereich [114](#)
- Noteneingabe [169](#), [185](#), [193](#)
- Panorama [452](#)
- Percussion-Maps [472](#), [483](#), [484](#), [487](#)
- Pianorollen-Editor [402](#)
- Quantisierung [83](#)
- Schnittstellen [466](#)
- Schreibung von Vorzeichen [193](#)
- Tempo [431](#), [448](#)
- Tempospuren [86–88](#)
- thru [209](#)
- überlappende Noten [178](#)
- Unterspuren [423](#)
- Wiedergabe [409](#), [466](#), [483](#)
- Zeitspur [431](#)
- MIDI exportieren (Dialog) [85](#)
- MIDI thru [209](#)
- MIDI-Aufnahme [209](#)
 - Audio-Puffergröße [212](#), [213](#)
 - beenden [209](#)
 - beginnen [209](#)
 - Dialog [83](#)
 - Einstellungen [212](#)
 - Geräte [214](#), *siehe auch* MIDI-Geräte
 - Haltepedal-Controller [213](#)
 - Latenz [212](#)
 - neu quantisieren [211](#)
 - Optimierung [212](#)
 - Pedallinien [213](#)
 - Quantisierung [83](#), [209](#)
 - rückwirkende Aufnahme [211](#)
 - Taktarten [209](#)
 - Tempomodus [448](#)
 - Tonhöhe [177](#)
 - Tonhöhe eingeben [177](#)
 - Transport-Fenster [455](#)
 - Wiederholungen [211](#)
- MIDI-Controller [423](#), [618](#)
 - Automation [423](#), [425](#)
 - Dynamikanweisungen [618](#)
 - Pedallinien [755](#)
- MIDI-Dateien [81](#)
 - Abweichungen bei der Wiedergabe [491](#)
 - Dialog [82](#), [85](#)
 - exportieren [84](#)
 - Haltepedal-Controller [213](#)
 - importieren [81](#), [82](#), [940](#)
 - neu quantisieren [211](#)
 - öffnen [71](#)
 - Pedallinien [213](#)
 - Quantisierung [81](#), [83](#)

MIDI-Dateien (*Fortsetzung*)

- ungestimmte Perkussion [940](#)
- Wiederholungen [449](#)
- MIDI-Eingabegeräte (Dialog) [214](#)
- MIDI-Geräte [214](#)
 - Akkordsymbole [251](#), [256–258](#), [436](#), [437](#)
 - aktivieren [214](#)
 - Aktivität [49](#)
 - deaktivieren [214](#)
 - Expression-Maps [472](#), [480](#)
 - Noteneingabe-Einrichtung [189](#)
 - Percussion-Maps [483](#), [487](#)
 - Perkussions-Kits [189](#)
 - Polychords [257](#)
 - Warnung [49](#)
 - Wiedergabevorlagen [457](#), [458](#)
- MIDI-Importoptionen (Dialog) [82](#)
- MIDI-Instrumente [398](#)
 - Instanzen [398](#)
 - laden [399](#)
 - Nummerierung [398](#)
- MIDI-Quantisierungsoptionen (Dialog) [83](#)
- Mikrotöne [520](#), [657](#)
 - benutzerdefinierte tonale Systeme [657](#)
 - EDO [656](#)
 - transponieren [202](#)
 - Triller [705](#)
- Millimeter
 - Maßeinheit [60](#)
- Mini-Transport [41](#), [43](#)
- mit einzelner Linie
 - Notenzeilen [853](#)
 - Perkussions-Kits [929](#), [930](#)
- mithören
 - Akkorde [331](#)
 - MIDI-Geräte [209](#)
 - Noten [209](#), [331](#)
- mittelstarker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe
- Mittelteil
 - ändern [777](#)
 - Linien [767](#), [769](#), [777](#)
- mittlere Linie
 - Halsrichtung [866](#)
- Mixer [452](#)
 - anzeigen [455](#)
 - Audio-Ausgänge ausblenden [466](#)
 - Audiospuren [155](#)
 - ausblenden [455](#)
 - Fenster [40](#)
 - Kanalzüge [454](#)
 - Lautstärke [447](#)
 - Schnittstellen [452](#)
 - Solo-Schalter [447](#), [452](#)
 - Spuren solo schalten [445](#)
 - Spuren stummschalten [445](#)
 - Stummschalten-Schalter [447](#), [452](#)
 - Videos [155](#)
 - zurücksetzen [447](#)
- mixolydische Akkordsymbole [254](#), [577](#)
- Mock-ups
 - exportieren [89](#)
- modale Akkordsymbole [254](#), [577](#)
- Moderato, *siehe* Tempomarkierungen

- Modi [20](#), [33](#)
 - Akkorde [169](#), [577](#)
 - Drucken [493](#)
 - Einfügen [169](#), [186](#)
 - Einrichtung [94](#)
 - Funktionen [20](#)
 - Notensatz [352](#)
 - Schreiben [157](#)
 - Tempo [448](#)
 - Vollbild [58](#)
 - wechseln [20](#)
 - Werkzeugzeile [17](#)
 - Wiedergabe [394](#)
 - Modulationsrad-Dynamik [618](#)
 - Modus »Festes Tempo« [448](#)
 - Modus »Tempo folgen« [448](#)
 - Moll
 - Akkordsymbole [252](#), [253](#)
 - Skalen [650](#)
 - Tonarten [650](#)
 - molto
 - Dynamikanweisungen [245](#), [247](#), [612](#)
 - Tempomarkierungen [231](#), [233](#)
 - zentriert [612](#)
 - Mordente [698](#)
 - Intervalle [698](#)
 - Motoren, *siehe* Spielanweisungen
 - MP3-Dateien
 - exportieren [89](#), [90](#)
 - MusicXML
 - Akkordsymbole [578](#)
 - Dialog [79](#)
 - exportieren [78](#), [79](#)
 - importieren [78](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [846](#)
 - öffnen [71](#)
 - Pedallinien [755](#)
 - Perkussion [940](#)
 - Verbalkung zurücksetzen [549](#)
 - Wiederholungsenden [799](#)
 - MusicXML exportieren (Dialog) [79](#)
 - Musiksymbole
 - Token [383](#)
 - Muster
 - Akkorddiagramme [579](#), [581–583](#)
 - Musterseiten [38](#), [352](#)
 - Seiten zuweisen [362](#)
 - Seitenzahlen [734](#)
 - Musterseiten-Abweichungen [381](#)
 - Musterseiten-Sets
 - Partie-Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
- N**
- Namen
 - Instrumente [143](#), [144](#), [148](#)
 - Layouts [143](#), [148](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [143](#), [148](#)
 - Partien [149](#), [150](#)
 - Perkussions-Kits [122](#)
 - Schlagzeuge [122](#)
 - Spieler [143](#), [147](#)
 - Spielergruppen [133](#), [134](#)
 - Namen der Einzelstimmen [143](#)
 - ändern [148](#)
 - Namen der Spieler [143](#)
 - ändern [147](#)
 - Instrumentenspuren [409](#)
 - Text-Token [382](#)
 - Namen der Spuren
 - MIDI-Import [82](#)
 - Nashville
 - Akkordsymbole [252](#)
 - Zahlen [251](#)
 - naturale, *siehe* Spielanweisungen
 - natürliche Obertöne [690](#)
 - anzeigen [691](#)
 - ausblenden [691](#)
 - Darstellung [694](#), [696](#)
 - Navigation [334](#)
 - Akkordsymbole-Einblendfeld [255](#)
 - Druckvorschaubereich [46](#), [493](#)
 - Eingabemarke [173](#)
 - Elemente [334](#)
 - Fingersätze-Einblendfeld [217](#)
 - Liedtext-Einblendfeld [301](#)
 - Noten [334](#)
 - Notenbereich [334](#)
 - Noteneingabe [174](#), [176](#), [191](#)
 - Partien [335](#)
 - rhythmisches Raster [167](#)
 - Schreiben-Modus [334](#)
 - Seiten [336](#)
 - Takte [336](#)
 - Neigungen
 - Balken [551](#), [641](#)
 - Pedallinien-Haken [752](#)
 - Nenner
 - Stile [902](#), [903](#)
 - Taktarten [895](#)
 - neue Projekte
 - beginnen [69](#)
 - Vorlagen [68](#), [70](#)
 - nicht zugewiesene Instrumente
 - Sounds laden [463](#)
 - nicht-transponierende Layouts [141](#)
 - Niente-Gabeln [605](#)
 - ändern [606](#)
 - eingeben [245](#), [248](#), [249](#)
 - Kreis [605](#)
 - Stile [606](#)
 - Text [605](#)
 - Niveauänderungen für Pedallinien [745](#)
 - Niveaus
 - Dynamikanweisungen [412](#)
 - eingebettete Triolen/N-tolen [913](#)
 - Kanäle [452](#)
 - Nonolen, *siehe* Triolen und N-tolen
 - Notation für indische Trommeln [941](#)
 - Notationen
 - ändern [332](#)
 - auswählen [324](#)
 - Darstellung [161](#)
 - Eigenschaften [161](#), [162](#)
 - Einblendfelder [35](#)
 - eingeben [35](#), [214](#)

Notationen (*Fortsetzung*)

Einstellungen 105, 108
 kopieren 340, 341
 Perkussions-Kits 927
 Zoom-Optionen 53, 337

Notations-Werkzeugfeld 163

Notationselemente-Bereich 157, 165

Notationsreferenz 515

Noten 36, 675

Abweichungen 491
 Akkorde 197
 Änderungen der Halsrichtung entfernen 870
 anordnen, *siehe* anordnen
 Anschlagstärke 420, *siehe auch*
 Anschlagstärkespuren
 anzeigen 816
 Arpeggio-Zeichen, *siehe* Arpeggio-Zeichen
 Arten 160
 Artikulationen 160, 522, 524, 525
 ausblenden 816
 Ausrichtung 600
 Ausrichtung Dynamikanweisungen 599, 600
 Ausrichtung von Liedtext 669
 außerhalb des Bereichs 683, 863
 Auswahl aufheben 330
 Auswahl des Hornbereichs 629
 auswählen 323, 324, 330, 334
 bearbeiten 158, 161, 165
 benutzerdefinierte Skalierung 681
 Bereiche 683
 Bindebögen 160, 834
 Blechblas-Fingersätze 629
 Darstellung 161
 Dauer 160, 178, 405, 490
 Dynamikanweisungen 245, 412, 598, *siehe auch*
 Dynamikspuren
 editorisch 684, 686
 Eigenschaften 162
 Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen
 202
 Einfügen-Modus 186
 eingeben 28, 169, 174, 179, 181, 186, 187, 197, 403
 enharmonische Schreibung 205
 Farben 683, 943
 Filter 329
 Fingersätze für Saiteninstrumente 630, 682
 gespielte Dauer 491
 gespielter Notenwert 490
 Ghost-Notes 686, 864
 Gitarren-Bendings 279, 280, 723
 Gitarren-Pre-Bends 281, 723
 Glissando-Linien, *siehe* Glissando-Linien
 grafisch verschieben, *siehe* Notenabstand
 Größe 681
 Gruppierung 547, 561
 Halslänge 870
 Halsrichtung 343, 866, 868, 869, 939
 Halsstummel 559
 Haltebögen 37, 195, 525, 888, 889
 Harfen-Pedalangaben 737, 738
 Hilfsnoten 707
 horizontaler Abstand, *siehe* Notenabstand
 in andere Notenzeilen verschieben 342, 343, 554

Noten (*Fortsetzung*)

Jazz-Artikulationen, *siehe* Jazz-Artikulationen
 Klammern 684, 686
 kopieren 340, 341, 522
 Länge 178, 405
 Linien, *siehe auch* Glissando-Linien
 löschen 339, 407, 910
 mehrstimmige Kontexte 945
 mithören 331
 Navigation 334
 neu quantisieren 211
 Notenabstand 388, 389
 Notenkopf-Designs 676
 Notenkopf-Sätze 675
 Notenwert folgen 206
 Notenzeilenspationierung 358
 notierte Dauer 37
 notierter Notenwert 490
 Obertöne, *siehe* Obertöne
 Pausen 824
 Perkussions-Kits 187, 939
 Pianorollen-Editor 402–406
 punktiert 181, 547, 561
 Punktierungen 181
 Regionen mit Strichnotation 816
 Register 176, 204, 206
 Reihenfolge 944
 rhythmisch verschieben 404, 681, 916
 rhythmisches Raster 167
 Rhythmusstriche 947
 Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 Schlagzeugeditor 404
 Schrägstriche 813, 946
 Schreibung 205
 Schriften 380
 sekundäre Balken 558
 Skalierung aufheben 915
 Skalierungsfaktor 681
 Spationierung, *siehe* Notenabstand
 Stimmen 182, 343, 344
 stummschalten 447
 Tabulatur 863
 Taktarten 903
 tauschen 343
 Teiltöne 690
 Tonhöhe 204, 206
 Tonhöhe ändern 204, 206
 Tonhöhe verändern 206
 Tonhöhen-abhängige Notenköpfe 679
 transponieren 202, 204, 206, 207, 406, 654
 Tremolos, *siehe* Tremolos
 Triller 701
 Trillerintervalle 706, 707
 Triolen und N-tolen 912, 914
 überlappend 178
 Verbalkung 547, 549
 Verbalkung aufheben 549
 versetzen in andere Notenzeilen 342, 554
 Vorschläge 196, 638
 Vorzeichen 160, 192
 Wert festlegen 179
 Wiedergabe 472
 Wiedergabe-Modus 403

Noten (*Fortsetzung*)

- Wirbel, *siehe* Tremolos
- zu anderen Instrumenten verschieben 926
- zu bestehenden Noten hinzufügen 202
- zurücksetzen 491
- zusammenführen, *siehe* zusammenführen
- Noten neu quantisieren 211
- Noten-Anschlagstärken
 - MIDI-Import 82
- Noten-Bereich 157, 160
 - mehr Notenwerte anzeigen 160
- Noten-Werkzeugfeld 158
 - schneiden 891
- Notenabstand 204, 388, 389, 404, 490, 681
 - ändern 388
 - Fortlaufende Ansicht 51
 - Hinweise 338
 - in andere Layouts kopieren 379
 - Layout-Optionen 105, 389
 - Liedtext 389, 658
 - Standard 389
 - Vorschläge 638
- Notenbereich 18, 45
 - Ansichten anzeigen 58
 - Bereiche 22
 - Event-Darstellung, *siehe* Event-Darstellung
 - Layouts öffnen 44, 53
 - mehrere Fenster 58
 - Noten verschieben 335–337
 - Seitenanordnungen 52
 - Selektionen treffen 325
 - Zoom-Optionen 53, 337
- Noteneingabe 169, 174, 403
 - Akkorde 197
 - Akkordeingabe 169
 - beginnen 172
 - Einfügen-Modus 169
 - Eingabemarke 169, 173
 - eingeben vs. bearbeiten 165
 - Halsrichtung 190
 - Haltebögen 195
 - Mauseingabe 177
 - mehrere Notenzeilen 173, 185
 - MIDI 209, 211, 212
 - Noten hinzufügen 202
 - Noten stummschalten 331
 - Noten wiedergeben 331
 - Notenwert folgen 206
 - Pausen 824
 - Perkussions-Kits 187, 189, 190
 - Registerauswahl 176
 - rhythmisches Raster 168
 - rückwirkende Aufnahme 211
 - Stimmen 182
 - Tabulatur 191
 - Tonhöhe 177
 - Tonhöhe eingeben 177
 - Tonhöhe von Noten verändern 206
 - Triolen und N-tolen 199
 - Vorschläge 196
- Notengruppierung 36, 561
 - ändern 179
 - Auftakte 899

Notengruppierung (*Fortsetzung*)

- Haltebögen 195
- Hemiole 179
- Metrum 547, 561
- Noteneingabe 36, 37
- Pausen 36
- Taktarten 37
- Notenhäse 547, 866
 - alterierte Primen 519
 - Artikulationen 525
 - Audio 89, 90
 - Balkenplatzierung 556
 - Bindebogen-Endpunkte 834
 - Fähnchen 866
 - getrennte Häse 519, 520
 - Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 - Länge 641, 870
 - Platzierung von Triolen/N-tolen 912
 - Rhythmusstriche 815, 819, 947
 - Richtung, *siehe* Halsrichtung
 - Richtungsänderungen entfernen 870
 - Stimmen 866, 869
 - Tabulatur 862
 - Tremolos 908, 911
 - Tremolos löschen 910
 - Verbalkung 549
 - Vorschläge 640, 641
- Notenklammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
- Notenkopf-Sätze 675, 676, 679
 - Arten 675
 - Designs 676, 679
 - Stufe 679
 - tonhöhenabhängig 679
- Notenköpfe 676
 - Aikin 679
 - ändern 680
 - Arten 676
 - Artikulationen 525
 - Designs 676, 679, 680, *siehe auch* Notenkopf-Sätze dreieckig 677
 - Formen 676, 679, *siehe auch* Notenkopf-Sätze fünfzeiliges Notensystem 933
 - Funk 679
 - gedämpfte 678
 - groß 678
 - Keile 677
 - Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - kreisförmig 676
 - Kreuze 677
 - Mond 679
 - Perkussion 931, 933, 935
 - Pfeile 677
 - punktiert 679
 - quadratisch 679
 - Raute 677, 678
 - rechteckig 679
 - Schrägstriche 813, 946
 - Sets, *siehe* Notenkopf-Sätze
 - Spielanweisungen 931, 933
 - Spieltechnik-spezifisch 931, 934
 - Taktarten 903
 - tonhöhenabhängig 679

Notenköpfe (*Fortsetzung*)

ungestimmte Perkussion [931](#), [933](#)
Walker [679](#)

Notenköpfe in Klammern [684](#), [686](#), [864](#)

Akkorde [684](#), [686](#), [688](#)
anzeigen [686](#)
Art ändern [686](#)
ausblenden [686](#)
eingeben [686](#)
Ghost-Notes [686](#)
Haltebögen in Tabulatur [687](#), [884](#)
Haltebogenketten [687](#)
Perkussion [686](#)
Tabulatur [684](#), [686](#)
trennen [688](#)

Notenköpfen zugeordnete Linien, *siehe* Linien

Notenrahmen

Abstand [365](#)
Ränder [365](#)
vertikale Ausrichtung [391](#)

Notenrahmenverkettungen

Einzelstimmenformatierung übertragen [376](#), [379](#)

Notensatz-Modus [20](#), [352](#)

Notenschreibung [205](#)

Notenschriften-Dialog [380](#)

Notenwert erzwingen [158](#), [179](#)

aktivieren [158](#)
Noten eingeben mit [179](#)
Pausen eingeben mit [179](#)

Notenwert folgen [158](#), [206](#)

aktivieren [158](#)

Notenwerte [160](#), [490](#), [491](#)

ändern [178](#)
anzeigen [160](#)
ausblenden [160](#)
auswählen [178](#)
erzwingen [179](#)
Quantisierung [83](#)
Tempogleichungen [232](#)

Notenzeile mit sechs Linien

Tabulatur, *siehe* Tabulatur

Notenzeilen [853](#), [861](#)

Abstand [800](#)
Akkordsymbole [141](#), [256](#), [571](#), [572](#), [575](#)
Anordnungs-Werkzeuge [339](#)
anzeigen [58](#), [137](#), [140](#), [360](#), [862](#)
ausblenden [108](#), [137](#), [140](#), [360](#), [862](#)
auswählen [325](#)
Beschriftungen, *siehe* Notenzeilenbeschriftungen
Beschriftungen für Instrumentenwechsel [850](#)
Bindebögen [835](#), [838](#)
Bindebögen verbinden [331](#)
Breite [366](#)
Dialog [369](#)
divisi [860](#)
Dynamikanweisungen [333](#)
Dynamikanweisungen verbinden [331](#), [616](#)
eingeben in mehrere [173](#), [185](#)
Einrückungen [848](#), [853](#), [858](#), [859](#)
Elemente kopieren [340](#), [341](#)
Fermaten [647](#)
Fingersätze [622](#)
Fortlaufende Ansicht [58](#)

Notenzeilen (*Fortsetzung*)

fünfzeilig [851](#), [853](#), [929](#)
Größe, *siehe* Notenzeilengröße

große Taktarten [901](#)

Gruppen [535](#), [565](#)

Halslänge [870](#)

Haltebögen [885](#), [889](#)

hinzufügen [854](#)

Inhalt tauschen [343](#)

Instrumentenwechsel [116](#)

Klammern [70](#), [564](#), [565](#)

Kommentare [345](#), [347](#)

Layout-Optionen [853](#)

Marker [788](#)

mehrere Stimmen [182](#), [376](#)

mit einzelner Linie [788](#), [793](#), [794](#), [851](#), [853](#), [929](#)

Notation [861](#), [862](#)

Noten [342](#)

Noten versetzen [554](#)

Noteneingabe [173](#), [185](#)

Notenzeilenbeschriftungen, *siehe*

Notenzeilenbeschriftungen

Ossia-Notenzeilen [855](#)

Pausen [645](#)

Perkussion [929](#), [930](#)

Raster [851](#), [929](#)

rastern, *siehe* Notenzeilengröße

reduzieren [376](#)

Saitenanzeigen, *siehe* Saitenanzeigen

Schlüssel für transponierende Instrumente [590](#)

Seitenansicht [58](#)

Spationierung, *siehe* Notenzeilenspationierung

Stimmen [182](#)

Studierzeichen [857](#)

Swing-Wiedergabe [451](#)

Systemobjekte [857](#), [858](#)

Systemtrennzeichen [855](#), [856](#)

Systemumbrüche [372](#)

Tabulatur [861](#), [862](#)

Tacets [373](#)

Taktarten [857](#), [901](#)

Taktpausen, *siehe* Taktpausen

Taktstriche [534](#), [535](#)

Taktzahlen [539](#), [540](#)

Tempomarkierungen [857](#)

Text [320](#), [857](#)

Timecodes [788](#), [793](#), [794](#)

trennen [314](#), [315](#), [800](#)

Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen

Verbalkung [554](#)–[556](#)

vertikale Abstände, *siehe*

Notenzeilenspationierung

Wiedergabe [443](#)

Wiederholungsenden [857](#)

Wiederholungsmarker [803](#)

zusammenführen, *siehe* zusammenführen
zusätzlich [854](#)

Notenzeilen gemeinsam nutzen, *siehe*

zusammenführen, *siehe auch* divisi

Notenzeilen-übergreifende Balken [554](#)

Platzierung [556](#)

Spationierung [555](#)

Notenzeilen-übergreifende Bindebögen 835
 eingeben 835
 Länge 835, 838
 verschieben 835, 837

Notenzeilen-übergreifende Haltebögen 889
 notenzeilenabhängige Positionierung
 ändern 333
 Artikulationen 525
 Bindebögen 841
 Cue-Beschriftungen 333
 Dynamikanweisungen 333, 599
 Fingersatz 625
 Fingersätze 622
 Fingersätze für die linke Hand 626
 Gitarren-Bendings 333
 Gitarren-Pre-Bends 726
 Liedtext 672
 Linien 772, 773
 Obertöne 696
 Oktavzeichen 333
 Ornamente 333
 Pedallinien 746
 Perkussions-Legenden 333
 Saitenanzeigen 293–295, 632, 635
 Spielanweisungen 333
 Studierzeichen 782
 Taktzahlen 542
 Text 333
 Triller 333
 Triolen-/N-tolen-Klammern 919
 Verbalkung 550
 Wiederholungsmarker 803
 Zählzeiten für Region mit Strichnotation 822
 zurücksetzen 334

Notenzeilenbeschriftungen 845
 anzeigen 847
 ausblenden 847
 Ausrichtung 144
 Beschriftungen für Instrumentenwechsel 850
 Cubase 846
 Einrückungen 848, 858
 erste Systemeintrückung ändern 859
 Fortlaufende Ansicht 51
 Gruppierung 852
 Instrumentennamen 143, 144, 148, 383, 846
 Länge 847
 MusicXML-Import 846
 Nummerierung 115, 846
 Perkussion 122, 851, 929, 938
 Projektvorlagen 70
 Standardeinstellungen 70
 Token 383
 transponierende Instrumente 845, 848–850
 zusammengeführte Notenzeilen 852

Notenzeilengröße 367
 ändern 357, 367, 369
 benutzerdefiniert 369
 Dialog 369
 einzelne Notenzeilen 367
 Layouts 853
 MusicXML-Dateien 78
 Rastralgröße 367
 Spatiumsgröße 367

Notenzeilengruppen
 ändern 564
 Art von Ensemble 564, 565
 Standardeinstellungen 70, 564, 565
 Taktstrichverbindungen 534

Notenzeilenlinien
 Bindebögen 834
 Haltebögen 885
 löschen 622, 632
 Saitenanzeigen 632
 Tabulatur 130, 861

Notenzeilenposition
 Linien 715, 773, 775, 776
 Noteneingabe 189
 Perkussions-Kits 128, 189

Notenzeilenspatiationierung 390
 ändern 358, 390
 Ausrichtung 359, 391
 divisi 359
 Fortlaufende Ansicht 391, 393
 Layout-Optionen 105
 Standardeinstellungen 358, 391
 Studierzeichen 782
 zusammenführen 376

notierte Dauer
 neu quantisieren 211

notierter Notenwert 490, 491
 gespielter Notenwert 490
 Werkzeug 395

null
 Saitenanzeigen 632

Nummerierung ändern
 Layouts 142

Nur-Lesen-Modus 71, 109

O

Oberfläche 40

Obertöne 690
 anzeigen 691
 ausblenden 691
 Darstellung 694, 696, 697
 eingeben 691
 Fragezeichen 691
 künstliche 690
 natürliche 690
 Notenköpfe 680
 Stile 694, 697
 Tabulatur 691, 694
 Teiltöne 692
 Tonhöhe 692
 Vorzeichen 693
 Wiedergabe 690–692

offen
 Metrum 903
 Saiten, *siehe* offene Saiten
 Stil 903
 Taktarten 225, 897
 Tonarten 651

offene Saiten 690
 Akkorddiagramme 579, 583
 Obertöne 690
 Tonhöhen 130, 132

- öffnen
 - automatisch gespeicherte Dateien 92
 - Dateien 71, 92
 - Fenster 24, 58
 - Layouts 23, 53
 - MIDI-Dateien 71
 - Mixer 455
 - MusicXML-Dateien 71
 - Projekte 69–72, 92
 - Registerkarten 23, 54
 - Spuren 440
 - Video-Fenster 154
 - Video-Tutorials 68
 - Vorlagen 16, 70
 - oktatonische Akkordsymbole 254
 - Oktavtranspositionen 204, 207
 - Oktavzeichen 260, 592
 - Schlüssel 259
 - Oktavzeichen 592
 - Arten 260, 592
 - Ausrichtung 595
 - auswählen 324
 - Bereich 263
 - Einblendfeld 259, 260, 262
 - eingeben 259, 260, 262, 263
 - Filter 329
 - Griffe 593
 - Länge 593
 - löschen 596
 - notenzeilenabhängige Positionierung 333
 - Position 594, 595
 - verschieben 594
 - Oktolen, *siehe* Triolen und N-tolen
 - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - Optionen
 - Arbeitsumgebungen 41, 42
 - Layout 105
 - Programmeinstellungen 60
 - Seitengrößen 511
 - Text formatieren 321
 - Transport 41, 43
 - Werkzeugzeile 41
 - Zoom 49, 53, 337
 - optische Spationierung
 - Notenzeilen-übergreifende Balken 555
 - orchestral
 - Cues, *siehe* Cues
 - Notenzeilengruppen 70, 565
 - Reihenfolge 112, 121, 133, 142
 - Vorlagen 70
 - orchestrieren, *siehe* anordnen
 - Ordner
 - Backups 93
 - Exportpfad 503
 - Ornamente 698
 - Acciaccaturas, *siehe* Vorschläge
 - ändern 332
 - Appoggiaturas, *siehe* Vorschläge
 - Arten 270
 - Ausrichtung 699
 - auswählen 324
 - Bereich 272, 273
 - Einblendfeld 269, 270, 273
 - Ornamente (*Fortsetzung*)
 - eingeben 269, 270, 273
 - Filter 329
 - Intervall 698
 - Jazz 730, *siehe auch* Jazz-Artikulationen
 - Länge 704
 - löschen 339
 - notenzeilenabhängige Positionierung 333
 - Platzierung 699
 - Position 699
 - Triller, *siehe* Triller
 - verschieben 699, 700
 - Vorzeichen 698, 709
 - Ornamente-Bereich 273, 275, 277
 - Ossia-Notenzeilen 855
 - Hinweise 855
 - Notenzeilenspationierung 358, 391
 - vertikale Abstände 358, 390, 391
 - Wiedergabe 855
 - ostasiatische Elisionsbögen 674
 - anzeigen 674
 - ausblenden 674
 - Overdub
 - MIDI-Aufnahme 211
- ## P
- Panorama 452
 - Papier
 - Ausrichtung 510, 511
 - doppelseitiger Druck 508
 - Größe 356, 510, 511
 - Partie-Überschriften 103, 353
 - anzeigen 363
 - ausblenden 363
 - Musterseiten 362
 - Rahmen 353
 - Ränder 364
 - Seitenzahlen 365, 735
 - Standard 353
 - Titel 365
 - Titel der Partien 365
 - verschieben 364
 - Partien 34, 108, 136
 - ansteuern 335
 - anzeigen 140
 - Audio 89
 - aus Layouts entfernen 140
 - ausblenden 140
 - Ausrichtung 366
 - auswählen 325
 - Bereich 102
 - Beschriftungen für Instrumentenwechsel 850
 - Dauer 384
 - den Layouts hinzufügen 140
 - duplizieren 137
 - exportieren 76
 - hinzufügen 26, 136
 - importieren 74, 75, 78, 81
 - Karten 102
 - kopieren 137
 - Layouts 108
 - löschen 138

Partien (Fortsetzung)

- löschen leerer Takte 528
- mehrere auf Seiten 361
- MusicXML-Dateien 79
- Musterseiten 362
- Namen 149, 150
- Navigation 335
- Notenzeilenbeschriftungen 847
- Notenzeilengröße 367
- Regeln für Vorzeichendauer 520
- Seitenzahlen 365, 384, 385
- Spieler 108, 137
- Spieler entfernen 137
- Spieler hinzufügen 137
- Stimmen 471
- Systeme 366
- Tacets 373, 374
- Timecodes 102
- Titel 149, 150, 365
- Token 383, 384
- trennen 344
- trimmen 238, 528
- Überschriften, *siehe* Partie-Überschriften
- Videos 102, 150, 153
- Wiedergabe 471
- Zahlen 384
- Partien exportieren (Dialog) 76
- Partien trimmen 238, 528
- Partien-Bereich 94, 102
 - anzeigen 102
 - ausblenden 102
- Partituren, *siehe* Layouts
- Patches
 - Endpunkte 466
 - Wiedergabe 466, 472, 483
- Pauken
 - Tonarten 98
- Pausen 36, 643, 823
 - Abstand 817
 - ändern 646
 - anzeigen 827–829
 - Art ändern 826
 - Arten 264, 643
 - Atemzeichen, *siehe* Atemzeichen
 - ausblenden 817, 827–829
 - ausfüllen 178
 - Ausrichtung 823
 - auswählen 324
 - Bereich 267
 - Darstellung 332
 - Dauer 178, 332
 - Dauer erzwingen 179
 - Einblendfeld 264, 267
 - eingeben 158, 179, 194, 264, 266, 267
 - einzelne Notenzeilen 646
 - explizit 823, 824, 826
 - Farben 826, *siehe auch* Farben für Noten und Pausen
 - Fermaten 643, 647
 - Filter 329
 - Gruppierung, *siehe* Notengruppierung
 - implizit 823, 824, 826
 - leere Takte 828

Pausen (Fortsetzung)

- löschen 178, 339, 827
- mehrere an derselben Position 646
- Mehrtaktpausen 828, 829
- notenzeilenabhängige Positionierung 645
- Platzierung 823
- Position 645, 823
- Standardeinstellungen 645
- Stimmen 823, 825, 830
- Taktpausen, *siehe* Taktpausen
- Taktstriche 648
- Verbindung 825, 828, 829
- verbunden 646
- verschieben 388, 647, 830
- Wiedergabe 643
- Wiederherstellen 827
- Zäsuren, *siehe* Zäsuren
- Pausengruppierung, *siehe* Notengruppierung
- PDF-Dateien 511
 - exportieren 501
 - Farbe 505
 - Layout-Nummern 142
 - Schriften 505
 - Tastaturbefehle 61
- Pedale
 - Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
- Pedallinien 744
 - ändern 332
 - Anfangszeichen 751, 753
 - Anheben 745
 - Arten 284, 744
 - Ausrichtung 746
 - Bereich 285, 290
 - Darstellung 751–754
 - Dauer 755
 - Einblendfeld 284, 289
 - eingeben 281, 284, 289, 290
 - erneutes Betätigen, *siehe* erneutes Betätigen des Pedals
 - erneutes Betätigen entfernen 746
 - Filter 329
 - formatieren 751, 752
 - Fortsetzungslinien 744, 751, 752
 - Haken 751, 752
 - Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
 - Hinweise 338
 - Klammern 753
 - Länge 748, 750
 - löschen 339
 - loslassen 751
 - MIDI-Aufnahme 213
 - MIDI-Import 82, 213
 - MusicXML-Import 755
 - Niveaus, *siehe* Ändern des Pedalniveaus
 - notenzeilenabhängige Positionierung 746
 - Perkussion 756
 - Position 746, 748
 - Reihenfolge 746
 - Stummschalten bei der Wiedergabe 447
 - Text 753, 754
 - trennen 749
 - verschieben 747
 - Vorschläge 748

- Pedallinien (*Fortsetzung*)
 Wiedergabe 755
 zusammenführen 750
- Percussion-Maps 483
 benutzerdefiniert 487
 Dateiformat 489
 Dialog 484
 Endpunkte 466, 472
 erstellen 487
 exportieren 489
 Filter 484
 importieren 488
 Noteneingabe 189
 verbinden 472
 Wiedergabe-Spielanweisungen 484
- Percussion-Maps (Dialog) 484
- Perkussion 923
 Kits, *siehe* Perkussions-Kits
 Legenden 935, 936
 Noteneingabe 403
 Notenköpfe 931
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spielanweisungen 489
 Tremolos 489
- Perkussions-Kit bearbeiten (Dialog) 122
- Perkussions-Kits 923, 924
 Bearbeitungsbereich 122, 929
 Benennung 122, 127
 Darstellungsarten 122, 923, 929, 930
 Dynamikanweisungen 928
 Eingabemarke 187
 Einstellungen 122, 189
 einzeilige Instrumente 929
 einzelne Instrumente und Kits 923
 Entfernen von Instrumenten 130
 erstellen 119, 125
 exportieren 925
 fünfzeiliges Notensystem 853, 929
 Größe der Abstände 129
 Gruppen 126–128
 Halsrichtung 122, 190, 938, 939
 importieren 925
 Instrumente ändern 125
 Instrumente filtern 122
 Instrumente hinzufügen 125
 Legenden 935
 Notationen 927
 Noten eingeben 187
 Noten verschieben 926
 Noteneingabe 189, 190, 403
 Notenzeilen 122, 923, 929, 930
 Notenzeilenabhängige Platzierung von Legenden 333
 Notenzeilenbeschriftungen 122, 851, 929
 Raster 126–129, 929
 Reihenfolge der Instrumente 128
 Rhythmusstriche 948
 Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 Spationierung 129
 Spielanweisungen 926
 Stickings 928
 Stimmen 938, 939
- Perkussions-Legenden 935
 ändern 937
 Arten 935, 937
 Bereiche 935, 937
 Griffe 937
 Hinweise 338, 935
 hinzufügen 936
 Instrumentennamen 938
 klingende Instrumente 937
 Länge 937, 938
 notenzeilenabhängige Positionierung 333
- Perkussions-Notenköpfe übergehen (Dialog) 933
- Perkussions-Stickings 928
- Pfeile 767
 Abschlüsse 778
 Arpeggio-Zeichen 712
 Ein-/Ausblenden 49
 Notenköpfe 677
- Phrasen
 Akkordsymbol-Regionen 572
 Taktwiederholungen 332, 806
- phrygische Akkordsymbole 254, 577
- Pianorollen-Editor 402
 Event-Darstellung, *siehe* Event-Darstellung
 gebundene Noten 843
 gespielter vs. notierter Notenwert 490
 Instrumentenspuren 409
 Noten auswählen 395
 Noten eingeben 403
 Noten löschen 407
 Noten transponieren 406
 Noten verschieben 404
 Notenlänge 405
 Notenwerte ändern 491
 Spuren 408
 unabhängige Stimmwiedergabe 402
 Zoom 408
- Pinch Harmonics 694
 anzeigen 697
- Pitchbends 425, 718, 723
 Gitarre, *siehe* Gitarren-Bendings
 MIDI-Controller 423, 425
- Pizzicato, *siehe* Spielanweisungen
- Platzhalter 382
- Platzierung
 ändern 333
 Artikulationen 525
 Atemzeichen 646
 Bindebögen 831, 834
 Dynamikanweisungen 599
 Fermaten 645
 Fingersätze 619, 622
 Glissando-Linien 718
 Haltebögen 885
 Harfenpedal-Schaubilder 741
 Liedtext 658, 668
 Linien 771–773
 Ornamente 699
 Pausen 645, 823
 Pedallinien 746
 Schlüssel 586
 Spielanweisungen 333, 757
 Stimmen 942

- Platzierung (*Fortsetzung*)
 - Studierzeichen 782
 - Taktarten 896
 - Tempomarkierungen 872
 - Tremolos 909
 - Triolen und N-tolen 912
 - Vorschläge 638
 - Zäsuren 646
- Plops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- PlugIns 457
 - ändern 457
 - auf die Whitelist setzen 400
 - Endpunkte 457, 471, 472
 - Expression-Maps 472, 473
 - Instanzen 396
 - Konfigurationen 466, 468–471
 - laden 399
 - Mixer 466
 - Percussion-Maps 472
 - speichern 469, 470
 - Wiedergabe 452
- PlugIns auf die Whitelist setzen 400
- PNG-Dateien 511
 - Auflösung 512
 - exportieren 501
 - Farbe 505
 - Layout-Nummern 142
- poco a poco
 - Dynamikanweisungen 245, 247, 611, 612
 - Tempomarkierungen 877
 - zentriert 612
- Polychordsymbole 253
 - eingeben 257
- Polymeter
 - Taktarten 228, 230
- Polytonalität
 - Tonarten 223, 224
- Portamento, *siehe* Glissando-Linien
- Position
 - allmähliche Dynamikwechsel 613
 - Arpeggio-Zeichen 715, 716
 - Artikulationen 525
 - Bindebögen 831, 834
 - Dynamikanweisungen 599
 - eingeben 165
 - Elemente 334
 - Fingersätze 619
 - Gabeln 613
 - Glissando-Linien 718
 - Instrumente in Perkussions-Kits 128
 - Jazz-Artikulationen 731
 - Linien 770
 - neue Elemente 165
 - Noten in mehrstimmigen Kontexten 942
 - Oktavzeichen 595
 - Pausen 645
 - Pedallinien 748
 - Saitenanzeigen 635
 - Taktarten 896
 - Tonarten 652
 - Trillerintervalle 709
 - Videos 153
- Position (*Fortsetzung*)
 - Vorschläge 638
 - zurücksetzen 334
- Positionierungsreihenfolge
 - ändern 771
 - Linien 771
- Positionszeiger
 - Akkordsymbole 255
 - Eingabemarke 169
 - Fingersätze 217
 - Liedtext 301, 665
 - Text 382
- possibile
 - Dynamikanweisungen 247
- Präfixe
 - Dynamikanweisungen 606, 607
 - Fingersätze 629
 - Studierzeichen 786
- Pre-Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
- Presto, *siehe* Tempomarkierungen
- primäre Balken 558
- primäre Taktzahlenabfolge
 - ändern 544
 - zurückkehren zu 546
- Program-Changes
 - Expression-Maps 472, 473
- Programmeinstellungen
 - Auswahlwerkzeuge 51
 - fehlende Schriften 73
 - Haltepedal-Controller 213
 - Mauseingabe 166, 167
 - MIDI 213
 - Pedallinien 213
 - Tastaturbefehle 61, 65
 - Thema 59
- Programmeinstellungen-Dialog 60
- Projekt-Info-Dialog 103
 - Titel der Partien 149
- Projekte 33, 74
 - andere Dorico-Versionen 72
 - Arbeitsumgebungen 53
 - automatisches Speichern 91, 92
 - Backup-Speicherort 93
 - Backups 93
 - beginnen 25, 69, 70
 - Bildfrequenz 156
 - exportieren 78, 79, 84, 87
 - fehlende Schriften 73
 - Fenster 40
 - Layouts, *siehe* Layouts
 - letzte 72
 - mehrere Fenster 24, 58
 - MIDI-Dateien 84
 - MusicXML-Dateien 78, 79
 - öffnen 58, 71, 72, 92
 - Partien 74–76, 136, 150, 344
 - Partien exportieren 76
 - Partien importieren 74, 75, 78
 - Partien trennen 344
 - Registerkarten 56
 - Sätze 136
 - Startbereich 45
 - Steinberg Hub 68

Projekte (*Fortsetzung*)

- Titel 150
- Token 383
- Videos 150, 153
- Vollbildmodus 58
- Vorlagen 68, 70
- Wiederherstellen 92
- Projektfenster 40
 - Drucken-Modus 493
 - dunkel 59
 - Einrichten-Modus 94
 - hell 59
 - mehrere öffnen 58
 - Schreiben-Modus 157
 - Thema 59
 - trennen 56
 - Wiedergabe-Modus 394
- Projektinformationen 103
 - Musterseiten 637
 - Text-Token 103
 - Token 149, 383
- prüfen
 - Kommentare 345
- Puffer
 - Audio 212, 213
- pulgar, *siehe* Daumen
- Punkt
 - Liedtext 662
 - Punktierungen 158, 181
- Punkte
 - Akkorddiagramme 579, 583
 - Automation 423, 425–428
 - Dynamikanweisungen 412, 415, 416, 418, 419
 - konstant 416, 426
 - linear 416, 426
 - Maßeinheit 60
 - Rhythmus, *siehe* Punktierungen, *siehe auch* punktierte Noten
 - Tempoänderungen 431
- punktiert
 - Bindebögen 841
 - Dynamikanweisungen 598
 - Haltebögen 891, 893
 - Noten, *siehe* punktierte Noten
 - Notenköpfe 679
 - Oktavzeichen 592
 - Pausen 158
 - Tempomarkierungen 882
 - Zählzeiteinheiten 233
- punktierte Noten 181, 561
 - doppelte 181
 - eingeben 158, 181
 - erzwingen 179
 - Notengruppierung 561
 - Swing-Wiedergabe 449, 450
 - Tempogleichungen 883
 - Triole 181
- Punktierungen 181
 - Anzahl 181
 - eingeben 174, 181

Q

- quadratisch
 - Notenköpfe 679
 - Notenköpfe in Klammern 684, 686
 - Vorzeichenklammern 517, 693
- Qualifikatoren 245, 247
- Quantisierung
 - ändern 211
 - Dialog 83
 - MIDI importieren 81
 - MIDI-Aufnahme 209
 - neu quantisieren 211
 - Triolen und N-tolen 83
- Quartettvorlagen 70
 - Notenzeilengruppen 70, 565
- Quellinstrumente 597
- Quellnoten 628
- Querformat 510, 511
- Quintettvorlagen 70
 - Notenzeilengruppen 70, 565
- Quintolen, *siehe* Triolen und N-tolen

R

- Rahmen 352, 388, 512
 - Abstand 354
 - drucken 498
 - exportieren 501
 - gestrichelt 353
 - Harfen-Pedalangaben 740
 - laufende Überschriften 365
 - Noten 365
 - Notenzeilen 359, 366
 - Partie-Überschriften 353, 364, 365
 - Systeme 359, 366, 370
 - Text 382, 388
 - Token 382
 - Umbrüche 354, 371
- Rahenumbrüche 354, 371
 - Bindebögen 843
 - divisi 860
 - einfügen 371
 - Haltebögen 887
 - Hinweise 338, 372
 - in andere Layouts kopieren 376, 377, 379
 - löschen 372
 - Notenzeilensparationierung 358
 - Taktwiederholungen 371
- Rallentando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Ränder
 - ändern 355
 - MusicXML-Dateien 78
 - Notenrahmen 365
 - Partie-Überschriften 364
 - Seiten 354, 355
 - Tacets 375
- Raster
 - Abstand 129
 - Gruppen benennen 127
 - Instrumentengruppen 126
 - Notenzeilen 851, 929

- Raster (*Fortsetzung*)
 Perkussions-Kits 929, 930
 rhythmisch 167, 168
- rastern, *siehe* Notenzeilengröße
- Rastralgröße 367
- rautenförmige Notenköpfe 677, 678
 anzeigen 680
 Obertöne 694, 696, 697
 Vorzeichen 693
- Rechteck
 Notenköpfe 679
 Taktzahl-Einfassungen 537
 Texteneinfassungen 388
- rechter Bereich 47
- Reduktion 138
- reduzieren 376, *siehe auch* zusammenführen
- Refrain-Liedtext 660
 Einblendfeld 300
 Liedtext ändern in 661
 Zeilen ändern in 670
- Regeln für Vorzeichendauer 520
 klassisch 521
- Regionen
 Akkordsymbole 572
 Dynamikanweisungen 412
 Schrägstriche 813, 817
 Taktwiederholungen 805
 Wiedergabe-Modus, *siehe* farbige Bereiche
 Zähler 820
- Regionen mit Strichnotation 813
 Akkordsymbole 571, 572, 813
 andere Noten anzeigen 816
 andere Noten ausblenden 816
 Anzeigeeoptionen 814
 Einblendfeld 309
 eingeben 318
 Filter 329
 Griffe 819
 Halsrichtung 815
 Hervorhebungen 813, 814
 Klammern 821
 Länge 819
 löschen 339
 mehrere 815
 Notenhäse 819
 notenzeilenabhängige Positionierung 822
 Notenzeilenposition 816
 Pausen 817
 Pausen ausblenden 817
 Platzierung 822
 Schriftstil 808
 Stimmen 815, 946
 überlappend 815
 verschieben 816, 818
 vertikale Position 816
 Zähler 820, 821
- Register
 ändern 204, 206, 207
 Noteneingabe 176
 Oktavzeichen 262, 263, 592
 PlugIns 400
 Schlüssel 261, 262, 586, 590
 transponieren 206, 590
- Registerkarten
 Ansichtsoptionen 54
 anzeigen 42
 ausblenden 42
 Gruppen 56, 57
 Layouts 53, 54
 mehrere anzeigen 56
 öffnen 23, 54
 Reihenfolge 56
 schließen 55
 Takt 44
 verschieben 57
 wechseln 56
- Registerkarten schließen 55
- Reihenfolge
 Artikulationen 524
 Instrumente 121
 Instrumente in Perkussions-Kits 128
 Instrumenten-Nummerierung 115
 Layouts 142
 Linien 771
 Noten 944
 orchestral 121, 133
 Partitur 112
 Registerkarten 56
 Spieler 112
 Stimmen 945
 Studierzeichen 784
 Tonarten 649
 Vorzeichen 518, 649
 Wiederholungsmarker 801
- relative Tempoänderungen 872
 Werte 880
- rhythmische Notation 37, 813
- rhythmische Position 37
 Wiedergabe 441
- rhythmischen Positionen zugeordnete Linien, *siehe* Linien
- Rhythmisches Feeling
 ändern 451
 Änderungen löschen 452
 Einblendfeld 233
 Hinweise 338, 451, 452
 Standardeinstellungen 450
- rhythmisches Raster 49, 167
 ändern 168
 Auflösung 49, 168
 Noten auswählen 329
 Tastaturbefehle 61, 65
- Rhythmus
 folgen 206
 neu quantisieren 211
 Schrägstriche, *siehe* Rhythmusstriche
 Tabulatur 862
- Rhythmusgruppe
 Akkordsymbole 571
 Klammern 565
 Notenzeilengruppen 565
- Rhythmusstriche 638, 813, 946
 Anzahl ändern 820
 Anzeigeeoptionen 814
 Art 947
 Bereich 309

Rhythmusstriche (*Fortsetzung*)

- Darstellung 815
 - Einblendfeld 309, 318
 - Eingabemarke 169, 183
 - eingeben 183, 309, 318
 - Filter 329
 - halslos 169, 183
 - Halsrichtung 815, 869
 - Häufigkeit 821
 - Hervorhebungen 814
 - Klammern 821
 - löschen 339
 - Notenhäse 819
 - notenzeilenabhängige Positionierung 822
 - Notenzeilenposition 128, 816
 - Pausen 817
 - Pausen ausblenden 817
 - Perkussions-Kits 122, 128, 187, 948
 - Platzierung 822
 - Regionen 813, 820
 - Schriftstil 808, 820
 - Stimmen 183, 343, 815, 946, 947
 - trennen 817
 - verschieben 816, 818
 - vertikale Position 816
 - Zähler 820, 821
 - Zählzeiten ausblenden 821
- Richtung
- allmähliche Dynamikwechsel 608
 - Arpeggio-Zeichen 712, 713
 - Bindebogenkrümmung 831, 840, 841
 - Fächerbalken 560
 - Gabeln 608
 - Gitarren-Bendings 333
 - Gitarren-Pre-Bends 726
 - Glissando-Linien 682
 - Krümmung von Haltebögen 885, 893, 894
 - Linien 778
 - Notenhäse 866, 868–870
 - Papierausrichtung 510
 - Rhythmusstriche 815
 - Teilbalken 550
 - transponieren 207
 - Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 630, 682
- Rimshots, *siehe* Spielanweisungen
- Rips, *siehe* Jazz-Artikulationen
- Ritardando, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- Ritenuito, *siehe* allmähliche Tempoänderungen, *siehe auch* Tempomarkierungen
- römische Ziffern
- Nummern der Partie 384
 - Seitenzahlen 734
 - Token 384
- Rückgriff
- Wiedergabevorlagen 460
- Rücklauf 442
- rückwirkende Aufnahme 211, 455
- runde Klammern um Notenköpfe 684
- anzeigen 686
 - ausblenden 686

S

Saiten

- Akkorddiagramme 579, 583
 - ändern 682, 863
 - Anzeigen, *siehe* Saitenanzeigen
 - Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 - Fingersatz 682
 - hinzufügen 130
 - Instrumente mit Bünden 98, 118, 130
 - löschen 130
 - Noten außerhalb des Bereichs 683, 863
 - Obertöne 690
 - Stimmung 98, 118
 - Tonhöhe ändern 130
 - Zahlen, *siehe* Saitenanzeigen
 - zurücksetzen 863
- Saiten-Tonhöhen
- ändern 132
 - Instrumente mit Bünden 132
- Saitenanzeigen 632
- außerhalb der Notenzeile 293, 294, 632
 - Bereich 285, 294
 - Dauer 760, 761
 - Einblendfeld 282, 285, 293
 - eingeben 282, 285, 293–295
 - horizontale Position 636
 - innerhalb der Notenzeile 295, 632, 634
 - Linien 293, 294, 633, 761
 - löschen 634
 - Platzierung 635
 - Position 635
 - verschieben 635, 636
- Saiteninstrumente 114, 118
- Saite angeben 682
 - Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungen
 - Substitutions-Fingersätze 620
 - Verschiebungsangaben 630
- Salzedo-Atemzeichen 644
- Samplebibliotheken, *siehe* Sound-Bibliotheken
- Sattel
- Akkorddiagramme 579
 - Instrumente mit Bünden 130
- Sätze 34, 136
- exportieren 76
 - hinzufügen 26, 136
 - importieren 74, 75
 - mehrere auf Seiten 361
 - Partie-Überschriften 353
 - Tacets 373
 - trennen 344
- Satzspieler 109
- divisi 860
 - hinzufügen 110
 - leere Notenzeilen 360
 - Notenzeilenbeschriftungen 845
 - Ossia-Notenzeilen 855
- Schaubilder
- Akkorde, *siehe* Akkorddiagramme
 - Harfen-Pedalangaben 737, 738
- schlagen
- Fingersatz 627

- Schlagzeuge [122](#), [923](#), [924](#)
 - Benennung [122](#)
 - Eingabemarke [187](#)
 - Einstellungen [122](#), [189](#)
 - exportieren [925](#)
 - Festlegen von Kits als [126](#)
 - Halsrichtung [126](#)
 - importieren [925](#)
 - Instrumente filtern [122](#)
 - Noten eingeben [187](#)
 - Noteneingabe [189](#)
 - Stimmen [126](#), [938](#)
- Schlagzeugeditor [402](#), [940](#)
 - Event-Darstellung, *siehe* Event-Darstellung
 - Noten auswählen [395](#)
 - Noten eingeben [403](#)
 - Noten löschen [407](#)
 - Noten verschieben [404](#)
 - Spuren [408](#)
 - Zoom [408](#)
- Schlüssel [586](#)
 - anzeigen [590](#)
 - Arten [259](#)
 - ausblenden [261](#), [262](#), [590](#)
 - Bereich [262](#)
 - Einblendfeld [259](#), [261](#)
 - eingeben [259–262](#)
 - Filter [329](#)
 - Haltebögen [888](#)
 - Haltebogenketten [586](#)
 - Hinweise [338](#), [590](#)
 - löschen [588](#)
 - Platzierung [586](#)
 - Position [586](#), [588](#)
 - Tonarten [652](#)
 - transponierende Instrumente [98](#), [589](#), [590](#)
 - verschieben [587](#), [588](#)
 - Vorschläge [588](#)
- Schlüssel-Bereich [260](#), [262](#)
- schneiden [158](#)
 - aktivieren [158](#)
 - Haltebögen [891](#)
 - Haltebogenketten [891](#)
 - Regionen mit Strichnotation [817](#)
 - Schrägstriche [817](#)
- Schnellvorlauf [442](#)
- Schnittmarken [512](#)
 - drucken [498](#)
 - exportieren [501](#)
- Schnittstellen [409](#), [431](#), [436](#), [466](#)
 - Akkordspur [436](#)
 - ändern [471](#)
 - Einstellungen [466](#)
 - Expression-Maps [466](#), [472](#)
 - Instrumente [471](#)
 - Instrumentenspuren [409](#)
 - Mixer [452](#)
 - Percussion-Maps [466](#), [472](#)
 - Zeitspur [431](#)
- Schnörkel
 - Arpeggio-Zeichen [712](#)
- Schrägstriche [638](#), [813](#)
 - halslos [947](#)
 - Noten, *siehe* Tremolo-Striche
 - Notenhäse, *siehe* Tremolo-Striche
 - Notenköpfe [676](#)
 - Regionen, *siehe* Regionen mit Strichnotation
 - Stimmen, *siehe* Stimmen mit Strichnotation
 - Taktarten [904](#)
 - Tremolos, *siehe* Tremolo-Striche
 - Vorschläge [638](#), [640](#)
- Schreiben-Modus [20](#), [157](#)
 - auswählen [323–325](#), [328](#), [329](#)
 - Bereiche [47](#), [157](#), [160](#), [161](#), [165](#)
 - Einblendfelder [35](#)
 - Eingabemarke [172](#)
 - eingeben vs. bearbeiten [165](#)
 - Hinweise [338](#)
 - Navigation, *siehe* Navigation
 - Notationen eingeben [214](#)
 - Noten auswählen [334](#)
 - Noten eingeben [169](#)
 - Systemspur [326](#)
 - Texteditor [321](#)
 - Transponieren-Dialog [207](#)
 - wechseln [157](#)
 - Werkzeugfelder [49](#), [157](#), [158](#), [163](#)
- Schreibung
 - Noten [193](#), [205](#)
 - Vorzeichen [193](#), [205](#)
- Schreibung von Vorzeichen [193](#)
 - ändern [205](#)
- Schriftart Academico [380](#)
- Schriftart Bravura [380](#)
- Schriftart November [380](#)
- Schriftart Petaluma [380](#)
- Schriftstile
 - fehlende Schriften [73](#)
 - Glyphen [380](#)
 - Liedtext [660](#), [667](#)
 - Notationen [380](#)
 - Noten [380](#)
 - PDF-Dateien [505](#)
 - Rhythmusstriche [820](#), [821](#)
 - Spielanweisungen [757](#)
 - SVG-Dateien [505](#)
 - Taktarten [896](#), [907](#)
 - Taktwiederholungen [808](#), [811](#)
- schrittweise Eingabe, *siehe* Noteneingabe
- Schwarzweiß-Grafiken [505](#)
- schwebende Fenster [41](#)
- Schwellenwert für Ausfüllung
 - horizontale Ausrichtung [366](#)
 - vertikale Ausrichtung [359](#), [391](#)
- Scoops, *siehe* Jazz-Artikulationen
- Scrollansicht, *siehe* Fortlaufende Ansicht
- Sechzehntelnoten [160](#)
 - Swing-Wiedergabe [233](#), [449](#), [450](#)
- Segno [800](#)
 - Abschnitte [800](#)
 - eingeben [314](#), [315](#)
 - mehrere [801](#)

Seiten

Anordnung [52](#)
 Ansicht ändern [58](#)
 Ansichtsoptionen [49](#)
 ansteuern [336](#)
 Ausrichtung [356](#)
 Bereiche [507](#)
 drucken [507](#), [511](#)
 Einstellungen [511](#)
 exportieren [507](#)
 formatieren [637](#)
 Gesamtanzahl [385](#)
 Größe, *siehe* Seitengröße
 Layouts [352](#), [354](#), [369](#), [370](#)
 mehrere Partien [361](#)
 Musterseiten [352](#), [354](#)
 Navigation [336](#)
 Ränder [354](#), [355](#), [365](#)
 Text-Token [382](#)
 Umbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche
 Vorlagen [352](#)
 Wechsel, *siehe* Rahmenumbrüche
 Zahlen, *siehe* Seitenzahlen
 ziehen [337](#)

Seitenanordnungen [51](#), [52](#)Seitenansicht [51](#)

Anordnung [52](#)
 Partien [344](#)
 wechseln zu [58](#)

Seitenbereiche

auswählen [507](#)
 drucken [500](#)
 exportieren [500](#)

Seitenformatierung [354](#)

divisi [860](#)
 festlegen [369](#), [370](#)
 leere Notenzeilen [360](#)
 linke Seiten [361](#)
 mehrere Partien [361](#)
 Musterseiten [352](#)
 Notenzeilengröße [367](#)
 Notenzeilenspationierung [358](#), [390](#)
 Partie-Überschriften [353](#), [354](#)
 Seitengröße [356](#)
 System-Spationierung [358](#)
 Systeme [370](#)
 Tacets [374](#)
 Takte pro System [370](#)
 Titel [352](#), [353](#)
 Verteilen [369](#)

Seitengröße [510](#), [511](#)

ändern [356](#)
 Layout-Optionen [105](#)
 MusicXML-Dateien [78](#)

Seitenränder [354](#)

ändern [355](#), [365](#)

Seitenumbrüche, *siehe* Rahmenumbrüche

Seitenwechsel

erste Seite links [361](#)

Seitenzahlen [734](#)

anfänglich [361](#), [735](#)
 anzeigen [365](#)
 ausblenden [365](#), [735](#)

Seitenzahlen (*Fortsetzung*)

Partie-Überschriften [365](#), [735](#)
 Partien [384](#)
 Summe [385](#)
 Token [384](#), [385](#)
 Zahlenstil [734](#)
 Zählzeit [385](#)

sekundäre Balken [558](#)

ändern [558](#)
 Linien [558](#)
 zurücksetzen [559](#)

sekundäre Klammern [566](#)

Akkoladen [567](#)
 anzeigen [567](#)
 ausblenden [567](#)
 Unterklammern [567](#), *siehe auch* Unterklammern
 verschachtelte Unterklammern [568](#)

Sends [454](#)

Mixer [452](#)

Septolen, *siehe* Triolen und N-tolen

Sets

Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge

Sextolen, *siehe* Triolen und N-tolenShakes, *siehe* Jazz-OrnamenteShortcuts, *siehe* Tastaturbefehle

Silben

Arten [662](#)
 Position [668](#)

simile

anzeigen [762](#)
 ausblenden [762](#)
 Dynamikanweisungen [245](#), [247](#), [606](#)
 Spielanweisungen [762](#)

Skalen [656](#)

Dur [650](#)
 EDO [656](#)
 Grad [569](#), [679](#)
 Moll [650](#)
 Teilungen der Oktave [656](#)
 Tonarten [649](#), [650](#)

Skalierung von Triolen und N-tolen aufheben [915](#)

Skalierungsfaktor

Cues [389](#)
 drucken [498](#), [510](#), [511](#)
 Fingersätze [624](#)
 Noten [681](#)
 Notenabstand [389](#)
 Notenzeilen [367](#), [369](#)
 Taktstriche [532](#)
 Vorschläge [389](#), [638](#), [640](#)

Slides

Fingersätze, *siehe* Fingersatz-Slides
 Tonhöhe, *siehe* Glissando-Linien, *siehe auch*
 Pitchbends

Smears, *siehe* Jazz-OrnamenteSMuFL [380](#)

Token [383](#)

Snaredrums

Wirbel, *siehe* Tremolos

sofortige Dynamikwechsel, *siehe*

Dynamikanweisungen

solo, *siehe* divisi, *siehe auch* Textobjekte

- Solo schalten 452
 - deaktivieren 447, 452
 - Instrumente 446
 - Spuren 445
 - Wiedergabe 444
- Solospieler 109
 - hinzufügen 26, 110
 - leere Notenzeilen 360
 - Notenzeilenbeschriftungen 845
 - Notenzeilengröße 367
 - Ossia-Notenzeilen 855
 - zusätzliche Notenzeilen 854
- Sondertasten
 - suchen 63
 - Tastaturbefehle 63
- Sordino, *siehe* Spielanweisungen
- sortieren
 - Layouts 142
- Sostenuto-Pedal 744
 - MIDI-Controller 755
- Sound-Bibliotheken 457, 483
 - ändern 463, 464
 - fehlende Sounds 463
 - Percussion-Maps 487
 - Sounds laden 399, 457, 463
 - Triller 709
 - Wiedergabe 472, 483
- Sounds, *siehe* Wiedergabe
- Spalten
 - Linien 771
 - Stimmen 942, 945
 - Vorzeichen 518
- Spationierung
 - allmähliche Dynamikwechsel 612
 - Arpeggio-Zeichen 715
 - Bünde 130
 - Cues 389
 - Fortlaufende Ansicht 51
 - Layout-Optionen 105
 - Liedtext 389, 668, 669
 - Noten 388, 389
 - Notenzeilen 358, 366, 390
 - Notenzeilen-übergreifende Balken 555
 - Perkussions-Kits 129
 - Stimmspalten 944, 945
 - Studierzeichen 782
 - Systeme 366
 - Tacets 375
 - Vorschläge 389
 - Vorzeichen 519
 - Zäsuren 268
 - zusammenführen 376
- Spatiumsgröße 367
- speichern
 - Endpunkte 469
 - Endpunktkonfigurationen 470
- Speichern 68, 91
 - Akkorddiagramm-Formen 583
 - Audio 84, 89
 - automatisches Speichern, *siehe* automatisches Speichern
 - Speichern
 - Backups 93
 - Endpunktkonfigurationen 468
- Speichern (*Fortsetzung*)
 - Expression-Maps 483
 - gespielte Noten 211
 - Grafikdateien 501, 503
 - Instrumentennamen als Standard 144
 - Kommentare 351
 - Layout-Optionen als Standardeinstellung 105
 - MIDI-Dateien 84
 - MusicXML-Dateien 78
 - Ordner-Speicherort 93
 - Percussion-Maps 489
 - Perkussions-Kits 925
 - Wiedergabevorlagen 465
- Speicherorte
 - Backup-Ordner 93
- sperrern
 - Dauer, *siehe* Notenwert folgen
- Spielanweisungen 756
 - ändern 332, 926
 - anzeigen 759
 - Arten 282, 756
 - ausblenden 759
 - auswählen 324
 - Bereich 285, 288
 - Dauer 760, 762, 764
 - divisi 860
 - Einblendfeld 282, 286
 - eingeben 281, 282, 286, 288
 - Endpunktkonfigurationen 470
 - erstellen 934
 - Expression-Maps 472, 765
 - Filter 329
 - Fortsetzungslinien 761, 763, 764
 - Griffe 762
 - Gruppierung 761, 763, 764
 - Gruppierung aufheben 765
 - Hinweise 759
 - Kombinationen 479, 482, 489
 - Länge 760
 - Linien, *siehe* Spielanweisungs-Linien
 - löschen 339
 - Notenköpfe 489, 931, 933–935
 - notenzeilenabhängige Positionierung 333
 - Obertöne, *siehe* Obertöne
 - Perkussion 489, 928, 931, 933
 - Platzierung 757
 - Position 757
 - Spuren, *siehe* Spielanweisungsspuren
 - Stimmen 286, 288, 444
 - stumschalten 447
 - Text hinzufügen 758
 - Unterspuren, *siehe* Spielanweisungsspuren
 - verschieben 757
 - Wiedergabe 444, 472, 765
- Spielanweisungen für Perkussionsinstrumente (Dialog) 931
- Spielanweisungen-Bereich 288, 290
- Spielanweisungs-Kombinationen-Dialog 479
- Spielanweisungs-Linien 761, 763
 - ändern 765
 - anzeigen 762, 764
 - ausblenden 762
 - Darstellung 762

- Spielanweisungs-Linien (*Fortsetzung*)
 - Dauer [760, 762](#)
 - Standardeinstellungen [761](#)
- Spielanweisungs-spezifische Notenköpfe [931, 933](#)
 - Artikulationen [489](#)
 - Darstellung [935](#)
 - erstellen [934](#)
 - Wiedergabe [489](#)
- Spielanweisungsspuren [429](#)
 - anzeigen [430](#)
 - ausblenden [430](#)
- Spieler [34, 108, 109](#)
 - Akkordsymbole [256, 571](#)
 - anzeigen [137, 140](#)
 - Audio exportieren [89](#)
 - aus Gruppen entfernen [135](#)
 - aus Partien entfernen [137](#)
 - ausblenden [137, 140](#)
 - Benennung [143, 147, 148](#)
 - Bereich [94, 95](#)
 - Beschriftungen für Instrumentenwechsel [850](#)
 - divisi [860](#)
 - duplizieren [112](#)
 - Einzelstimmen-Layouts, *siehe* [Layouts](#)
 - Ensembles [95, 113](#)
 - Gruppen, *siehe* [Spielergruppen](#)
 - hinzufügen [26, 113, 118, 135](#)
 - importieren [74, 75](#)
 - Instrumente [35, 58, 114, 118, 120](#)
 - Karten [95](#)
 - kopieren [112](#)
 - Layouts [108, 140, 148](#)
 - leere Notenzeilen [360](#)
 - Listen [382](#)
 - löschen [112, 121, 134](#)
 - maximale Anzahl [109](#)
 - mehrere Instrumente [58, 118](#)
 - MIDI exportieren [84](#)
 - Namen der Spieler [147](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [846](#)
 - Notenzeilengröße [367](#)
 - Nummerierung der Instrumente [115](#)
 - Ossia-Notenzeilen [855](#)
 - Partien [108, 137](#)
 - Perkussions-Kits [119](#)
 - Position in der Partitur [112](#)
 - Reihenfolge der Instrumente [121](#)
 - Satzspieler [95, 109, 110](#)
 - Schlüssel [589, 590](#)
 - Solo schalten [446, 447](#)
 - Solospieler [95, 109, 110](#)
 - stummschalten [446, 447](#)
 - Swing-Wiedergabe [451, 452](#)
 - Text-Token [382](#)
 - verschieben von Instrumenten zwischen [121](#)
 - zu Partien hinzufügen [137](#)
 - zusammenführen [74, 75, 78, 81, 376](#)
 - zusätzliche Notenzeilen [854](#)
 - zwischen Gruppen verschieben [135](#)
- Spieler-Bereich [94, 95](#)
 - anzeigen [95](#)
 - ausblenden [95](#)
- Spieler-Beschriftungen
 - Notenzeilenbeschriftungen [852](#)
- Spielergruppen [95, 133](#)
 - Benennung [134](#)
 - erstellen [134](#)
 - Klammergruppierung [535](#)
 - löschen [134](#)
 - Spieler entfernen [135](#)
 - Spieler hinzufügen [135](#)
 - Spieler verschieben [135](#)
- Spielerkarten [95](#)
 - Ein-/Ausblenden-Pfeile [49](#)
- Sprachen
 - Tastaturbefehle [63, 66](#)
- Sprechblasen
 - Kommentare, *siehe* [Kommentare](#)
- Sprünge
 - eingeben [314, 315](#)
 - Wiedergabe [803](#)
 - Wiederholung [800](#)
- Spuren [408](#)
 - Akkorde, *siehe* [Akkordspur](#)
 - Anschlagstärke, *siehe* [Anschlagstärkespuren](#)
 - anzeigen [440, 441](#)
 - Arten [408](#)
 - ausblenden [440, 441](#)
 - Automation, *siehe* [Automationsspuren](#)
 - Dynamikanweisungen, *siehe* [Dynamikspuren](#)
 - erweitern [440](#)
 - Höhe [440](#)
 - Instrumente, *siehe* [Instrumentenspuren](#)
 - Marker [438](#)
 - Pianorollen-Editor [402](#)
 - Solo schalten [445](#)
 - Spielanweisungen, *siehe* [Spielanweisungsspuren](#)
 - Stimmen [444](#)
 - stummschalten [445](#)
 - System [326](#)
 - Tempo, *siehe* [Tempospuren](#), *siehe auch* [Zeitspur](#)
 - unabhängige Stimmwiedergabe [444, 471](#)
 - Video [439](#)
 - Zeit, *siehe* [Zeitspur](#), *siehe auch* [Tempospuren](#)
 - zuklappen [440](#)
- Squeezes, *siehe* [Jazz-Ornamente](#)
- Staccato, *siehe* [Artikulationen](#)
- Standard-Musterseiten
 - Komponist [637](#)
 - Textdichter [637](#)
 - Titel [637](#)
 - Token [637](#)
- Standard-Partie-Überschriften [353](#)
- Standard-Wiedergabevorlagen [458](#)
- Standardeinstellungen
 - Auswahl-Werkzeug [51](#)
 - Auswahlwerkzeuge (Übersicht) [51](#)
 - Balkengruppierung [549](#)
 - Bindebögen [331](#)
 - Dynamikanweisungen [331](#)
 - Hand-Werkzeug [51](#)
 - Layouts [143](#)
 - Mauseingabe [166, 167](#)
 - Notenabstand [389](#)
 - Notenzeilengruppen [565](#)

Standardeinstellungen (*Fortsetzung*)

- Notenzeilenspatiationierung 358, 391
- Partie-Überschriften 353
- Spielanweisungen 761
- Tabulatur Saiten 174
- Tastaturbefehle 15, 61, 65
- Wiedergabevorlage 463

Stapelreihenfolge

- Linien 771
- Vorzeichen 518

Stärke

- Artikulationen 522
- Durchstreichung von Vorschlägen 640
- Dynamikanweisungen 598
- Haltebögen 893
- Klammern 566
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente 630

starker Swing, *siehe* Swing-Wiedergabe

Startbereich 45

Statusanzeige 49

Statuszeile 20, 49

- Ansichtstypen 51
- Auswahlwerkzeuge 51

Steinberg Hub 68

- Projekte beginnen 69, 70
- Projekte öffnen 71, 72
- Video-Tutorials 68

Stickings 928

Stile

- Atemzeichen 644
- Bindebögen 841, 842
- Darstellung 333
- Fermaten 643
- Glissando-Linien 718, 719
- Haltebögen 891, 892
- Jazz-Artikulationen 731
- Niente-Gabeln 606
- Ränder 354
- Taktarten 902, 903
- Tempomarkierungen 872, 880
- Zäsuren 645
- zurücksetzen 333

Stille

- Elemente stummschalten 447
- fehlende Sounds 463
- Gabeln, *siehe* Niente-Gabeln
- Noten 864
- Wiedergabevorlage 457, 458, 463

Stimmen 942

- ändern 343, 344, 947
- anzeigen 816
- Artikulationen 524
- ausblenden 816
- Ausrichtung 942
- auswählen 324
- Automation 423
- Bindebögen 831, 835
- Dynamikanweisungen 248, 249, 412, 604
- Eingabemarke 169, 182
- eingeben 182, 403
- Einzelstimmen, *siehe* Layouts
- Endpunkte 471
- Farben 942, 943

Stimmen (*Fortsetzung*)

- Fermaten 645, 647
- Filter 329
- Halsrichtung 866, 869, 938, 939, 942, 945
- Haltebögen 889, 893
- hinzufügen 182
- identifizieren 49, 943
- Inhalt tauschen 344
- löschen 944
- MIDI-Aufnahme 211
- neu erstellen 182
- Noten verschieben 342
- Oktavzeichen 262
- Partien 471
- Pausen 823, 825, 830
- Perkussions-Kits 938, 939
- Pianorollen-Editor 402
- Platzierung 942
- Position 942
- Regionen mit Strichnotation 816
- Reihenfolge 945
- Reihenfolge umdrehen 944
- Rhythmusstriche 183, 815
- Richtung 815
- Schlagzeuge 126
- Schrägstriche 183, 343, 815, 946, 947
- Spaltenindex 945
- Spielanweisungen 286, 288
- Stapelreihenfolge für Vorzeichen 518
- Statuszeile 49
- Taktpausen 194
- Verbalkung 868
- Vorschläge 638, 639
- wechseln 182
- Wiedergabe 444, 471
- Wiedergabe von Akkordsymbolen 437

Stimmen mit Strichnotation 946

- Einblendfeld 309
- Eingabemarke 169, 183
- eingeben 183
- halslos 169, 183
- Halsrichtung 869
- mehrstimmige Kontexte 815
- Notenzeilenposition 816
- Perkussions-Kits 122, 187, 948
- Regionen 309, 813
- verschieben 816
- vertikale Position 816

Stimmen-übergreifende Bindebögen 835

- eingeben 835
- Länge 835, 838
- verschieben 835, 837

Stimmen-übergreifende Haltebögen 889

Stimmfarben

- drucken 512
- exportieren 512

Stimmspaltenindex 942, 945

- Reihenfolge umdrehen 944

Stimmung

- Akkorddiagramme 581–583
- Dialog 130
- exportieren 133
- Gitarre 98, 118, 130

- Stimmung (*Fortsetzung*)
 importieren 132
 Instrumente mit Bündlen 98, 118, 130
 offene Tonhöhen 132
 Saiten 132
 Systeme, *siehe* tonale Systeme
 streichen, *siehe* Spielanweisungen
 Striche
 Bindebögen 841
 Haltebögen 891
 Tremolos 908–910
 Strichnotation 813
 Strophennummern 673
 anzeigen 673
 ausblenden 673
 Liedtext-Zeilenummern 670
 Studierzeichen 782
 Abfolgen 784, 785
 Arten 785
 eingeben 302
 Filter 329
 löschen 784
 mehrere Positionen 783, 857, 858
 notenzeilenabhängige Positionierung 782
 Platzierung 782
 Position 782, 783
 Präfixe 786
 Reihenfolge 784
 Suffixe 786
 verschieben 783
 vertikale Positionen 857
 Stufen
 Akkordsymbole 251
 Nashville-Zahlen 252
 Notenköpfe 679
 stumme Notenköpfe 678
 stummschalten
 deaktivieren 447, 452
 Elemente 447
 Instrumente 446
 Noten 331, 447
 Spuren 445, 452
 subito 245, 247
 Substitutions-Fingersätze 620
 Griffe 620
 Position 620
 suchen
 Ensembles 98
 Instrumente 98
 Tastaturbefehle 63, 64
 Suffixe
 Dynamikanweisungen 606, 607
 Studierzeichen 786
 Timecodes 792
 Sul ponticello, *siehe* Spielanweisungen
 Sul tasto, *siehe* Spielanweisungen
 SVG-Dateien 511
 exportieren 501
 Farbe 505
 Layout-Nummern 142
 Schriften 505
 Swing-Wiedergabe 449, 450
 aktivieren 233, 451
 deaktivieren 452
 Einblendfeld 233
 Triolen 450
 Verhältnisse 450
 Symbole
 Akkorde 569, 579
 Eingabemarke 169
 Ornamente 698
 Pedallinien 751
 Spielanweisungen 756
 Sprechblasen, *siehe* Kommentare
 Taktpausen 830
 Taktwiederholungen 805, 811, 812
 synchronisieren
 Videos zur Musik 153
 Synkopierung
 Halsstummel 559
 System-Spationierung 358, 390
 ändern 358
 Ausrichtung 359, 391
 Standardeinstellungen 358, 391
 Systeme
 Abschnitte 800
 Abstand 800
 auswählen 324, 325
 Breite 366
 Coda-Lücke 802
 divisi 860
 Einrückungen 848, 853, 858, 859
 Einrückungen ändern 859
 festlegen pro Seite 370
 Notenzeilenbeschriftungen 847, 859
 Spationierung, *siehe* System-Spationierung
 Spur, *siehe* Systemspur
 Takte festlegen 370
 Taktzahlen 536, 540, 542
 Text, *siehe* Systemtext
 Timecodes 793, 794
 Tonalität 656
 trennen 800
 Trennzeichen, *siehe* Systemtrennzeichen
 Trillerzeichen 702
 Umbrüche, *siehe* Systemumbrüche
 Verteilen 370
 vertikale Position, *siehe* System-Spationierung
 zusammengeführte Notenzeilen, *siehe*
 zusammenführen
 Systemformatierung 376
 in andere Layouts kopieren 379
 Systemobjekte 857
 Größe 357, 367, 853
 Layouts 857
 Linien 297
 Positionen 858
 Studierzeichen 782, 783
 Taktarten 901
 Tempomarkierungen 871, 872
 Text 320
 Wiederholungsenden 796, 798
 Wiederholungsmarker 802

- Systemspur 326
 - ausblenden 327
 - Noten auswählen 328, 329
 - Noten löschen 527
 - Takte eingeben 242
 - Zählzeiten eingeben 242
- Systemtaktstriche
 - Akkoladen 563
 - Klammern 563
 - sekundäre Klammern 566, 567
 - Unterklammern 566, 567
 - verschachtelte Unterklammern 568
- Systemtext 857
 - eingeben 320
 - mehrere Positionen 858
 - notenzeilenabhängige Positionierung 333
 - Nozenzeilenpositionen 857
 - Rahmen 388
- Systemtrennzeichen 855
 - anzeigen 856
 - ausblenden 856
 - Breite 856
- Systemumbrüche 354, 372
 - automatisch 370
 - Bindebögen 843
 - divisi 860
 - einfügen 372
 - Haltebögen 887
 - Hinweise 338, 372, 373
 - in andere Layouts kopieren 376, 377, 379
 - Linien 769
 - löschen 373
 - Notenzeilenspationierung 358
 - Taktwiederholungen 370, 372

T

- Tabellen
 - Kommentare 351
- Tabla-Notation 941
- Tabulatur 861
 - anzeigen 862
 - ausblenden 862
 - Bends, *siehe* Gitarren-Bendings
 - Bünde 130
 - Dives 727
 - Eingabemarke 169
 - Fragezeichen 204, 861
 - Ghost-Notes 864
 - Gitarren-Bendings 723, 862
 - grüne Noten 861, 863
 - Haltebögen 884
 - Noten außerhalb des Bereichs 204, 683, 861, 863
 - Noteneingabe 191
 - Notenhäse 862
 - Notenköpfe in Klammern 684, 686
 - Obertöne 691, 694
 - offene Tonhöhen 132
 - rhythmische Elemente 862
 - Saite für Noten ändern 863
 - Saiten 130, 132, 174
 - Saiten zurücksetzen 863
 - Schlüssel 586

- Tabulatur (*Fortsetzung*)
 - Standardnotation 174
 - Stimmung 118, 130, 132, 133
 - Triller 701
 - Verbalkung 862
- Tacets 34, 373
 - Absatzstil 373
 - anzeigen 374
 - ausblenden 374
 - formatieren 373
 - Ränder 375
 - Spieler aus Partien entfernen 137
 - Text 375
- Taktarten 895
 - additiv 897
 - alternierend 897
 - ändern 332, 529
 - anzeigen 906
 - Arten 225, 897
 - Auftakte 225, 228, 230, 897-899
 - ausblenden 906
 - austauschbar 897
 - Balkengruppierung 37, 547, 561
 - benutzerdefiniert 897
 - Bereich 227
 - Darstellung 896, 907
 - Design 907
 - Einblendfeld 225
 - einfach 897
 - Einfügen-Modus 529
 - eingeben 29, 225, 228, 230, 529
 - Filter 329
 - groß 900
 - Größe 901
 - Haltebögen 884, 888
 - Hinweise 338, 906
 - Höhe 896
 - Klammern 225, 228, 904
 - Klick 209
 - löschen 906
 - mehrere Positionen 857, 858
 - MIDI-Aufnahme 209
 - Nenner 903
 - Notengruppierung 37, 547, 561
 - Notenköpfe 903
 - offen 897, 903
 - ohne Zweierpotenz 897
 - Pausengruppierung 547, 561
 - Platzierung 896
 - Polymeter 228, 230
 - Position 228, 230, 901, 905
 - Schrift 896
 - Schriftstile 907
 - Stile 902, 904
 - Systemobjekte 901
 - Taktstriche 535
 - Taktzahlen 542
 - Trennzeichen 904
 - über Notenzeile 901
 - unregelmäßig 897
 - verbunden 897
 - verklammerte Gruppen 900
 - verschieben 905

Taktarten (*Fortsetzung*)

vertikale Position 857, 858, 900, 901
 Zähler 903
 Zählzeitgruppen 37, 903
 zusammengesetzt 897

Taktarten ohne Zweierpotenz 897

Taktbezeichnungen-Abschnitt 227

Takte 527

Akkordsymbole 572
 ansteuern 336
 Anzeige 455, 456
 Auftakte 898, 899
 auswählen 328
 Balkengruppierung 37
 Bereich 239, 241
 Dauer 529
 Einblendfeld 238, 240
 eingeben 237–242
 Festlegen der Anzahl pro System 370
 Glissando-Linien 719
 Gruppierung 811, 812
 Inhalt löschen 528
 löschen 238, 527, 528
 Mehrtaktpausen 828, 829
 Navigation 336
 Notengruppierung 37
 Pausen, *siehe* Taktpausen
 Taktpausen, *siehe* Taktpausen
 Teilungen 529
 Timecodes 794
 trennen 529
 Triolen und N-tolen 915
 verbinden 530
 verschieben 371
 Wiederholungssymbole 805
 Zahlen 536

Taktpausen 828

anzeigen 828
 ausblenden 828
 eingeben 194, 238
 Mehrtaktpausen 829
 verschieben 830
 Zähler 829

Taktstriche 532

Arten 239, 532
 benutzerdefinierte Verbindungen, *siehe*
 Taktstrichverbindungen
 Bereich 239, 244
 doppelte 532
 Dynamikanweisungen 602
 Einblendfeld 238, 239, 242
 eingeben 237, 239, 242, 244, 529
 einzelne 532
 Fermaten 648
 gestrichelt 532
 Hinweise 338, 533
 in Akkoladen notierte Instrumente 534
 kopieren 137
 kurz 532
 letzte 532
 löschen 533
 Notenzeilen 534, 535
 Notenzeilengruppen 535, 565

Taktstriche (*Fortsetzung*)

Skalierungsfaktor 532
 Stärke 532
 Taktarten 535
 Tick 532
 Tonarten 652
 Triole 239
 Triolen und N-tolen 915
 über Notenzeilen hinaus 534, 535
 Verbindungen, *siehe* Taktstrichverbindungen
 verschieben 533
 Vorschläge 640
 Wiederholung 532, 804
 Zäsuren 268

Taktstrichen zugeordnete Linien, *siehe* Linien

Taktstrichverbindungen 534, 535, 565

Taktwiederholungen 805

ändern 332, 806
 Anzahl ändern 809
 Anzeigeeoptionen 808
 Arten 309
 Bereich 309
 Dynamikanweisungen 806
 Einblendfeld 309
 eingeben 309, 319
 Filter 329
 Griffe 807
 Gruppierung 811, 812
 Häufigkeit 810
 Hervorhebungen 805, 808
 Klammern 811
 Länge 807
 Länge der Phrase 332, 806
 löschen 339
 Mehrtaktpausen 829
 Rahmenumbrüche 371
 Regionen 805
 Schriftstil 808
 Symbole 811
 Systemumbrüche 372
 Taktzahlen 538
 verbinden 829
 verschieben 807
 Verteilen 370
 Wiedergabe 332, 806
 Zähler 808, 809
 Zählzeiten ausblenden 811

Taktzahlen 536

Absatzstile 539
 alternativ 546
 ändern 544
 Änderungen der Abfolge 543
 anzeigen 536, 539
 Auftakte 898
 ausblenden 536, 539, 542
 Bereiche 538
 Darstellung 536
 Einfassungen 537
 folgende Wiederholungen 546
 Fortlaufende Ansicht 51
 gelöschte Hintergründe 537
 Häufigkeit 536
 Hilfstaktzahlen 539

Taktzahlen (*Fortsetzung*)

- Hinweise 338
- Kommentare 345–347
- Layout-Optionen 536
- löschen 544
- mehrere Positionen 540
- Mehrtaktpausen 538
- notenzeilenabhängige Positionierung 540
- Position 539–541
- Schrift 539
- Standardeinstellungen 536
- systemabhängige Positionierung 542
- Taktarten 542
- untergeordnet 545
- verschieben 540, 541
- Wiederholungsabschnitte 546
- zur primären Abfolge zurückkehren 546

Tastaturbefehle 15, 61

- Artikulationen 215
- entfernen 66
- festlegen 60
- finden 64
- Fortlaufende Ansicht 58
- Maps 63
- MIDI 65
- Navigation 46, 335, 336
- Seitenansicht 58
- Solo schalten 446, 447
- Sprachen 66
- stummschalten 446, 447
- suchen 63, 64
- Tastatur-Layouts 66
- Text formatieren 321
- Wiedergabe 443
- zurücksetzen 67
- zuweisen 65

Tastenkombinationen, *siehe* Tastaturbefehle
tauschen

- Noten 343
- Notenreihenfolge 944
- Notenzeilen 343
- Stimmen 344

Teilbalken 550

Teiltöne 690

- ändern 692

Teilungen der Oktave 656

- EDO 656
- tonale Systeme 657
- transponieren 207

teilweise Harfen-Pedalangaben 742

- anzeigen 742
- ausblenden 742

Tempo 871

- ändern 435
- Änderungen löschen 435
- aufnehmen 448
- bearbeiten 431
- Bereich 879
- bpm 878
- eingeben 433
- festes Tempo 448, 455
- finden 305, 791
- Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen

Tempo (*Fortsetzung*)

- Metronomangaben 878
- MIDI-Aufnahme 448
- Spuren, *siehe* Tempospuren
- Standard 871, 875
- Stummschalten bei der Wiedergabe 447
- Tempo folgen 448, 455
- Wiedergabe-Modus 431
- Zeichen, *siehe* Tempomarkierungen
zeichnen 431
- Tempo finden (Dialog) 305
 - wichtige Marker 791
- Tempo vorgeben 233
- Tempo-Bereich 233
- Tempoänderungen, *siehe* Tempomarkierungen
- Tempogleichungen 883
 - Bereich 233
 - Einblendfeld 232
 - eingeben 232, 233
- Tempomarkierungen 431, 871, 880
 - abgekürzt 874
 - absolute Tempoänderungen 233, 872
 - allmähliche Tempoänderungen 233, 872, 880
 - ändern 332, 874, 877, 878
 - anzeigen 875
 - Arten 231, 233, 872
 - ausblenden 875
 - Ausrichtung 872
 - auswählen 324
 - Bereich 233
 - Darstellung 877
 - Dezimalstellen 235, 236, 878
 - Einblendfeld 231
 - eingeben 231, 233, 235, 236
 - Filter 329
 - finden 305, 791
 - formatieren 881, 882
 - Fortsetzungslinien 871, 880–882
 - Ganzzahlen 235, 236
 - Gleichungen, *siehe* Tempogleichungen
 - Griffe 881
 - Hinweise 338, 875, 877, 878
 - Klammern 876, 877
 - Komponenten 876, 877
 - Länge 881
 - löschen 875
 - mehrere Positionen 857, 858, 872
 - Metronomangaben, *siehe* Metronomangaben
 - Platzierung 872
 - poco a poco 877
 - Position 872
 - relative Tempoänderungen 233, 872, 880
 - Stil 881
 - Stummschalten bei der Wiedergabe 447
 - Tempo zurücksetzen 233, 872
 - Text 332, 874
 - verschieben 434, 873
 - vertikale Positionen 857
 - Wiedergabe 449, 871, 875, 879, 880
 - Wiederholungen 449
 - Zählzeiteinheiten 332, 878
- Tempospur exportieren (Dialog) 88
- Tempospur importieren (Dialog) 86

- Tempospuren [86](#), [431](#)
 Dialog [86](#), [88](#)
 exportieren [87](#)
 importieren [86](#)
 Wiedergabe-Modus [431](#), *siehe auch* Zeitspur
 Tenorschlüssel, *siehe* Schlüssel
 Tenuto, *siehe* Artikulationen
 Text
 abgekürzter Tempotext [874](#)
 Arten [381](#)
 Ausrichtung [321](#)
 bearbeiten [322](#), [381](#)
 Dynamikanweisungen [606](#), [607](#), [609](#)
 Editor, *siehe* Texteditor
 eingeben [320](#), [779](#)
 expressiv [598](#), [606](#)
 fehlende Schriften [73](#)
 Filter [329](#)
 formatieren [321](#)
 Glissando-Linien [720](#)
 Kommentare [345](#), [350](#)
 Liedtext [662](#), [665](#), [666](#)
 Linien [769](#), [779](#)–[781](#)
 Marker [304](#), [787](#), [789](#)
 mehrere Positionen [857](#), [858](#)
 Notenschriften [380](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [333](#)
 Pedallinien [753](#), [754](#)
 Rahmen [388](#)
 Spielanweisungen [756](#), [758](#)
 Standardeinstellungen [320](#)
 Studierzeichen [782](#)
 Systemtext [320](#), [857](#)
 Tacets [375](#)
 Tempomarkierungen [332](#), [874](#)
 Titel der Partien [150](#)
 Token, *siehe* Token
 Wiederholungsmarker [801](#)
 Text durchstreichen [321](#)
 Text überstreichen [321](#)
 Textdichter [103](#), [383](#)
 Standard-Musterseiten [637](#)
 Text-Token [382](#)
 Texteditor [321](#), [322](#)
 Kommentare [347](#)
 Liedtext [666](#)
 Schreiben-Modus [321](#)
 Textobjekte [381](#), [860](#)
 bearbeiten [322](#)
 identifizieren [381](#)
 Textrahmen
 identifizieren [381](#)
 laufende Überschriften [365](#)
 Partie-Überschriften [365](#)
 Thema
 ändern [59](#)
 Theorbe, *siehe* Instrumente mit Bündlen
 thru
 MIDI [209](#)
 Tick
 Atemzeichen [644](#)
 Tiefe
 eingebettete Triolen/N-tolen [913](#)
 tiefe Noten
 Triller [711](#)
 TIFF-Dateien [511](#)
 Auflösung [512](#)
 exportieren [501](#)
 Farbe [505](#)
 Layout-Nummern [142](#)
 Timecodes [792](#)
 ändern [151](#), [789](#), [793](#)
 Bereich [304](#)
 Dialog [151](#)
 Drop-Frame [792](#)
 eingeben [303](#)
 Häufigkeit [794](#)
 kein Drop-Frame [792](#)
 Marker [304](#), [305](#)
 Notenzeile [788](#), [793](#)
 Notenzeilenspationierung [358](#), [391](#)
 Partien [102](#)
 Startwerte [793](#)
 Tempo [305](#)
 Transport-Fenster [455](#), [456](#)
 Versatz [793](#)
 vertikale Position [793](#)
 Timecodes ohne Drop-Frame [792](#)
 Titel
 ändern [103](#), [150](#), [381](#)
 anzeigen [363](#), [365](#)
 ausblenden [363](#), [365](#)
 hinzufügen [103](#), [381](#)
 laufende Überschriften [365](#)
 Partie-Überschriften [365](#)
 Partien [149](#), [150](#), [353](#)
 Projekte [149](#)
 Sätze [353](#)
 Standard-Musterseiten [637](#)
 Text-Token [382](#)
 Vorlagen [353](#)
 Vorzeichen [383](#)
 Titlei [637](#)
 Projektinformationen [637](#)
 Spielerliste [382](#)
 Titelseiten
 Text-Token [382](#)
 Token [381](#), [382](#)
 Dateinamen, *siehe* Variablen
 Datum [385](#)
 eingeben [382](#)
 Musiksymbole [383](#)
 Musterseiten [637](#)
 Notenzeilenbeschriftungen [383](#)
 Nummern der Partie [353](#)
 Partie-Überschriften [353](#)
 Partien [149](#), [383](#), [384](#)
 Projektinformationen [103](#), [149](#), [383](#)
 römische Ziffern [384](#)
 Seitenzahlen [385](#)
 SMuFL [383](#)
 Titel [149](#)
 Vorzeichen [383](#)
 Zeit [385](#)

- tonale Systeme [656](#)
 - benutzerdefiniert, *siehe* benutzerdefinierte tonale Systeme
 - Bereich [224](#)
 - Teilungen der Oktave [656](#)
- Tonarten [649](#)
 - ändern [332](#)
 - Änderungen [649](#), [652](#)
 - Angaben, *siehe* Tonarten
 - Arten [221](#), [650](#)
 - atonal [651](#)
 - ausblenden [98](#), [651](#)
 - benutzerdefiniert [657](#)
 - Bereich [222](#), [224](#)
 - Dur [650](#)
 - Einblendfeld [221](#), [223](#)
 - eingeben [30](#), [220](#), [222–224](#)
 - enharmonisch äquivalent [655](#)
 - Erinnerung [656](#)
 - Filter [329](#)
 - Hinweise [338](#), [651](#)
 - Instrumente ohne [651](#), [655](#)
 - keine [651](#)
 - löschen [651](#)
 - mehrere [652](#)
 - Moll [650](#)
 - offen [651](#)
 - Platzierung [652](#)
 - Polytonalität [223](#), [224](#)
 - Position [223](#), [652](#)
 - Schlüssel [652](#)
 - Skalen [650](#)
 - Taktstriche [652](#)
 - Teilungen der Oktave [656](#)
 - tonale Systeme [656](#), [657](#)
 - transponieren [207](#), [654](#)
 - transponierende Instrumente [142](#), [655](#)
 - verschieben [653](#)
 - Vorzeichen [516](#), [649](#)
- Tonhöhe
 - Akkorddiagramme [583](#)
 - ändern [132](#), [204](#), [206](#), [207](#)
 - Bends, *siehe* Pitchbends
 - Bereiche [683](#)
 - Einblendfeld für das Hinzufügen von Intervallen [202](#)
 - eingeben [177](#)
 - Filter [329](#)
 - Gitarrensaiten [132](#)
 - Jazz-Artikulationen [729](#)
 - klingend [142](#)
 - mikrotonal [520](#), [656](#)
 - Noten [206](#)
 - Noteneingabe [176](#), [192](#)
 - Notenköpfe [675](#), [679](#)
 - Obertöne [690–692](#)
 - offene Saiten [130](#), [132](#)
 - Oktavzeichen [262](#), [263](#), [592](#)
 - Saite ändern [863](#)
 - Saiten [130](#), [132](#), [583](#)
 - Saiten von Bundinstrumenten [132](#)
 - Schlüssel [261](#), [262](#), [586](#)
 - Teiltöne [690](#), [692](#)
- Tonhöhe (*Fortsetzung*)
 - Tonarten [649](#)
 - transponiert [142](#)
 - Triller [706–709](#), [711](#)
 - Vorzeichen [192](#), [516](#)
- Tonhöhe eingeben
 - ändern [177](#)
- Tonhöhe von Noten verändern [206](#)
- transponieren [207](#)
 - Akkordsymbole [141](#), [207](#), [570](#)
 - Auswahl [207](#)
 - Dialog [207](#)
 - Einblendfeld [202](#)
 - Expression-Maps [472](#)
 - Instrumente, *siehe* transponierende Instrumente
 - Layouts [138](#), [142](#)
 - Noten [202](#), [204](#), [206](#), [207](#), [406](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [849](#)
 - Oktaven [204](#)
 - Schlüssel [590](#)
 - Tonarten [207](#), [652](#), [654](#)
 - Tonhöhe, *siehe* transponierte Notation
 - Vorzeichen [207](#)
- Transponieren-Dialog [207](#)
- transponierende Instrumente [117](#), [141](#), [590](#), [845](#)
 - Akkordsymbole [576](#), [577](#)
 - Instrumenten-Transposition [848–850](#)
 - klingende Notation [141](#), [142](#)
 - Layouts [141](#), [142](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [845](#), [848–850](#)
 - Schlüssel [98](#), [589](#), [590](#)
 - Tonarten [142](#), [650](#), [652](#), [655](#)
 - transponierte Notation [141](#), [142](#)
- transponierte Notation [142](#)
 - Akkordsymbole [141](#), [576](#), [577](#)
 - Anzeige [141](#)
 - anzeigen [141](#)
 - Einzelstimmen-Layouts [138](#), [141](#)
 - Instrumenten-Transposition [848](#)
 - Layouts [141](#)
 - Noteneingabe [177](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [845](#), [848](#)
 - Schlüssel [589](#), [590](#)
 - Statusanzeige [49](#)
 - Tonhöhe eingeben [177](#)
- Transport [455](#)
 - Abspielmarke [442](#)
 - Basisoptionen [41](#), [43](#)
 - Fenster [40](#), [455](#)
 - Position der Abspielmarke [455](#), [456](#)
 - Wiederholungen [449](#)
- tre corde [744](#)
- Tremblements [698](#)
- Tremolo-Striche [908](#), [910](#)
 - Anzahl ändern [910](#)
- Tremolos [908](#)
 - Arten [308](#), [908](#)
 - Artikulationen [489](#)
 - Bereich [309](#), [317](#)
 - Einblendfeld [308](#), [316](#)
 - eingeben [308](#), [309](#), [316](#), [317](#)
 - Einzelnoten [308](#), [908](#)
 - freie [908](#)

- Tremolos (*Fortsetzung*)
 Geschwindigkeit 910
 Haltebogenketten 909
 löschen 910
 mit mehreren Noten 308, 908
 Platzierung 909
 Position 909, 911
 Striche, *siehe* Tremolo-Striche
 Triolen und N-tolen 908
 vorgegebene 908
 Wiedergabe 444, 489
 Winkel 909
- Tremolos mit mehreren Noten, *siehe* Tremolos trennen
- Balken 548
 Haltebögen 891
 Klammern 688
 Mehrtaktpausen 828
 Notenkopfklammern 688
 Notenzeilen 314, 315, 800
 Partien 344
 Pedallinien 749
 Projektfenster 56
 Regionen mit Strichnotation 817
 Takte 529
 Triolen und N-tolen 915
- Trennpunkt
 MIDI-Import 82
- Trennzeichen
 Fingersätze 629
 Systeme, *siehe* Systemtrennzeichen
 Taktarten 904
 Timecodes 792
- Triller 698, 701, 709
 Anfangsposition 701
 Anfangstonhöhe 711
 Ausrichtung 701
 Darstellung 707, 708
 Einblendfeld 270
 eingeben 270, 273
 Erweiterungslinien, *siehe* Trillerlinien
 erzeugt 710
 Filter 329
 gesampelt 710
 Geschwindigkeit 702, 709, 710
 Griffe 704
 Hilfsnoten 707
 Hollywood-Stil 707
 Intervalle 270, 705, 707, 709
 Länge 704
 Linien, *siehe* Trillerlinien
 löschen 339
 notenzeilenabhängige Positionierung 333
 Platzierung 699
 Position 699, 701
 Tabulatur 701
 Tonhöhe 711
 verschieben 699, 700
 Vorschläge 709
 Vorzeichen 707, 709
 Wiedergabe 709, 710
 Zeichen ausblenden 702
- Triller im Hollywood-Stil 707
 anzeigen 708
 Intervalle 709
 Position 709
- Trillerintervalle 705, 709
 ändern 706, 707
 anzeigen 705
 Anzeigen 705
 ausblenden 705
 Darstellung 707, 708
 Hilfsnoten 707
 Hollywood-Stil 707
 mikrotonal 705
 Position 709
 Vorzeichen 707
- Trillerlinien 702, 703
 anzeigen 703
 ausblenden 703
 Geschwindigkeit 702, 703
 Länge 704
- Triolen 912
 eingeben 158, 199, 200
 Swing-Wiedergabe 449, 450
- Triolen und N-tolen 912
 anzeigen 921
 Arten 200, 912
 Artikulationen 215, 524
 ausblenden 921
 Balken 559, 918
 Bindebögen 216
 Darstellung 918, 920, 921
 Einblendfeld 199, 200
 eingeben 199, 913, 914
 eingebettete Triolen/N-tolen 913
 Endposition 920
 Filter 329
 formatieren 921
 Griffe 918
 Haken 918
 Hinweise 338, 918, 921
 horizontale Klammern 920
 in normale Noten umwandeln 915
 invertieren 919
 Klammern, *siehe* Triolen-/N-tolen-Klammern
 löschen 915, 917
 Noten 914
 notenzeilenabhängige Positionierung 919
 Perkussions-Kits 927
 Platzierung 912
 Position 912
 Quantisierung 83
 Skalierung aufheben 915
 Swing-Wiedergabe 449, 450
 Taktstriche 915
 Tremolos 908
 Umwandeln von Noten in 914
 Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 verschieben 916, 922
 Vorzeichen 192
 Zahlen, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 Zählzeiteinheiten 200

- Triolen-/N-tolen-Klammern 918
 - anzeigen 918
 - ausblenden 918
 - Endposition 920
 - Griffe 918
 - Haken 918
 - horizontal 920
 - Position 912
 - Triolen-/N-tolen-Verhältnisse, *siehe* Triolen-/N-tolen-Zahlen
 - Triolen-/N-tolen-Zahlen 920, 921
 - ausblenden 921
 - Darstellung 921
 - horizontale Position 922
 - Trommelwirbel, *siehe* Tremolos
 - türkische Musik
 - Teilungen der Oktave 656
 - Tutorials 68
 - tutti 860
- U**
- Übergangslinien 761, 767
 - anzeigen 764
 - Automation 426
 - Dauer 762
 - Dynamikanweisungen 416
 - eingeben 282, 286, 288
 - Spielanweisungen 763
 - überlappend
 - Artikulationen 525
 - Bindebögen 843
 - Haltebögen 885
 - Noten 178
 - Regionen mit Strichnotation 815
 - Vorzeichen 518
 - übermäßig 202
 - Akkordsymbole 252, 569
 - Intervalle 202, 270, 521, 706
 - Triller 270, 706
 - Vorzeichen 521
 - Übersetzungs-Liedtext 660
 - Einblendfeld 300
 - Liedtext ändern in 661
 - Zeilen ändern in 670
 - übertragen
 - Eigenschaften 379
 - Einzelstimmenformatierung 376, 379
 - Ukulele, *siehe* Instrumente mit Bündlen
 - umbenennen
 - Instrumente 148
 - Layouts 148
 - Partien 149
 - Perkussions-Kits 122
 - Schlagzeuge 122
 - Spieler 147
 - Spielergruppen 134
 - Umbrüche
 - Rahmen 371
 - Seite 371
 - System 372
 - umdeuten
 - Akkordsymbole 576, 577
 - Noten 205
 - Vorzeichen 205
 - umdrehen 333, 841
 - umkehren
 - Linien 778
 - Una-Corda-Pedal 744
 - Darstellung 754
 - MIDI-Controller 755
 - Text 754
 - unabhängige Stimmwiedergabe 444
 - Endpunkte ändern 471
 - Noten eingeben 403
 - Pianorollen-Editor 402
 - Spielanweisungen 286, 288
 - ungestimmte Perkussion 923
 - Anweisungen, *siehe* Spielanweisungen
 - Artikulationen 489, 927
 - Darstellungsarten 122, 923, 929, 930
 - Dynamikanweisungen in Kits 928
 - einzelne Instrumente 923
 - Ghost-Notes, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - Gruppen 126
 - Gruppen benennen 127
 - Halsrichtung 122, 190, 938, 939
 - Kits, *siehe* Perkussions-Kits
 - Kits exportieren 925
 - Klammern, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - Kratzen, *siehe* Spielanweisungen
 - Legenden 935–937
 - MIDI-Dateien 940
 - MusicXML-Dateien 940
 - Notation für indische Trommeln 941
 - Notationen 927
 - Noten verschieben 926
 - Noteneingabe 187, 189, 190, 403
 - Notenköpfe 931, 934
 - Notenzeilen 122, 929, 930
 - Notenzeilenbeschriftungen 851
 - Percussion-Maps 472, 483, 484
 - Raster-Kit-Darstellung 126–129
 - Reihenfolge der Instrumente 128
 - Rhythmusstriche 122, 948
 - Schlagzeuge, *siehe* Schlagzeuge
 - Spielanweisungen 489, 926, 928, 931, 933
 - Stickings 928
 - Stimmen in Kits 938, 939
 - Tremolos 489
 - Triolen und N-tolen 927
 - Wiedergabe 472, 483, 484, 489, 931
 - Wiedergabe-Modus 402, 940
 - Unisoni 860
 - alteriert, *siehe* alterierte Primen
 - Universal Indian Drum Notation (universelle Notation für indische Trommeln) 941
 - unkomprimierte MusicXML 78, 79
 - unregelmäßig
 - Taktarten 897
 - Takte als Auftakte 899
 - unterer Bereich 47
 - untergeordnete Taktzahlen 545
 - hinzufügen 545

- Unterklammern [566–568](#)
 anzeigen [567](#)
 ausblenden [567](#)
 Unterschneidung [519](#)
 Unterspuren
 Anschlagstärke, *siehe* Anschlagstärkespuren
 Automation, *siehe* Automationsspuren
 Dynamikanweisungen, *siehe*
 Anschlagstärkespuren
 Spielanweisungen, *siehe* Spielanweisungsspuren
 Unterstriche
 Text [321](#)
 Untertitel [103](#), [353](#), *siehe auch* Partie-Überschriften
- V**
- Variablen [503](#)
 Ventile
 Fingersätze [629](#)
 Verbalkung [547](#), [549](#), [560](#)
 Ecken [557](#)
 gefächert [560](#)
 Griffe [552](#)
 große Tonhöhenbereiche [641](#)
 Gruppierung [547](#), [549](#), [561](#), *siehe auch*
 Zählzeitgruppen
 Halbtakt [561](#)
 Halsrichtung [550](#), [556](#)
 Halsstummel, *siehe* Halsstummel
 Haltebögen [195](#)
 invertieren [550](#)
 mehrere Notenzeilen [556](#)
 Metrum [561](#)
 Neigungen [551](#), [552](#), [641](#)
 Noten [549](#)
 Notenzeilen-übergreifend [554](#), [556](#)
 notenzeilenabhängige Positionierung [550](#)
 optische Notenzeilen-übergreifende
 Sparationierung [555](#)
 primäre Balken [558](#)
 Richtung [550](#), [552](#)
 sekundäre Balken [558](#), [559](#)
 Sparationierung [555](#)
 Tabulatur [862](#)
 Taktarten [547](#), [561](#)
 Teilton [550](#)
 trennen [548](#)
 Triolen und N-tolen [559](#)
 Verbalkung aufheben [549](#)
 Vorschläge [641](#)
 zentrierte Balken [552](#), [553](#)
 zurücksetzen [549](#), [551](#), [554](#)
 verbinden
 Bindebögen [331](#), [838–840](#)
 Dynamikanweisungen [331](#), [616](#), [617](#)
 Gruppen von Dynamikanweisungen [614](#)
 Namen der Partien [149](#)
 Percussion-Maps mit VST/MIDI [472](#)
 Titel der Partien [149](#)
 Verbindung [530](#)
 Notenzeilen, *siehe* zusammenführen
 Notenzeilenbeschriftungen [852](#)
 Pausen [825](#), [828](#), [829](#)
 Verbindung (*Fortsetzung*)
 Spieler [134](#)
 Takte [530](#)
 Taktwiederholungen [829](#)
 Verbindung aufheben
 Bindebögen [840](#)
 Dynamikanweisungen [617](#)
 Verbindungen
 Balken [554](#)
 Notenhäse [554](#)
 Notenzeilen mit Taktstrichen [535](#)
 Pedallinien [750](#)
 Taktstriche [534](#), [565](#)
 Verbindungslinien [37](#)
 Dynamikanweisungen [613](#)
 Spielanweisungen [762](#)
 Text [381](#)
 Zäsuren [268](#)
 verbundene Taktarten [225](#), [897](#)
 eingeben [225](#)
 gestrichelte Taktstriche [225](#), [897](#)
 Verhältnisse
 Notenabstand [389](#)
 Swing-Wiedergabe [450](#)
 Triolen und N-tolen [920–922](#)
 Vorschläge [640](#)
 Vermeidung von Zusammenstoßen
 Artikulationen [525](#)
 Bindebögen [836](#), [843](#)
 Fortlaufende Ansicht [393](#)
 Haltebögen [885](#)
 vermindert, *siehe* übermäßig
 Vermischung
 Vorzeichen [518](#)
 Versätze
 Bundnummern [583](#)
 Stimmspalten [944](#), [945](#)
 Timecodes [151](#), [793](#)
 Videos [151](#)
 zurücksetzen [334](#)
 verschachtelte Unterklammern, *siehe* Unterklammern
 verschieben
 Abspielmarke [336](#), [442](#)
 Akkordsymbole [573](#), [576](#)
 Akkordsymbole-Einblendfeld [255](#)
 Ansicht [335–337](#)
 Arpeggio-Zeichen [715](#)
 Auswahl, *siehe* Navigation
 Automationspunkte [428](#)
 Bindebögen [835](#), [837](#)
 Dynamikanweisungen [418](#), [601](#), [613](#)
 Eingabemarke [173](#), [199](#)
 Harfenpedal-Schaubilder [741](#)
 Instrumente [121](#), [135](#)
 Jazz-Artikulationen [731](#)
 Liedtext [668](#)
 Liedtext-Einblendfeld [301](#)
 Linien [771](#), [772](#), [774](#)
 Marker [789](#), [790](#)
 MIDI-Daten [428](#)
 navigieren, *siehe* Navigation
 Noten [204](#), [388](#), [404](#), [681](#), *siehe auch*
 Notenabstand

verschieben (*Fortsetzung*)

- Noten in andere Notenzeilen [342](#), [554](#)
- Noten zu anderen Instrumenten [926](#)
- Oktavzeichen [594](#)
- Ornamente [699](#), [700](#)
- Partie-Überschriften [364](#)
- Pausen [388](#), [647](#), [830](#)
- Pedallinien [747](#)
- Positionszeiger [217](#), [255](#), [301](#)
- Regionen mit Strichnotation [818](#)
- Registerkarten [57](#)
- Rhythmusstriche [816](#)
- Saitenanzeigen [635](#), [636](#)
- Schlüssel [587](#), [588](#)
- Seiten [337](#)
- Spielanweisungen [757](#)
- Spieler [135](#)
- Studierzeichen [783](#)
- Taktarten [905](#)
- Takte [371](#)
- Taktpausen [830](#)
- Taktstriche [533](#)
- Taktwiederholungen [807](#)
- Taktzahlen [540](#), [541](#)
- Tempomarkierungen [434](#), [873](#)
- Text an Linien [780](#), [781](#)
- Tonarten [653](#)
- Tremolos [911](#)
- Triolen und N-tolen [916](#), [922](#)
- Vorschläge [681](#)
- Wiederholungsenden [798](#)
- Wiederholungsmarker [802](#)

Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [630](#)

- Richtung [630](#), [682](#)
- Stärke [630](#)
- Winkel [630](#)

Versionen

- Dateien [72](#)

verteilen [173](#), [185](#)

- Noteneingabe [173](#), [185](#)

Verteilen [369](#)

- in andere Layouts kopieren [376](#), [379](#)
- Systeme pro Rahmen [370](#)
- Takte pro System [370](#)

Verteilung

- Notenzeilen pro Rahmen [359](#)
- Systeme pro Rahmen [370](#)
- Takte pro System [370](#)

vertikale Abstände

- Notenköpfe in Klammern [686](#), [688](#)
- Notenzeilen, *siehe* Notenzeilenspationierung
- Ossia-Notenzeilen [855](#)
- Perkussions-Kits [129](#)
- Systeme, *siehe* System-Spationierung
- Tacets [375](#)

vertikale Ausrichtung

- Notenzeilen [359](#), [391](#)
- Systeme [359](#), [391](#)

vertikale Linien, *siehe* Linien, *siehe auch* Arpeggio-Zeichen

vertikale Position

- Akkordsymbole [575](#)
- ändern [333](#)

vertikale Position (*Fortsetzung*)

- Artikulationen [524](#), [525](#)
- Atemzeichen [646](#)
- Bindebögen [831](#)
- Dynamikanweisungen [599](#), [612](#)
- Elemente umkehren [333](#)
- Fermaten [645](#)
- Fingersätze [619](#), [625–627](#)
- Haltebögen [885](#)
- Harfenpedal-Schaubilder [741](#)
- Instrumente [112](#)
- Layouts [142](#)
- Liedtext [658](#), [660](#), [668](#)
- Linien [770](#), [772](#), [773](#), [776](#)
- Marker [788](#)
- Notenzeilen [358](#), [359](#), [391](#)
- Ornamente [699](#)
- Partie-Überschriften [353](#), [364](#), [365](#)
- Pausen [645](#), [823](#)
- Pedallinien [746](#)
- poco a poco [612](#)
- Rhythmusstriche [816](#)
- Spielanweisungen [333](#), [757](#)
- Spieler [112](#)
- Studierzeichen [782](#), [783](#), [857](#), [858](#)
- Systeme [358](#), [359](#), [391](#)
- Systemobjekte [858](#)
- Systemtext [858](#)
- Tacets [375](#)
- Taktarten [857](#), [900](#), [901](#), [905](#)
- Taktzahlen [540–542](#)
- Tempomarkierungen [857](#), [858](#), [872](#)
- Text [333](#), [857](#)
- Timecodes [788](#), [793](#)
- Tremolos [909](#)
- Triller [699](#)
- Triolen und N-tolen [912](#)
- Vortragsbezeichnungen [612](#)
- Wiederholungsenden [798](#), [857](#), [858](#)
- Wiederholungsmarker [802](#), [803](#), [858](#)
- Zäsuren [646](#)

Verzögern

- Wiedergabe von Glissando-Linien [721](#)

Vibrato, *siehe* SpielanweisungenVideoeigenschaften-Dialog [151](#)Videos [68](#), [150](#)

- Anfangsposition [153](#)
- Audio [155](#), [452](#)
- ausblenden [154](#)
- Bereich [304](#)
- Bildfrequenz [156](#)
- Dialog [151](#)
- entfernen [155](#)
- erneut laden [153](#)
- Fenster [154](#)
- finden [153](#)
- Formate [151](#)
- Größe [154](#)
- hinzufügen [153](#)
- Lautstärke [155](#)
- Marker [438](#), [787](#)
- Mixer [452](#)
- Partien [102](#)

- Videos (*Fortsetzung*)
 Spur 439
 synchronisieren 153
 Timecodes 792, 793
 Tutorials 68
- Viertelnoten 160
 Swing-Wiedergabe 449, 450
 Tempogleichungen 883
- Vierteltöne 520, 657
 transponieren 202
 Vorzeichen 520
- Viervierteltakt 649, 897
 Viervierteltakt kappen 649, 897
- Violinschlüssel, *siehe* Schlüssel
- Vivace, *siehe* Tempomarkierungen
- Vollbildmodus 58
- Voltenklammern, *siehe* Wiederholungsenden
- vorgegebene Tremolos, *siehe* Tremolos
- vorherige Versionen 72
- vorinstallierte Standard-Wiedergabevorlagen 458
- Vorlagen 70
 Ensembles 98, 113
 Kategorien 70
 Klammern 70
 Musterseiten 352
 neue Projekte 68
 Notenzeilen 70, 565
 Notenzeilengruppen 70, 565
 öffnen 16
 Partie-Überschriften 353
 Seiten 38, 352
 Spieler 98, 113
 Titel 353
 Wiedergabe 397, 457, 458, 463, 466
- Vorschläge 638
 Arpeggio-Zeichen 716
 Arten 640
 Balken 641
 Bindebögen 638, 832, 833
 Darstellung 641
 Eingabemarke 169, 196
 eingeben 158, 196
 Größe 640, 681
 invertieren 639
 Linien 772
 löschen 339
 Notenhäse 638–641
 Pedallinien 748
 Platzierung 638
 Position 638, 640
 Register 204
 Schlüssel 588
 Schrägstriche 638, 640
 Spationierung 389
 Standardeinstellungen 638
 Stimmen 639
 Taktstriche 640
 Tonhöhe 204
 transponieren 207
 Triller 709
 verschieben 681
- Vortragsbezeichnungen 598, 606
 anzeigen 607
 eingeben 245, 247–249, 607
 Gabeln 612
 poco a poco 611
 zentriert 612
- Vorzeichen 516
 Akkorde 518
 Akkordsymbole 576, 577
 alterierte Primen, *siehe* alterierte Primen
 ändern 192
 anzeigen 516, 517, 693, 705
 Aufhebung 521
 ausblenden 516, 517, 693, 705
 Bereich 160, 224
 Darstellung 517
 eingeben 192
 enharmonische Gegenstücke 205
 Erinnerung 521
 Gitarren-Pre-Bends 728
 Haltebögen über Umbrüche 517, 888
 Harfen-Pedalangaben, *siehe* Harfen-Pedalangaben
 Hinweise 338
 Klammern 517, 521, 693
 löschen 516
 MIDI-Eingabe 193
 mikrotonal 520
 Obertöne 693
 Ornamente 698, 709
 Regeln für Dauer, *siehe* Regeln für
 Vorzeichendauer
 Spationierung 519
 Stapelreihenfolge 518
 Teilungen der Oktave 656
 Titel 383
 Token 383
 tonale Systeme 657
 Tonarten 516, 649, 655
 transponieren 207
 Triller 705, 707, 709
 umdeuten 205
 Unterschneidung 519
 Vermeidung von Zusammenstößen 518
 Vierteltöne 520
- VST-Instrumente 397
 bearbeiten 397
 Endpunkte 466
 Instanzen 397
 laden 399
 Namen 466
 Nummerierung 397
 Percussion-Maps 472
 Schnittstellen 466
 VST2-PlugIns auf die Whitelist setzen 400
 Wiedergabe 466, 472, 483
 Wiedergabevorlagen 457, 458
- W**
- Walker-Notenköpfe 679
 anzeigen 680
 wannenförmige Notenköpfe 679
 anzeigen 680

Warnhinweise

- andere Dorico-Versionen [72](#)
- Audio-Engine [49](#)
- fehlende Schriften [73](#)
- MIDI-Eingabe [49](#)
- Spieler löschen [95](#), [112](#)

Wasserzeichen [512](#)

- drucken [498](#)
- exportieren [501](#)

WAV-Dateien

- exportieren [89](#), [90](#)

Wechsel [698](#)

- Intervalle [698](#)
- Jazz, *siehe* Jazz-Ornamente
- Seiten, *siehe* Rahmenumbrüche

wechseln

- Layouts [17](#), [41](#), [53](#)
- Modi [20](#)
- Noten zu Perkussionsinstrumenten [926](#)
- Registerkarten [56](#)

weiße Notenköpfe [675](#), [676](#)

Wellenlinien, *siehe* gewellte Linien, *siehe auch* Linien

Werkzeuge

- anordnen, *siehe* anordnen
- auswählen [49](#), [51](#)
- Timecodes [792](#)

Werkzeugfelder [18](#), [49](#)

- Notationselemente [157](#), [163](#)
- Noten [157](#), [158](#)
- Wiedergabe [394](#), [395](#)

Werkzeugzeile [17](#), [41](#)

- ausblenden [41](#)
- Optionen der Arbeitsumgebung [41](#), [42](#)
- Transportoptionen [41](#), [43](#)

Werte

- Bildfrequenz [151](#)
- Latenz-Kompensation [212](#)
- Metronomangaben [332](#), [878](#)
- Noten, *siehe* Notenwerte
- rhythmische Raster [49](#), [168](#)
- Timecodes [151](#), [793](#)

Wertelinie

- Automation [423](#), [426](#)
- Dynamikanweisungen [412](#), [416](#)
- Tempo [431](#)

westliche Tonartssysteme

- Teilungen der Oktave [656](#)
- Tonarten [649](#)

wichtige Marker [305](#), [791](#)

Widmungen [103](#), [637](#)

- Text-Token [382](#)

Wiedergabe [443](#), [765](#)

- Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke
- Abweichungen [491](#)
- Akkorde [331](#)
- Akkordsymbole [436](#), [437](#)
- Anschlagstärke [420](#)
- Anzahl der Durchläufe [804](#)
- Arpeggio-Zeichen [716](#), [717](#)
- Artikulationen [444](#), [526](#)
- Audio exportieren [89](#), [90](#)
- Audio-Puffergröße [212](#), [213](#)
- Auswahl [443](#)

Wiedergabe (*Fortsetzung*)

- Automation [423](#)
- beginnen [443](#)
- Bindebögen [216](#), [444](#), [843](#)
- Durchläufe [804](#)
- Dynamikanweisungen [412](#), [444](#), [604](#)
- Elemente ausschließen [447](#)
- Endpunkte [466](#), [468](#), [470–472](#)
- Expression-Maps [472](#), [473](#)
- Fader [452](#)
- festes Tempo [448](#)
- Ghost-Notes [864](#)
- Glissando-Linien [721](#), [737](#)
- Instrumente [444](#), [472](#), [483](#)
- Jazz-Artikulationen [729](#)
- Kanalzüge [454](#)
- Klick [431](#), [443](#), [455](#)
- Lautstärke [447](#), [452](#)
- Lautstärke zurücksetzen [447](#)
- Linie [441](#)
- mehrere Fenster [58](#)
- Metronom [455](#)
- Mixer [452](#), [454](#)
- Noten [331](#), [444](#)
- Noten aufnehmen [211](#)
- Noten ausblenden [816](#)
- Noten-Anschlagstärke [420](#)
- Notenwerte [490](#)
- Obertöne [690–692](#)
- Ossia-Notenzeilen [855](#)
- Partien [471](#)
- Patches [466](#)
- Pausen [643](#)
- Pedallinien [755](#)
- Perkussion [472](#), [483](#), [484](#), [931](#), [933](#)
- PlugIns [452](#)
- Programmeinstellungen [60](#)
- Regionen mit Strichnotation [816](#)
- Rücklauf [442](#)
- Schnellvorlauf [442](#)
- Silence-Wiedergabevorlage [457](#), [458](#)
- Solo schalten [445–447](#)
- Sound-Bibliotheken ändern [464](#)
- Spielanweisungen [444](#), [482](#), [765](#)
- Standardeinstellungen [463](#)
- Standardtempo [871](#), [875](#)
- Stimmen [444](#), [471](#)
- stummschalten [445–447](#)
- Swing [449](#), [451](#), [452](#)
- Taktwiederholungen [806](#)
- Tempo [431](#), [455](#), [878–880](#)
- Tempo folgen [448](#)
- Tempogleichungen [883](#)
- Timecode [455](#), [456](#)
- Transport [455](#), [456](#)
- Tremolos [444](#), [489](#)
- Triller [709](#), [710](#)
- verstrichene Zeit [455](#), [456](#)
- Vorlagen, *siehe* Wiedergabevorlagen
- Wiederholungen [449](#), [803](#), [804](#)
- Wiedergabe unterdrücken [447](#)

- Wiedergabe-Modus [20](#), [394](#)
 - Abspielmarke, *siehe* Abspielmarke
 - Abweichungen [491](#)
 - Bereiche [47](#), [394](#), [396](#)
 - Endpunkteinrichtung-Dialog [466](#)
 - Event-Darstellung [400](#)
 - Expression-Maps [472](#), [479](#)
 - Expression-Maps exportieren [483](#)
 - Fensterelemente [394](#)
 - Kanalzüge [454](#)
 - Mixer [452](#), [454](#)
 - Noten eingeben [403](#)
 - Noten löschen [407](#)
 - Noten verschieben [404](#)
 - Notenwerte [405](#), [490](#), [491](#)
 - Percussion-Maps [483](#)
 - Pianorollen-Editor [402](#)
 - Schlagzeugeditor [402](#)
 - Sounds laden [399](#)
 - Spuren [408](#), [440](#)
 - Transport [43](#), [455](#)
 - ungestimmte Perkussion [940](#)
 - VST2-PlugIns auf die Whitelist setzen [400](#)
 - wechseln [394](#)
 - Werkzeugfelder [394](#), [395](#)
 - Wiedergabe [443](#)
 - zoomen [408](#)
- Wiedergabe-Spielanweisungen [466](#), [482](#), [765](#)
 - Endpunkte [466](#)
 - Expression-Maps [472](#), [473](#)
 - Kombinationen [479](#), [482](#)
 - Percussion-Maps [484](#)
 - Perkussion [489](#)
 - Wiedergabevorlagen [457](#)
- Wiedergabe-Werkzeugfeld [395](#)
- Wiedergabevorlagen [457](#), [458](#)
 - ändern [463](#)
 - benutzerdefiniert [457](#), [460](#), [464](#)
 - Dateiformat [457](#)
 - Dialog [458](#), [460](#)
 - Endpunktkonfigurationen [397](#), [466](#), [468](#), [470](#)
 - erstellen [464](#)
 - exportieren [465](#)
 - importieren [465](#)
 - Rückgriff [460](#)
 - übergehen [457](#)
 - vorinstallierte Standards [458](#)
 - zurücksetzen [463](#)
- Wiederherstellen [211](#)
 - Backups [93](#)
 - Dateien [91–93](#)
 - Noten [211](#)
- Wiederherstellungstext [754](#)
- wiederholen, *siehe* kopieren, *siehe auch*
- Wiederholungen
- Wiederholungen
 - Enden, *siehe* Wiederholungsenden
 - Gruppierung [811](#), [812](#)
 - Häufigkeit [810](#)
 - Länge [332](#), [806](#)
 - Marker, *siehe* Wiederholungsmarker
 - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - Takte [805](#)
- Wiederholungen (*Fortsetzung*)
 - Taktstriche, *siehe* Wiederholungs-Taktstriche
 - Wiedergabe [803](#)
 - Zähler [808](#)
- Wiederholungen-Einblendfeld [307](#)
- Wiederholungs-Taktstriche [532](#)
 - Anzahl der Durchläufe [804](#)
 - Durchläufe [804](#)
 - Einblendfeld [239](#), [242](#)
 - eingeben [239](#), [242](#)
 - exportieren [449](#)
 - MIDI-Aufnahme [211](#)
 - Wiedergabe [449](#)
- Wiederholungs-Taktstriche beenden [239](#), [532](#)
 - Durchläufe [804](#)
 - eingeben [242](#)
- Wiederholungs-Taktstriche beginnen [239](#), [532](#)
 - eingeben [242](#)
- Wiederholungsabschnitte, *siehe* Wiederholungsmarker
- Wiederholungsenden [796](#)
 - Abschnitte [796](#), [798](#)
 - Anzahl der Durchläufe [796](#)
 - Arten [307](#)
 - Ausrichtung [798](#)
 - Bereich [309](#), [312](#), [313](#)
 - Darstellung [799](#)
 - Durchläufe [796](#)
 - Einblendfeld [307](#), [310](#), [311](#)
 - eingeben [307](#), [309–313](#)
 - exportieren [449](#)
 - Griffe [797](#)
 - Länge [797](#)
 - letzte Abschnitte [799](#)
 - löschen [339](#)
 - mehrere Positionen [798](#), [857](#), [858](#)
 - MIDI-Aufnahme [211](#)
 - MusicXML-Dateien [799](#)
 - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - Position [798](#)
 - Taktzahlen [546](#)
 - verschieben [798](#)
 - vertikale Positionen [857](#)
 - Wiedergabe [449](#)
 - zusätzliche Enden [311](#), [313](#)
- Wiederholungsmarker [800](#)
 - ändern [332](#)
 - Anzahl der Durchläufe [804](#)
 - Arten [308](#)
 - Bereich [309](#), [315](#)
 - Einblendfeld [308](#), [314](#)
 - eingeben [308](#), [309](#), [314](#), [315](#)
 - exportieren [449](#)
 - Index [801](#)
 - löschen [339](#)
 - mehrere [801](#)
 - mehrere Positionen [802](#), [857](#), [858](#)
 - MIDI-Aufnahme [211](#)
 - notenzeilenabhängige Positionierung [803](#)
 - optionale Noten, *siehe* Notenköpfe in Klammern
 - Position [802](#)
 - Reihenfolge [801](#)
 - Taktzahlen [546](#)
 - Text [801](#)

Wiederholungsmarker (*Fortsetzung*)

- verschieben [802](#)
- vertikale Positionen [857](#)
- Wiedergabe [449](#), [803](#)

Wiederholungssprünge, *siehe* Wiederholungsmarker
Wiederholungszeichen-Bereich [309](#)

Winkel

- Balken [552](#), [560](#)
- Fächerbalken [560](#)
- Fingersatz-Slides [628](#)
- Glissando-Linien [718](#)
- Linien [296](#), [767](#), [773](#)
- Tremolos [909](#)
- Verschiebungsangaben für Saiteninstrumente [630](#)

Wirbel, *siehe* Tremolos

X

X-Notenköpfe [677](#)

- anzeigen [680](#)
- Ghost-Notes [864](#)

Z

Zahlen

- Backups [93](#)
- Balkenlinien [558](#)
- Instrumente [115](#)
- Layouts [142](#)
- Liedtextzeilen [670](#), [671](#)
- PlugIn-Instanzen [397](#), [398](#)
- Rhythmusstriche [820](#)
- Saiten, *siehe* Saitenanzeigen
- Seiten [734](#)
- Strophen [673](#)
- Taktarten [903](#)
- Takte [536](#), [543](#)
- Taktwiederholungen [808](#), [809](#)
- Triolen und N-tolen [920](#)
- Zählzeiten für Region mit Strichnotation [820](#)

Zähler

- Auftakte [898](#)
- Liedtext [666](#)
- Mehrtaktpausen [829](#)
- notenzeilenabhängige Positionierung [822](#)
- Platzierung [822](#)
- Rahmen [792](#)
- Rhythmusstriche [820](#), [821](#)
- Seitenzahlen [385](#)
- Stile [902](#), [903](#)
- Taktarten [895](#)
- Taktwiederholungen [808–811](#)
- Taktzahlen [546](#), [898](#)
- Timecodes [792](#)
- Wiederholungsabschnitte [546](#)
- Wiederholungsenden [796](#)

Zählzeiteinheiten [878](#)

- einstellen [233](#)
- Metronomangaben [332](#), [878](#)
- Triolen und N-tolen [200](#)

Zählzeiten

- abhängige Position [334](#)
- Anzeige [455](#), [456](#)

Zählzeiten (*Fortsetzung*)

- Aufnahmelatenz [212](#)
- auswählen [329](#)
- Einblendfeld [238](#)
- eingeben [238](#), [240](#), [242](#)
- löschen [238](#), [527](#)
- pro Minute [878](#)

Zählzeitgruppen [36](#), [547](#), [561](#)

- angeben [225](#)
- festlegen [561](#)
- Haltebögen [884](#)
- Taktarten [902](#), [903](#)
- Zähler [902](#)

Zäsuren [643](#), [645](#)

- Arten [332](#), [645](#)
- Darstellung [332](#)
- eingeben [264](#), [266–268](#)
- löschen [339](#)
- mehrere an derselben Position [646](#)
- Platzierung [646](#)
- Position [268](#), [646](#)
- verschieben [647](#)

Zeichen

- Studierzeichen, *siehe* Studierzeichen
- Tempo, *siehe* Tempomarkierungen
- Triller [698](#), [699](#), [701](#), [702](#)

Zeichenstile

- fehlende Schriften [73](#)
- zeichnen [51](#), [337](#), [395](#)
- Anschlagstärke [422](#)
- Automation [425](#)
- Dynamikanweisungen [415](#)
- Noten [403](#)
- Tempo [431](#)

Zeit

- Angaben, *siehe* Taktarten
- Anzeige [455](#), [456](#)
- Latenz [209](#), [212](#)
- Marker [787](#)
- rhythmische Position [37](#)
- Spur, *siehe* Zeitspur
- Transport-Fenster [455](#), [456](#)
- Videos [153](#)

Zeitleisten, *siehe* Wiederholungsenden

- Zeitspur [86](#), [431](#)
- erweitern [440](#)
- Tempo ändern [435](#)
- Tempoänderungen eingeben [433](#)
- Tempoänderungen löschen [435](#)
- Tempoänderungen verschieben [434](#)
- zuklappen [440](#)

Zentimeter

- Maßeinheit [60](#)
- zentrierte Balken [552](#)
- entfernen [554](#)
- erstellen [553](#)

zentrierter Text

- Gabeln [612](#)

Zickzack-Anordnung

- Vorzeichen [518](#)

ziehen [51](#), [337](#), *siehe auch* zeichnen

- Ziel
 - Dateien exportieren [503](#)
 - Instrumente [597](#)
 - Noten [628](#)
- Zoll
 - Maßeinheit [60](#)
- Zoom [49](#)
 - Akkordsymbole [575](#)
 - ändern [337](#)
 - Event-Darstellung [408](#)
 - Liedtext [666](#)
 - Optionen [49](#), [53](#), [337](#)
 - Pianorollen-Editor [408](#)
 - Regionen mit Strichnotation [814](#)
 - Schlagzeueditor [408](#)
 - Taktwiederholungen [808](#)
- zuklappen, *siehe* erweitern
- Zungenschmalzen, *siehe* Spielanweisungen
- Zuordnungspunkte
 - Linien [296–298](#), [767](#), [770](#)
- zurücksetzen
 - Abweichungen bei der Wiedergabe [491](#)
 - Akkorddiagramme [583](#)
 - Akkordsymbole [577](#)
 - Anschlagstärke [423](#)
 - Balken [559](#)
 - Darstellung [333](#)
 - Einzelstimmen-Layouts [143](#)
 - Elemente [333](#), [334](#)
 - Expression-Maps [473](#)
 - Fingersätze [626](#)
 - Lautstärke [447](#)
 - Layouts [143](#)
 - Noten-Anschlagstärke [423](#)
 - Percussion-Maps [484](#)
 - Position [334](#)
 - sekundäre Balken [559](#)
 - Taktzahlen [544](#)
 - Tastaturbefehle [67](#)
 - Tempo [872](#)
 - Verbalkung [549](#), [551](#), [554](#)
 - Wiedergabevorlagen [463](#)
- zusammenführen [376](#), [860](#)
 - Absatzstile [852](#)
 - Notenzeilenbeschriftungen [852](#)
 - Pedallinien [750](#)
 - Spieler [74](#), [75](#), [78](#), [81](#)
- zusammengesetzte Taktarten [897](#)
 - eingeben [225](#)
- zusätzliche
 - Enden [311](#), [313](#), [796](#)
 - Stimmen [182](#), [942](#)
- zusätzliche Notenzeilen [854](#)
 - anzeigen [360](#)
 - ausblenden [360](#)
 - divisi, *siehe* divisi
 - Hinweise [854](#)
 - Ossia-Notenzeilen, *siehe* Ossia-Notenzeilen
- zuweisen
 - Expression-Maps zu Endpunkten [472](#)
 - Instrumente zu Endpunkten [471](#)
 - MIDI-Befehle [65](#)
 - Partien zu Layouts [108](#), [140](#)
 - zuweisen (*Fortsetzung*)
 - Percussion-Maps zu Endpunkten [472](#)
 - Spieler zu Layouts [108](#), [140](#)
 - Spieler zu Partien [108](#), [137](#)
 - Stimmen zu Endpunkten [471](#)
 - Tastaturbefehle [65](#)
 - zweite Stimmen
 - hinzufügen [182](#)
 - Taktpausen [194](#)